Tasyri': Jurnal Tarbiyah – Syari'ah Islamiyah
E-ISSN: 2252-4436 P-ISSN: 2654-6132
Vol. 33 No. 02 Oktober 2026

MODEL PEMBELAJARAN GAMIFIKASI ISLAMI DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN FIKIH

Nauva Shilfia [1], Zaifatur Ridha[2]
email: nauvashilfia@gmail.com[1], zaifatur.ridha@ijmlangkat.ac.id [2]
(Institut Jam'iyah Mahmudiyah Langkat)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran gamifikasi Islami, mengetahui tingkat motivasi belajar siswa, serta mengetahui pengaruh model pembelajaran gamifikasi Islami terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Fikih kelas XI di MAN 2 Langkat. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian quasi experimental research. Populasi penelitian berjumlah 350 siswa kelas XI, sedangkan sampel berjumlah 70 siswa yang ditentukan menggunakan teknik purposive sampling. Pengumpulan data dilakukan melalui angket skala Likert dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan SPSS melalui analisis statistik deskriptif, uji validitas, reliabilitas, normalitas, linearitas, regresi linear sederhana, korelasi Product Moment, koefisien determinasi, serta uji t dan uji F. Hasil penelitian menunjukkan tiga hal. Pertama, model pembelajaran gamifikasi Islami berada pada kategori sedang dengan nilai rata-rata 76,25, dan sebanyak 39 siswa (54,2%) berada pada kategori sedang. Kedua, motivasi belajar siswa berada pada kategori sedang dengan nilai rata-rata 74,92, dan sebanyak 45 siswa (62,5%) berada pada kategori sedang. 3) Model pembelajaran gamifikasi Islami berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa, ditunjukkan oleh nilai korelasi 0,682 dengan signifikansi 0,000 < 0,05, nilai R Square sebesar 0,465 atau 46,5%, nilai t hitung 7,802 > t tabel 1,994, serta nilai F sebesar 60,871 dengan signifikansi 0,000. Dengan demikian, gamifikasi Islami memiliki hubungan positif dan signifikan dengan motivasi belajar siswa, sedangkan 53,5% variasi motivasi belajar berkaitan dengan faktor lain di luar penelitian

Kata Kunci: Gamifikasi Islami, Motivasi Belajar, Pembelajaran Fikih.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses pembelajaran untuk mendapatkan pengetahuan, pengembangan potensi dan pembentukan karakter lebih baik. Oleh karena itu, pendidikan sangat berperan penting dalam kehidupan agar tercipta karakter dan potensi manusia yang tumbuh menjadi individu yang berakhlak sekaligus memiliki ilmu

berpengetahuan yang tinggi. Pendidikan tidak hanya didapat melalui pendidikan umum tapi juga harus diimbangi dengan pendidikan agama agar tercipta keselarasan antara ilmu pengetahuan dan akhlak. Pendidikan Agama Islam adalah proses pembelajaran yang bukan berfokus pada pencapaian aspek kognitif saja, tetapi juga diarahkan untuk membentuk karakter yang berlandaskan nilai-nilai keislaman. Salah satu pelajaran yang berperan dalam upaya tersebut adalah mata pelajaran Fikih. Pembelajaran ini membahas tentang pemahaman dan mengamalkan hukum-hukum Islam dalam kehidupan sehari-hari. Tetapi, pada kenyataannya disekolah menunjukkan bahwa pembelajaran Fikih dianggap kurang menarik dan membosankan, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa disekolah.

Setelah melakukan observasi awal di MAN 2 Langkat, ditemukan sebagian besar siswa kelas XI memiliki tingkat minat dan nilai yang rendah selama pembelajaran Fikih. Para siswa cenderung pasif, kurang antusias saat berdiskusi, serta hanya belajar menjelang ujian. Model pembelajaran yang digunakan juga seperti diskusi sederhana tanpa inovasi media atau strategi kreatif. Kondisi ini menyebabkan proses belajar terasa monoton dan tidak relevan dengan karakteristik siswa masa kini yang hidup diera digital dan menyukai pembelajaran kreatif dan interaktif.

Permasalahan ini perlu menjadi perhatian penting terutama pada motivasi siswa dalam belajar agar menjadi bersemangat, aktif, dan kreatif. Menurut Sardiman (2018), motivasi belajar merupakan dorongan internal yang menimbulkan semangat untuk belajar, mempertahankan kegiatan belajar, serta mengarahkan perilaku belajar agar tujuan pendidikan dapat tercapai. Dalam hal ini dapat di nyatakan bahwa siswa membutuhkan suatu model pembelajaran agar mereka termotivasi untuk belajar sehingga pencapaian maksimal dalam peningkatan kemampuan siswa dalam belajar Fikih akan diperoleh. [1]

Salah satu model pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa ialah penerapan model pembelajaran gamifikasi Islami.

[1] Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar.* Jakarta: Rajawali Pers

Model ini mengadopsi unsur-unsur permainan seperti kuis, poin, level, badge, serta tantangan ke dalam kegiatan pembelajaran yang didalamnya terdapat nilai-nilai Islami. Werbach dan Hunter (2012) mendefinisikan model gamifikasi sebagai penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi seseorang. [2]Dengan penambahan nuansa Islami, model ini bukan hanya membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi juga tetap memperkuat nilai-nilai-nilai akhlak seperti sikap disiplin, jujur, kerja sama dan bertanggung jawab.

Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada pengaruh penerapan model pembelajaran gamifikasi islami terhadap motivasi belajar Fikih siswa kelas XI di MAN 2 Langkat.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis quasi experimental research untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Gamifikasi Islami terhadap motivasi belajar Fikih siswa kelas XI MAN 2 Langkat. Populasi penelitian berjumlah 350 siswa, sedangkan sampel yang digunakan sebanyak 70 siswa dengan teknik purposive sampling. Variabel penelitian terdiri atas Model Pembelajaran Gamifikasi Islami sebagai variabel bebas (X) dan Motivasi Belajar Fikih sebagai variabel terikat (Y). Data dikumpulkan menggunakan angket skala Likert dan dokumentasi, sedangkan analisis data dilakukan dengan bantuan SPSS melalui uji validitas, reliabilitas, statistik deskriptif, normalitas, linearitas, regresi linear sederhana, korelasi Product Moment, koefisien determinasi, serta uji hipotesis menggunakan uji t dan uji F pada taraf signifikansi 5%.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis data dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran gamifikasi Islami terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Fikih kelas XI di MAN 2 Langkat.

Pengujian hipotesis dilakukan dengan bantuan program SPSS melalui beberapa tahapan, yaitu uji validitas, uji reliabilitas, analisis

[2] Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business. Philadelphia: Wharton Digital Press.*

deskriptif, uji normalitas, uji linearitas, analisis regresi linear sederhana, analisis korelasi *Product Moment*, koefisien determinasi dan uji hipotesis.

a. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengetahui apakah setiap item pernyataan pada instrumen penelitian mampu mengukur variabel yang diteliti. Instrumen penelitian terdiri atas 20 item untuk variabel model pembelajaran gamifikasi Islami (X) dan 20 item untuk variabel motivasi belajar (Y).

Uji validitas dilakukan menggunakan korelasi *Product Moment Pearson*. Dengan jumlah responden sebanyak 72 siswa, derajat kebebasan yang digunakan adalah:

$$df = N - 2 = 72 - 2 = 70$$

Pada taraf signifikansi 5%, nilai *r tabel* adalah sekitar 0,232. Dasar pengambilan keputusan adalah apabila *r hitung > r tabel*, maka item dinyatakan valid.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Instrumen Variabel X dan Y

Item	r_{hitung} X	Keterangan X	r_{hitung} Y	Keterangan Y
1	0,541	Valid	0,578	Valid
2	0,623	Valid	0,612	Valid
3	0,587	Valid	0,645	Valid
4	0,694	Valid	0,701	Valid
5	0,731	Valid	0,673	Valid
6	0,496	Valid	0,524	Valid
7	0,614	Valid	0,591	Valid
8	0,658	Valid	0,687	Valid
9	0,713	Valid	0,732	Valid
10	0,572	Valid	0,604	Valid
11	0,681	Valid	0,715	Valid
12	0,517	Valid	0,556	Valid
13	0,742	Valid	0,748	Valid
14	0,635	Valid	0,621	Valid
15	0,594	Valid	0,683	Valid
16	0,704	Valid	0,709	Valid
17	0,726	Valid	0,754	Valid

Item	r_{hitung} X	Keterangan X	r_{hitung} Y	Keterangan Y
18	0,607	Valid	0,638	Valid
19	0,665	Valid	0,671	Valid
20	0,718	Valid	0,724	Valid
r_{tabel}	0,232		0,232	

Sumber: Hasil Pengolahan Data

Berdasarkan tabel 1 diketahui bahwa seluruh item pernyataan pada variabel model pembelajaran gamifikasi Islami memiliki nilai *r hitung* lebih besar daripada *r tabel* 0,232. Nilai *r hitung* terendah pada variabel X adalah 0,496 dan nilai tertinggi adalah 0,742.

Hasil uji validitas pada variabel motivasi belajar juga menunjukkan bahwa seluruh item memiliki nilai *r hitung* lebih besar daripada *r tabel*. Nilai terendah adalah 0,524 dan nilai tertinggi adalah 0,754.

Dengan demikian, seluruh 40 item pernyataan yang terdiri atas 20 item variabel X dan 20 item variabel Y dinyatakan valid dan dapat digunakan sebagai instrumen penelitian.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen penelitian. Instrumen yang reliabel akan memberikan hasil pengukuran yang relatif konsisten apabila digunakan pada kondisi yang sejenis.

Pengujian reliabilitas dilakukan dengan menggunakan nilai *Cronbach's Alpha*. Instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari 0,70.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Variabel	Jumlah Item	*Cronbach's Alpha*	Batas Reliabilitas	Keterangan
Model Pembelajaran Gamifikasi Islami (X)	20	0,887	0,70	Reliabel
Motivasi Belajar (Y)	20	0,901	0,70	Reliabel

Sumber: Hasil Pengolahan Data

Berdasarkan tabel 2 diketahui bahwa nilai Cronbach's Alpha variabel model pembelajaran gamifikasi Islami sebesar 0,887. Nilai

tersebut lebih besar daripada 0,70 sehingga instrumen variabel X dinyatakan reliabel.

Variabel motivasi belajar memperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,901. Nilai tersebut juga lebih besar daripada 0,70 sehingga instrumen variabel Y dinyatakan reliabel.

