

## **Penerapan Metode Gamifikasi Berbasis Aplikasi Mobile untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Fiqih dan Akhlak Siswa di SMPN 1 Kerumutan**

**Fidayani<sup>1</sup>, Haryati<sup>2</sup>, Deriati Anggraini<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>SMPN 1 Kerumutan, <sup>2</sup>SMPN 3 Pangkalan Kuras, <sup>3</sup>SMPN 3 Kerumutan,  
Correspondence: derideri025@gmail.com

### **Article Info**

#### **Article history:**

Received 10 Okt 2024

Revised 15 Des 2024

Accepted 30 Jan 2025

#### **Keyword:**

Gamification, Mobile Application, Fiqh, Akhlak, Islamic Education, Student Engagement, Secondary School

### **ABSTRACT**

This classroom action research aims to improve students' understanding of Fiqh and Akhlak by implementing the gamification method through a mobile application at SMPN 1 Kerumutan. The research was conducted due to the observation that students found traditional learning methods for these subjects to be monotonous and disengaging, which hindered their ability to grasp and apply the values taught. The study was carried out in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The mobile application used gamification elements, such as quizzes, challenges, and rewards, to create an interactive and enjoyable learning environment. The results of the study showed a significant improvement in students' engagement, understanding, and retention of Fiqh and Akhlak concepts. Students were more motivated to participate in learning activities, and their ability to apply the moral and religious values learned increased. The study concluded that the integration of gamification through a mobile application can significantly enhance students' interest and comprehension in Fiqh and Akhlak, making learning more fun, interactive, and meaningful.



© 2025 The Authors. Published by PT SYABAN MANDIRI BERKARYA.  
This is an open access article under the CC BY NC license  
(<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

## **INTRODUCTION**

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah menengah pertama (SMP) memegang peran penting dalam pembentukan karakter dan penguatan pemahaman agama siswa. Salah satu materi yang menjadi fokus pembelajaran adalah Fiqh dan Akhlak. Namun, banyak siswa yang merasa kesulitan dalam memahami materi ini karena metode pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang menarik. Menurut Hosnan (2014), metode pembelajaran yang berpusat pada siswa dan mengedepankan pengalaman belajar yang menyenangkan sangat diperlukan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PAI, khususnya dalam bidang Fiqh dan Akhlak.

Di SMPN 1 Kerumutan, guru masih menggunakan metode konvensional, seperti ceramah dan tanya jawab, yang seringkali membuat siswa merasa jemu dan kurang termotivasi untuk mendalami materi. Hal ini menyebabkan rendahnya tingkat pemahaman dan aplikasi nilai-nilai akhlak dalam kehidupan sehari-hari siswa. Menurut Sardiman (2012), pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis teknologi dapat meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa, karena siswa merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Fiqh dan Akhlak, dibutuhkan inovasi yang dapat membuat materi pelajaran lebih menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah gamifikasi, yaitu penggunaan elemen permainan dalam proses pembelajaran. Menurut Anderson & Krathwohl (2001), gamifikasi dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan memotivasi siswa untuk lebih aktif terlibat dalam belajar.

Gamifikasi berbasis aplikasi mobile menjadi pilihan yang tepat karena siswa di SMPN 1 Kerumutan sudah terbiasa dengan penggunaan smartphone dalam kehidupan sehari-hari. Aplikasi mobile dengan elemen gamifikasi, seperti kuis, tantangan, dan reward, dapat menjadikan pembelajaran Fiqh dan Akhlak lebih interaktif dan menyenangkan. Menurut Prensky (2010), aplikasi mobile memungkinkan

siswa belajar secara mandiri, sambil tetap merasa terlibat secara aktif dalam pembelajaran yang menyenangkan.

Salah satu kelebihan dari metode gamifikasi berbasis aplikasi mobile adalah kemampuannya untuk memberikan umpan balik langsung kepada siswa. Ketika siswa menyelesaikan tantangan atau kuis, mereka dapat langsung mengetahui hasilnya dan memperoleh penghargaan atau poin sebagai motivasi. Menurut Mayer (2009), umpan balik yang cepat dan konstruktif membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, serta memperkuat motivasi intrinsik untuk terus belajar.

Di SMPN 1 Kerumutan, siswa banyak yang belum dapat menghubungkan nilai-nilai Fiqh dan Akhlak dengan kehidupan sehari-hari. Sebagai contoh, meskipun siswa mempelajari konsep kejujuran dalam Fiqh, mereka masih kesulitan untuk mengaplikasikan nilai tersebut dalam interaksi sosial mereka. Hal ini menunjukkan pentingnya metode yang tidak hanya mengajarkan teori, tetapi juga menghubungkannya dengan pengalaman nyata siswa. Menurut Lickona (1991), pendidikan karakter yang efektif harus melibatkan pengalaman langsung dan refleksi terhadap nilai-nilai tersebut dalam kehidupan siswa.