Dengan demikian, seluruh instrumen yang digunakan dalam penelitian memiliki tingkat konsistensi yang baik dan dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian.

c. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran mengenai kondisi variabel model pembelajaran gamifikasi Islami dan motivasi belajar siswa. Analisis dilakukan berdasarkan data dari 72 responden.

Tabel 3. Hasil Analisis Deskriptif Variabel X dan Y

Variabel	N	Skor Minimum	Skor Maksimum	Rata-rata	Kategori
Model Pembelajaran Gamifikasi Islami (X)	72	55	92	76,25	Sedang
Motivasi Belajar (Y)	72	55	94	74,92	Sedang

Sumber: Hasil Pengolahan Data

Berdasarkan tabel 3 model pembelajaran gamifikasi Islami memperoleh nilai rata-rata sebesar 76,25. Sementara itu, motivasi belajar siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 74,92.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa kedua variabel berada pada kategori sedang. Meskipun demikian, distribusi skor menunjukkan adanya siswa yang memperoleh skor tinggi pada kedua variabel. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran gamifikasi Islami telah memberikan pengalaman belajar yang cukup baik kepada siswa dan pada saat yang sama motivasi belajar siswa juga berada pada tingkat yang cukup baik.

d. Uji Prasyarat Analisis

Sebelum melakukan analisis regresi linear sederhana, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis. Uji prasyarat yang digunakan dalam penelitian ini meliputi uji normalitas dan uji linearitas.

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data variabel model pembelajaran gamifikasi Islami dan motivasi belajar berdistribusi normal. Pengujian dilakukan menggunakan *Kolmogorov-Smirnov.*

Tabel 4 Hasil Uji Normalitas

Variabel	N	Asymp. Sig. (2-tailed)	Keterangan
Model Pembelajaran Gamifikasi Islami (X)	72	0,200	Normal
Motivasi Belajar (Y)	72	0,200	Normal

Sumber: Hasil Pengolahan Data

Berdasarkan Tabel 4 diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,200. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, data variabel model pembelajaran gamifikasi Islami dan motivasi belajar dapat dinyatakan berdistribusi normal.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa data memenuhi salah satu syarat untuk dilakukan analisis parametrik, termasuk analisis regresi linear sederhana.

2) Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah hubungan antara model pembelajaran gamifikasi Islami sebagai variabel X dengan motivasi belajar sebagai variabel Y mempunyai hubungan yang linear.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji linearitas adalah apabila nilai signifikansi Deviation from Linearity > 0,05, maka hubungan antara variabel X dan Y dinyatakan linear.

Tabel 5. Hasil Uji Linearitas

Hubungan Variabel	Sig. Deviation from Linearity	Keterangan
Model Pembelajaran Gamifikasi	0,318	Linear

Islami (X) dengan Motivasi Belajar (Y)		

Sumber: Hasil Pengolahan Data

Berdasarkan Tabel 5 diperoleh nilai signifikansi *Deviation from Linearity* sebesar 0,318. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, hubungan antara model pembelajaran gamifikasi Islami dan motivasi belajar siswa dinyatakan linear.

Berdasarkan hasil uji normalitas dan linearitas tersebut, data penelitian telah memenuhi prasyarat untuk dilakukan analisis regresi linear sederhana.

e. Analisis Regresi Linear Sederhana

Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel model pembelajaran gamifikasi Islami (X) terhadap motivasi belajar siswa (Y).

Tabel 6. Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana

Model	B	Std. Error	Beta	t	Sig.
(Constant)	17,787	7,102	–	2,504	0,015
Model Pembelajaran Gamifikasi Islami (X)	0,749	0,096	0,682	7,802	0,000

Sumber: Output Pengolahan SPSS

Berdasarkan Tabel 6 diketahui bahwa nilai konstanta sebesar 17,787. Nilai koefisien regresi model pembelajaran gamifikasi Islami sebesar 0,749. Dengan demikian, persamaan regresi linear sederhana dapat ditulis sebagai berikut:

$$Y' = 17{,}787 + 0{,}749X$$

Persamaan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

1) Nilai 17,787 merupakan konstanta. Artinya, apabila skor model pembelajaran gamifikasi Islami dianggap tidak mengalami perubahan, maka skor motivasi belajar berada pada nilai dasar sebesar 17,787.
2) Nilai 0,749 merupakan koefisien regresi variabel X. Artinya, setiap peningkatan satu satuan skor model pembelajaran

gamifikasi Islami diperkirakan diikuti peningkatan skor motivasi belajar sebesar 0,749 satuan.

3) Koefisien regresi yang bernilai positif menunjukkan bahwa arah hubungan antara model pembelajaran gamifikasi Islami dan motivasi belajar adalah positif.
4) Nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa koefisien regresi secara statistik signifikan.

Dengan demikian, berdasarkan hasil analisis regresi linear sederhana, terdapat pengaruh positif dan signifikan antara model pembelajaran gamifikasi Islami terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Fikih kelas XI di MAN 2 Langkat.

f. Analisis Korelasi Product Moment

Analisis korelasi *Product Moment* digunakan untuk mengetahui tingkat hubungan antara model pembelajaran gamifikasi Islami dengan motivasi belajar siswa.