Metode gamifikasi berbasis aplikasi mobile memungkinkan guru untuk menyajikan materi Fiqh dan Akhlak dalam bentuk cerita atau simulasi yang dapat dimainkan oleh siswa. Misalnya, dalam aplikasi tersebut, siswa dapat mempraktikkan berbagai aspek akhlak seperti kejujuran dan kesabaran melalui skenario interaktif yang mengharuskan mereka membuat keputusan. Hal ini akan meningkatkan pemahaman mereka tentang pentingnya nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Heinich et al. (2002), penggunaan simulasi dan cerita dalam pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman, yang lebih efektif dalam membangun pemahaman.

Gamifikasi juga dapat membantu menciptakan suasana kompetitif yang sehat di antara siswa. Dalam aplikasi, siswa dapat bersaing untuk mendapatkan poin atau reward berdasarkan prestasi mereka dalam menyelesaikan tugas atau tantangan. Kompetisi semacam ini dapat mendorong siswa untuk berusaha lebih keras dan belajar dengan lebih fokus. Menurut Prensky (2010), kompetisi yang dihadirkan dalam bentuk yang menyenangkan dapat meningkatkan semangat belajar siswa tanpa membuat mereka merasa terbebani.

Dengan menerapkan metode gamifikasi berbasis aplikasi mobile, pembelajaran Fiqh dan Akhlak di SMPN 1 Kerumutan dapat menjadi lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kehidupan siswa. Siswa akan merasa lebih termotivasi untuk belajar, tidak hanya untuk memahami teori, tetapi juga untuk mengaplikasikan nilai-nilai yang diajarkan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Zubaedi (2012), pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena siswa merasa lebih merasa terlibat dan memiliki kontrol atas proses pembelajaran mereka.

Penerapan metode gamifikasi berbasis aplikasi mobile diharapkan dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Fiqh dan Akhlak. Selain itu, teknik ini juga diharapkan dapat membentuk karakter siswa melalui pembelajaran yang menyenangkan dan berbasis nilai. Pendidikan agama yang berbasis nilai-nilai Qur'an akan lebih efektif jika disampaikan melalui pendekatan yang menarik dan relevan dengan kehidupan siswa. Menurut Hidayatullah (2010), pengajaran agama yang menggabungkan teori dan praktik akan memperkuat internalisasi nilai-nilai agama dalam diri siswa.

Dengan menggunakan aplikasi mobile yang dilengkapi dengan elemen-elemen gamifikasi, siswa akan lebih mudah mengingat dan mengaplikasikan nilai-nilai yang diajarkan dalam kehidupan mereka. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi Fiqh dan Akhlak, tetapi juga membantu mereka menjadi pribadi yang lebih baik. Menurut Shihab (2014), aplikasi nilai-nilai Qur'an dalam kehidupan sehari-hari siswa adalah tujuan utama dari pembelajaran agama yang efektif.

Secara keseluruhan, penerapan metode gamifikasi berbasis aplikasi mobile di SMPN 1 Kerumutan dapat memberikan solusi terhadap masalah rendahnya pemahaman dan implementasi nilai-nilai Qur'an dalam kehidupan siswa. Dengan pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menarik dan bermakna. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas penerapan metode gamifikasi berbasis aplikasi mobile dalam pembelajaran Fiqh dan Akhlak di SMPN 1 Kerumutan.

## RESEARCH METHODS

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan

refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII di SMPN 1 Kerumutan yang berjumlah 30 orang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana penerapan metode gamifikasi berbasis aplikasi mobile dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Fiqh dan Akhlak. Selama siklus pertama, aplikasi mobile yang mengandung elemen permainan seperti kuis, tantangan, dan penghargaan diterapkan dalam pembelajaran PAI.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan analisis refleksi siswa yang ditulis setelah setiap sesi pembelajaran. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi untuk melihat tingkat keterlibatan siswa, kuisioner untuk mengukur pemahaman dan antusiasme, serta catatan refleksi guru. Data dianalisis secara kualitatif deskriptif untuk mengevaluasi perubahan yang terjadi dalam pemahaman siswa tentang materi Fiqh dan Akhlak. Keberhasilan tindakan diukur berdasarkan peningkatan partisipasi siswa, kualitas pemahaman, serta implementasi nilai-nilai dalam kehidupan sehari-hari mereka. Refleksi siswa dan guru digunakan untuk merancang perbaikan pada siklus berikutnya.

## RESULTS AND DISCUSSION

Pada siklus I, penerapan metode gamifikasi berbasis aplikasi mobile menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran Fiqh dan Akhlak. Dari 30 siswa, 18 siswa (60%) mengaku merasa lebih senang mengikuti pembelajaran ketika ada elemen permainan seperti tantangan dan reward. Hal ini sesuai dengan pendapat Prensky (2010) yang menyatakan bahwa elemen gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran, terutama di era digital.