Tabel 7. Hasil Analisis Korelasi Product Moment

Variabel	Model Pembelajaran Gamifikasi Islami (X)	Motivasi Belajar (Y)
Model Pembelajaran Gamifikasi Islami (X) – Pearson Correlation	1	0,682
Sig. (2-tailed)	–	0,000
N	72	72
Motivasi Belajar (Y) – Pearson Correlation	0,682	1
Sig. (2-tailed)	0,000	–
N	72	72

Korelasi signifikan pada taraf 0,01 (2-tailed).

Sumber: Hasil Pengolahan Data

Berdasarkan Tabel 7 diperoleh nilai *Pearson Correlation* sebesar 0,682. Nilai tersebut menunjukkan adanya hubungan positif antara model pembelajaran gamifikasi Islami dengan motivasi belajar siswa.

Nilai korelasi 0,682 menunjukkan bahwa hubungan antara kedua variabel berada pada tingkat yang kuat. Artinya, peningkatan pada penerapan model pembelajaran gamifikasi Islami cenderung diikuti dengan peningkatan motivasi belajar siswa.

Nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,01. Dengan demikian, hubungan antara model pembelajaran gamifikasi Islami dengan motivasi belajar siswa dinyatakan signifikan secara statistik.

Jumlah responden yang dianalisis sebanyak 72 siswa. Hasil ini menunjukkan bahwa model pembelajaran gamifikasi Islami memiliki hubungan yang positif dan signifikan dengan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Fikih.

g. Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui seberapa besar kontribusi model pembelajaran gamifikasi Islami dalam menjelaskan variasi motivasi belajar siswa.

Tabel 8. Hasil Koefisien Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0,682a	0,465	0,458	5,934

Sumber: Hasil Pengolahan Data

Berdasarkan Tabel 8 diperoleh nilai R sebesar 0,682. Nilai tersebut menunjukkan adanya hubungan yang kuat antara model pembelajaran gamifikasi Islami dengan motivasi belajar siswa.

Nilai R Square sebesar 0,465 menunjukkan bahwa sebesar 46,5% variasi motivasi belajar siswa dapat dijelaskan oleh model pembelajaran gamifikasi Islami. Sementara itu, sebesar 53,5% variasi motivasi belajar dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Faktor lain tersebut dapat berupa minat pribadi siswa, lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, perhatian guru, kebiasaan belajar, kondisi teman sebaya, fasilitas belajar, kondisi psikologis siswa dan faktor lain yang berkaitan dengan proses belajar.

Nilai *Adjusted R Square* sebesar 0,458 menunjukkan nilai koefisien determinasi yang telah disesuaikan dengan jumlah responden dan jumlah variabel penelitian. Sementara itu, *Std. Error of the Estimate* sebesar 5,934 menunjukkan besarnya kesalahan prediksi dalam model regresi.

Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa model pembelajaran gamifikasi Islami memberikan kontribusi sebesar 46,5% terhadap variasi motivasi belajar siswa, sedangkan 53,5% lainnya berkaitan dengan faktor-faktor lain di luar variabel yang diteliti.

h. Uji Hipotesis (Uji t)

Uji-t digunakan untuk mengetahui apakah model pembelajaran gamifikasi Islami secara parsial memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa.

Kriteria pengujian dilakukan dengan membandingkan nilai signifikansi dengan taraf signifikansi 0,05. Apabila nilai signifikansi < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Tabel 9. Hasil Uji Hipotesis (Uji t)

Variabel	t hitung	Sig.	Keterangan
Model Pembelajaran Gamifikasi Islami (X)	7,802	0,000	Signifikan

Sumber: Hasil Pengolahan Data

Berdasarkan Tabel 9 diketahui bahwa nilai *t hitung* sebesar 7,802 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05.

Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran gamifikasi Islami terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Fikih kelas XI di MAN 2 Langkat.

Untuk memperkuat hasil uji t, nilai *t hitung* dapat dibandingkan dengan *t tabel*. Dengan jumlah responden 72 siswa dan derajat kebebasan:

$$df = N - 2 = 72 - 2 = 70$$

Pada taraf signifikansi 5% untuk pengujian dua arah, nilai *t tabel* sekitar 1,994.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa:

t hitung 7,802 > t tabel 1,994

Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima.

i. Uji F

Uji F digunakan untuk mengetahui kelayakan model regresi secara keseluruhan. Hasil uji F dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 10 Hasil Uji F (ANOVA)

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	2.144,80	1	2.144,80	60,871	0,000b
Residual	2.467,70	70	35,253		
Total	4.612,50	71			

Sumber: Hasil Pengolahan Data

Berdasarkan Tabel 10 diperoleh nilai F sebesar 60,871 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa model regresi yang digunakan dalam penelitian ini signifikan. Artinya, variabel model pembelajaran gamifikasi Islami dapat digunakan untuk menjelaskan perubahan pada motivasi belajar siswa.

Nilai *Sum of Squares Regression* sebesar 2.144,80 menunjukkan variasi motivasi belajar yang dapat dijelaskan oleh model pembelajaran gamifikasi Islami. Sementara itu, *Sum of Squares Residual* sebesar 2.467,70 menunjukkan variasi motivasi belajar yang berkaitan dengan faktor lain di luar model pembelajaran gamifikasi Islami.

Nilai *Sum of Squares Total* sebesar 4.612,50 merupakan jumlah keseluruhan variasi yang terdapat pada data motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil uji F tersebut dapat disimpulkan bahwa model regresi yang digunakan dalam penelitian ini signifikan dan model pembelajaran gamifikasi Islami memiliki hubungan yang bermakna dengan motivasi belajar siswa.

Pembahasan

1. Model Pembelajaran Gamifikasi Islami pada Mata Pelajaran Fikih Siswa Kelas XI di MAN 2 Langkat

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran gamifikasi Islami pada mata pelajaran Fikih siswa kelas XI MAN 2 Langkat berada pada kategori sedang. Nilai rata-rata yang diperoleh

sebesar 76,25, dengan skor minimum 55 dan skor maksimum 92. Sebanyak 39 siswa atau 54,2% berada pada kategori sedang, 19 siswa atau 26,4% berada pada kategori tinggi, dan 14 siswa atau 19,4% berada pada kategori rendah. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan penilaian yang cukup baik terhadap penerapan model pembelajaran gamifikasi Islami dalam pembelajaran Fikih.

Gamifikasi merupakan penggunaan unsur-unsur permainan pada kegiatan yang bukan permainan untuk membuat kegiatan tersebut lebih menarik dan mendorong keterlibatan peserta didik. (Yurissa, Kamadi, dan Haeruddin, 2022: 97) menjelaskan bahwa gamifikasi dapat digunakan sebagai kerangka pembelajaran untuk meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti kegiatan belajar. [3]

Penggunaan kuis, poin, tantangan, permainan kelompok, penghargaan, dan kompetisi yang sehat dapat memberikan variasi dalam pembelajaran Fikih. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga memperoleh kesempatan untuk menjawab pertanyaan, menyelesaikan tantangan, berdiskusi, dan menunjukkan kemampuan mereka. Keadaan tersebut dapat membuat proses pembelajaran lebih aktif karena siswa memiliki kegiatan yang harus dilakukan selama pembelajaran berlangsung.

Pendapat lain disampaikan oleh (Haque, Fachrezi, dan Hadiapurwa, 2024: 25) yang menjelaskan bahwa gamifikasi pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dengan memanfaatkan unsur permainan dalam kegiatan pendidikan. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa sebagian besar responden memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan gamifikasi dan menganggap gamifikasi dapat memberikan pengaruh positif terhadap pencapaian belajar. [4]

Pendapat tersebut memperkuat hasil penelitian bahwa gamifikasi Islami dapat menjadi variasi dalam pembelajaran Fikih.

[3] Yurissa, P. N., Kamadi, L., & Haeruddin, S. (2022). Gamification learning framework for improving students' learning motivation. *ETDC: Indonesian Journal of Research and Educational Review, 1*(2), 234–242.

[4] Haque, M. I. Z. U., Fachrezi, M. A., & Hadiapurwa, A. (2024). Gamifikasi pembelajaran dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal Pembelajaran Inovatif, 7*(1), 58–70.

Akan tetapi, gamifikasi Islami tidak hanya diarahkan untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Unsur permainan perlu tetap disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan nilai-nilai Islam. Kegiatan kompetisi, misalnya, dapat diarahkan pada persaingan yang sehat dengan tetap menanamkan kejujuran, tanggung jawab, disiplin, kerja sama, dan sikap menghargai teman.

Hasil distribusi frekuensi yang menunjukkan kelompok terbesar berada pada interval 76–82 memperlihatkan bahwa penerapan model pembelajaran gamifikasi Islami cenderung dinilai cukup baik oleh siswa. Walaupun demikian, masih terdapat 14 siswa atau 19,4% yang berada pada kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi belum tentu memberikan pengalaman yang sama bagi seluruh siswa. Perbedaan minat, kemampuan mengikuti permainan, pemahaman materi, fasilitas pembelajaran, dan cara guru mengelola kegiatan dapat memengaruhi pengalaman siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, model pembelajaran gamifikasi Islami pada mata pelajaran Fikih kelas XI MAN 2 Langkat berada pada kategori sedang dengan kecenderungan menuju kategori tinggi. Gamifikasi dapat menjadi salah satu variasi pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi lebih aktif, tetapi penerapannya tetap perlu disesuaikan dengan materi Fikih, karakteristik siswa, tujuan pembelajaran, dan nilai-nilai pendidikan Islam.

2. Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fikih Kelas XI di MAN 2 Langkat

Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Fikih kelas XI MAN 2 Langkat berada pada kategori sedang. Nilai rata-rata motivasi belajar sebesar 74,92, dengan skor minimum 55 dan skor maksimum 94. Sebanyak 45 siswa atau 62,5% berada pada kategori sedang, 15 siswa atau 20,8% berada pada kategori tinggi, dan 12 siswa atau 16,7% berada pada kategori rendah. Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah memiliki motivasi untuk mengikuti pembelajaran Fikih, tetapi dorongan belajar yang dimiliki belum sepenuhnya kuat dan merata pada seluruh siswa. Kondisi ini menunjukkan masih adanya ruang

untuk meningkatkan perhatian, ketekunan, dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran.

Motivasi belajar merupakan dorongan yang membuat siswa mau mengikuti kegiatan pembelajaran dan berusaha mencapai hasil belajar yang baik. Motivasi dapat dilihat dari kemauan siswa mengikuti kegiatan pembelajaran, perhatian terhadap penjelasan guru, ketekunan mengerjakan tugas, keinginan memperoleh hasil yang baik, serta kesediaan menghadapi kesulitan ketika memahami materi. Siswa yang memiliki motivasi belajar biasanya lebih bersedia mengikuti pembelajaran, bertanya ketika belum memahami materi, menyelesaikan tugas, dan berusaha memperbaiki hasil belajarnya. Pada pembelajaran Fikih, motivasi juga berkaitan dengan keinginan siswa untuk memahami materi yang memiliki hubungan dengan pelaksanaan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari.

Gymnastiar (2022: 63) menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi digital dapat digunakan untuk membuat pembelajaran lebih menarik sehingga dapat mendukung minat dan motivasi belajar siswa. Penggunaan media seperti Kahoot memberikan bentuk kegiatan yang lebih interaktif karena siswa tidak hanya menerima materi, tetapi juga terlibat secara langsung dalam aktivitas pembelajaran. Pertanyaan yang disajikan secara menarik dapat membuat siswa lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan sampai selesai. Sistem poin dan hasil yang dapat dilihat juga dapat memberikan dorongan kepada siswa untuk berusaha memperoleh hasil yang lebih baik.[5]

Pendapat tersebut sesuai dengan keadaan yang ditemukan pada penelitian ini. Kegiatan pembelajaran yang memberikan pertanyaan, tantangan, poin, dan penghargaan dapat menjadi rangsangan bagi siswa untuk lebih memperhatikan pembelajaran. Siswa mempunyai tujuan yang harus dicapai selama mengikuti kegiatan sehingga mereka terdorong untuk menyelesaikan tugas dan menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Kegiatan seperti ini juga dapat memberikan suasana belajar yang tidak hanya berpusat pada

[5] Gymnastiar, I. A. (2022). Implementasi aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi digital dalam peningkatan motivasi belajar siswa di SMA Pasundan Banjaran. *Sosio Religi: Jurnal Kajian Pendidikan Umum, 20*(1)

penjelasan guru, tetapi memberikan kesempatan kepada siswa untuk ikut terlibat secara langsung.

Pendapat lainnya dikemukakan oleh Suparman, Azhar, dan Hafiz (2022: 93) melalui penelitian tentang pembelajaran Fikih. Mereka menemukan bahwa pembelajaran yang memberikan keterlibatan aktif kepada siswa dapat meningkatkan motivasi belajar. Pada penelitian tersebut, penerapan kegiatan pembelajaran yang menghubungkan materi dengan keadaan siswa menunjukkan adanya peningkatan partisipasi dan minat siswa dalam pembelajaran Fikih. Siswa lebih terdorong mengikuti pembelajaran ketika mereka memperoleh kesempatan untuk berpendapat, menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan menghubungkan materi dengan kehidupan yang mereka jalani.[6]

Kedua pendapat tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar tidak hanya dipengaruhi oleh keinginan dari dalam diri siswa, tetapi juga dapat berkaitan dengan bagaimana kegiatan pembelajaran dirancang dan dilaksanakan. Guru memiliki peran dalam menciptakan kegiatan yang membuat siswa memiliki perhatian terhadap materi, merasa tertantang, dan memperoleh kesempatan untuk berpartisipasi. Cara guru memberikan penjelasan, memberikan tugas, menggunakan media, memberikan penghargaan, dan membangun suasana kelas dapat memengaruhi semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok terbesar berada pada kategori sedang, yaitu 45 siswa atau 62,5%. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa sudah cukup baik, tetapi belum sepenuhnya berada pada tingkat tinggi. Sebagian siswa mungkin telah mengikuti pembelajaran dengan baik, tetapi belum selalu menunjukkan ketekunan, perhatian, atau keaktifan yang sama pada setiap kegiatan pembelajaran. Perbedaan tersebut dapat terjadi karena setiap siswa memiliki kebiasaan belajar, minat, kemampuan, dan pengalaman yang berbeda.

[6] Suparman, Azhar, & Hafiz, M. J. F. (2022). Pengaruh CTL pada pembelajaran Fiqih terhadap motivasi belajar siswa MTs NW Lenek tahun pelajaran 2021/2022. *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam, 2*(3), 34–45.

Siswa yang berada pada kategori rendah perlu memperoleh perhatian dari guru. Guru dapat memberikan dorongan belajar, penghargaan terhadap usaha siswa, kesempatan untuk bertanya, kegiatan kelompok, serta tugas yang sesuai dengan kemampuan siswa. Pemberian tantangan juga perlu disesuaikan agar siswa tidak merasa terlalu sulit ketika mengikuti pembelajaran. Guru juga dapat memberikan pujian sederhana ketika siswa menunjukkan usaha, menyelesaikan tugas, atau berani menjawab pertanyaan. Hal tersebut dapat membantu siswa merasa bahwa usaha mereka diperhatikan dan dihargai.

Motivasi belajar yang baik juga dapat dibangun dengan menghubungkan materi Fikih dengan kehidupan siswa. Materi yang dipelajari tidak hanya dipahami sebagai pengetahuan yang harus dihafalkan, tetapi juga sebagai pengetahuan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya, materi tentang ibadah, muamalah, makanan halal dan haram, serta aturan dalam kehidupan sosial dapat dikaitkan dengan keadaan yang sering ditemui siswa. Ketika siswa memahami manfaat materi yang dipelajari, mereka akan lebih mudah melihat alasan mengapa materi tersebut perlu dipahami dan diterapkan.

Penggunaan kegiatan belajar yang bervariasi juga dapat menjadi salah satu cara untuk menjaga motivasi siswa. Pembelajaran dapat diselingi dengan diskusi, tanya jawab, permainan edukatif, kuis, kerja kelompok, dan pemberian contoh yang dekat dengan kehidupan siswa. Variasi kegiatan dapat mengurangi rasa bosan karena siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan dalam waktu yang panjang. Kegiatan tersebut juga memberikan kesempatan kepada siswa dengan kemampuan yang berbeda untuk ikut berpartisipasi.

Berdasarkan hasil tersebut, motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Fikih kelas XI MAN 2 Langkat berada pada kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa telah memiliki dorongan untuk mengikuti pembelajaran, tetapi masih terdapat kesempatan untuk meningkatkan motivasi melalui kegiatan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, sesuai dengan kebutuhan siswa, dan tetap berkaitan dengan tujuan pembelajaran Fikih. Peningkatan motivasi diharapkan dapat mendorong siswa untuk lebih aktif mengikuti

pembelajaran, lebih tekun menyelesaikan tugas, dan lebih mampu memahami serta menerapkan materi Fikih dalam kehidupan sehari-hari.

3. Pengaruh Model Pembelajaran Gamifikasi Islami terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fikih Kelas XI di MAN 2 Langkat

Hasil analisis regresi linear sederhana menunjukkan persamaan:

$$Y' = 17{,}787 + 0{,}749X$$

Persamaan tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran gamifikasi Islami mempunyai arah hubungan positif dengan motivasi belajar siswa. Koefisien regresi sebesar 0,749 menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan skor model pembelajaran gamifikasi Islami berkaitan dengan peningkatan skor motivasi belajar sebesar 0,749 satuan.

Hasil analisis korelasi *Product Moment* memperoleh nilai korelasi sebesar 0,682 dengan nilai signifikansi 0,000. Nilai tersebut menunjukkan adanya hubungan positif dan signifikan antara model pembelajaran gamifikasi Islami dengan motivasi belajar siswa. Artinya, skor model pembelajaran gamifikasi Islami yang lebih tinggi berkaitan dengan skor motivasi belajar yang lebih tinggi pada responden penelitian.

Hasil koefisien determinasi menunjukkan nilai R Square sebesar 0,465. Hal tersebut berarti bahwa model pembelajaran gamifikasi Islami memberikan kontribusi sebesar 46,5% terhadap variasi motivasi belajar siswa, sedangkan 53,5% berkaitan dengan faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Hasil uji *t* menunjukkan nilai *t hitung* sebesar 7,802, sedangkan *t tabel* sekitar 1,994. Nilai *t hitung* lebih besar daripada *t tabel* dan nilai signifikansi sebesar 0,000 < 0,05. Berdasarkan kriteria pengujian tersebut, H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil uji F juga memperoleh nilai 60,871 dengan signifikansi 0,000, sehingga model regresi yang digunakan menunjukkan hasil yang signifikan.

Hasil penelitian tersebut sejalan dengan penelitian (Putri, Sudiyanto, dan Muchsini, 2023: 41) tentang pengaruh model pembelajaran gamifikasi terhadap motivasi belajar peserta didik.

Penelitian tersebut menggunakan pendekatan kuasi eksperimen dan membandingkan kelompok yang menggunakan pembelajaran gamifikasi dengan kelompok pembanding. Penelitian tersebut secara khusus mengkaji penggunaan gamifikasi dalam kaitannya dengan motivasi belajar peserta didik. [7]

Hasil penelitian tersebut dapat dikaitkan dengan temuan di MAN 2 Langkat bahwa unsur gamifikasi dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif. Poin, tantangan, pertanyaan, penghargaan, dan kompetisi dapat memberikan dorongan kepada siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Siswa memiliki kesempatan untuk menunjukkan kemampuan, memperoleh penghargaan atas pencapaian, dan bekerja sama dengan teman.

Penelitian (Khoiruddin dan Iskandar, 2024: 85) juga mengembangkan media pembelajaran berbasis gamifikasi dengan tujuan meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Penelitian tersebut dilatarbelakangi oleh pembelajaran yang kurang menarik dan suasana belajar yang cenderung monoton. Pengembangan gamifikasi digunakan sebagai salah satu upaya untuk membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan keterlibatan siswa. [8]

Temuan tersebut memberikan gambaran bahwa variasi kegiatan pembelajaran dapat menjadi salah satu unsur yang berkaitan dengan motivasi siswa. Kondisi ini sesuai dengan hasil penelitian di MAN 2 Langkat, yaitu terdapat hubungan yang positif antara model pembelajaran gamifikasi Islami dan motivasi belajar siswa. Akan tetapi, hubungan tersebut tidak berarti bahwa gamifikasi merupakan satu-satunya faktor yang menentukan motivasi belajar siswa.

Nilai R Square sebesar 46,5% memperlihatkan bahwa masih terdapat 53,5% variasi motivasi belajar yang berkaitan dengan faktor lain. Faktor tersebut dapat berupa minat belajar, lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, hubungan dengan teman, cara mengajar guru,

[7] Putri, R. F. R., Sudiyanto, & Muchsini, B. (2023). Pengaruh model pembelajaran gamifikasi terhadap motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran akuntansi dasar di SMK. *Tata Arta: Jurnal Pendidikan Akuntansi, 9*(3).

[8] Khoiruddin, M. A., & Iskandar, R. (2024). Pengembangan gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar materi sistem AC. *Jurnal Pendidikan Vokasi Otomotif, 7*(1), 194–214

fasilitas belajar, kebiasaan belajar, kondisi siswa, serta faktor lain yang tidak dimasukkan ke dalam penelitian.

Gamifikasi Islami juga memiliki ciri khusus karena unsur permainan diarahkan bersama dengan nilai-nilai Islam. Pemberian poin dan penghargaan tidak hanya ditujukan untuk memperoleh kemenangan, tetapi dapat digunakan untuk mendorong kedisiplinan, tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, dan penghargaan terhadap orang lain. Kompetisi yang digunakan juga perlu dijaga agar tetap sehat dan tidak menimbulkan sikap saling merendahkan.

Pembelajaran Fikih memiliki ruang yang cukup luas untuk menerapkan kegiatan tersebut karena materi Fikih tidak hanya berkaitan dengan pengetahuan, tetapi juga berkaitan dengan praktik kehidupan sehari-hari. Guru dapat membuat tantangan tentang tata cara ibadah, kuis tentang hukum Fikih, permainan kelompok tentang penerapan materi, atau studi kasus yang meminta siswa menentukan tindakan sesuai dengan ketentuan Fikih.

Berdasarkan keseluruhan hasil analisis, dapat diketahui bahwa model pembelajaran gamifikasi Islami mempunyai hubungan dan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Fikih kelas XI MAN 2 Langkat. Hasil tersebut didukung oleh nilai korelasi 0,682, nilai signifikansi 0,000, koefisien determinasi 46,5%, serta hasil uji *t* dan uji F yang signifikan.

Penerapan gamifikasi Islami dapat digunakan sebagai salah satu variasi pembelajaran Fikih untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan mendukung motivasi belajar. Penerapannya tetap perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, materi Fikih, kondisi siswa, kemampuan gu

D. KESIMPULAN

Model pembelajaran gamifikasi Islami pada mata pelajaran Fikih siswa kelas XI di MAN 2 Langkat berada pada kategori sedang, dengan nilai rata-rata sebesar 76,25. Sebagian besar siswa, yaitu 39 siswa (54,2%), berada pada kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi Islami telah memberikan variasi pembelajaran yang cukup baik melalui penggunaan kuis, poin, tantangan, permainan kelompok, penghargaan, dan kompetisi yang

sehat. Namun, penerapannya masih perlu disesuaikan dengan karakteristik siswa, materi Fikih, fasilitas pembelajaran, serta nilai-nilai Islam.

Motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Fikih kelas XI di MAN 2 Langkat berada pada kategori sedang, dengan nilai rata-rata sebesar 74,92. Sebanyak 45 siswa (62,5%) berada pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa siswa telah memiliki dorongan untuk mengikuti pembelajaran Fikih, tetapi motivasi belajar masih dapat dikembangkan melalui pembelajaran yang lebih aktif, menarik, pemberian penghargaan, tantangan yang sesuai, serta pengaitan materi Fikih dengan kehidupan sehari-hari.

Model pembelajaran gamifikasi Islami berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Fikih kelas XI di MAN 2 Langkat. Hal ini ditunjukkan oleh nilai korelasi sebesar 0,682 dengan signifikansi 0,000 < 0,05, nilai R Square sebesar 0,465 atau 46,5%, serta hasil uji *t* sebesar 7,802 > 1,994 dan uji F sebesar 60,871 dengan signifikansi 0,000. Hasil tersebut menunjukkan bahwa gamifikasi Islami memiliki hubungan positif dan signifikan dengan motivasi belajar siswa, sedangkan 53,5% variasi motivasi belajar berkaitan dengan faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

E. DAFTAR PUSTAKA

Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar.* Jakarta: Rajawali Pers

Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business. Philadelphia: Wharton Digital Press.*

Yurissa, P. N., Kamadi, L., & Haeruddin, S. (2022). Gamification learning framework for improving students' learning motivation. *ETDC: Indonesian Journal of Research and Educational Review, 1*(2), 234–242.

Haque, M. I. Z. U., Fachrezi, M. A., & Hadiapurwa, A. (2024). Gamifikasi pembelajaran dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal Pembelajaran Inovatif, 7*(1), 58–70.

Gymnastiar, I. A. (2022). Implementasi aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi digital dalam peningkatan motivasi belajar siswa di SMA Pasundan Banjaran. *Sosio Religi: Jurnal Kajian Pendidikan Umum, 20*(1)

Suparman, Azhar, & Hafiz, M. J. F. (2022). Pengaruh CTL pada pembelajaran Fiqih terhadap motivasi belajar siswa MTs NW Lenek tahun pelajaran 2021/2022. *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam, 2*(3), 34–45.

Putri, R. F. R., Sudiyanto, & Muchsini, B. (2023). Pengaruh model pembelajaran gamifikasi terhadap motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran akuntansi dasar di SMK. *Tata Arta: Jurnal Pendidikan Akuntansi, 9*(3).

Khoiruddin, M. A., & Iskandar, R. (2024). Pengembangan gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar materi sistem AC. *Jurnal Pendidikan Vokasi Otomotif, 7*(1), 194–214