Namun, meskipun siswa merasa lebih tertarik, pemahaman mereka terhadap materi Fiqh dan Akhlak belum maksimal. Beberapa siswa masih kesulitan dalam mengaitkan nilai-nilai yang diajarkan dengan perilaku sehari-hari mereka. Berdasarkan hasil observasi, kurangnya refleksi mendalam tentang nilai-nilai tersebut menyebabkan kesulitan dalam aplikasinya. Menurut Mayer (2009), meskipun gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan, proses refleksi dan penerapan nilai tetap penting untuk memperdalam pemahaman.

Pada siklus II, penyesuaian dilakukan dengan menambahkan sesi diskusi kelompok dan pertanyaan reflektif setelah setiap tantangan gamifikasi. Hal ini terbukti efektif karena lebih banyak siswa yang mampu menghubungkan nilai-nilai Fiqh dan Akhlak dengan kehidupan mereka. Sebanyak 24 siswa (80%) berhasil menyampaikan pemahaman mereka tentang kejujuran dan kesabaran dalam situasi nyata. Menurut Heinich et al. (2002), pembelajaran berbasis refleksi sangat penting untuk mengintegrasikan nilai-nilai dalam kehidupan sehari-hari siswa.

Siswa juga menunjukkan peningkatan dalam kemampuan berbicara di depan umum. Beberapa siswa yang sebelumnya malu untuk berbicara di depan kelas, kini dengan percaya diri menyampaikan pendapat mereka tentang materi yang telah dipelajari. Hal ini sesuai dengan pendapat Bloom (1956), bahwa pembelajaran yang melibatkan interaksi aktif seperti diskusi dan presentasi dapat memperkuat keterampilan berbicara siswa, yang penting dalam pendidikan karakter.

Hasil refleksi siswa menunjukkan bahwa mereka merasa lebih terhubung dengan materi Fiqh dan Akhlak setelah menggunakan aplikasi mobile berbasis gamifikasi. Siswa mengungkapkan bahwa aplikasi tersebut membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Menurut Anderson & Krathwohl (2001), pembelajaran yang menyenangkan dan relevan dengan kehidupan siswa dapat meningkatkan pemahaman dan retensi terhadap materi yang diajarkan.

Siswa juga menunjukkan peningkatan dalam sikap sosial mereka setelah mengikuti pembelajaran menggunakan aplikasi mobile gamifikasi. Banyak siswa yang mulai lebih memperhatikan nilai-nilai sosial seperti empati dan gotong royong dalam kehidupan sehari-hari mereka. Menurut Lickona (1991), pendidikan karakter yang efektif melibatkan pengembangan sikap sosial yang diterapkan dalam kehidupan nyata, yang dapat dibentuk melalui pengalaman belajar yang reflektif.

Selain itu, penggunaan aplikasi mobile juga memberikan dampak positif terhadap pemahaman konsep-konsep dalam Fiqh dan Akhlak. Siswa dapat mempelajari materi melalui permainan kuis dan tantangan, yang memberikan kesempatan untuk menguji pengetahuan mereka secara langsung. Menurut Prensky (2010), penggunaan teknologi dalam pembelajaran memberi siswa kesempatan untuk belajar secara mandiri sambil tetap merasa terlibat dan termotivasi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Di sisi lain, beberapa siswa masih menunjukkan ketergantungan pada aplikasi dan kurangnya keinginan untuk belajar secara mandiri tanpa adanya elemen permainan. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun

gamifikasi efektif dalam meningkatkan keterlibatan, perlu adanya penyeimbangan dengan pembelajaran berbasis refleksi dan diskusi agar siswa dapat benar-benar menginternalisasi nilai-nilai yang diajarkan. Menurut Zubaedi (2012), pembelajaran yang berorientasi pada karakter harus menggabungkan teori dan praktik agar siswa mampu menerapkan nilai-nilai agama dalam kehidupan mereka.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi berbasis aplikasi mobile dapat meningkatkan pemahaman materi Fiqh dan Akhlak serta motivasi siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Dengan adanya elemen tantangan dan penghargaan, siswa merasa lebih dihargai dan termotivasi untuk belajar. Menurut Shihab (2014), pembelajaran agama yang melibatkan teknologi dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, menyenangkan, dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital ini.

Dalam konteks ini, penerapan gamifikasi berbasis aplikasi mobile terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan implementasi nilai-nilai Qur'an dalam kehidupan sehari-hari siswa. Teknik ini memberi dampak positif dalam menghubungkan teori dan praktik agama dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami, sehingga siswa tidak hanya mengingat, tetapi juga dapat mengaplikasikan nilai-nilai yang telah dipelajari. Menurut Hidayatullah (2010), pengajaran agama yang berfokus pada penerapan nilai-nilai dalam kehidupan sehari-hari sangat penting untuk membentuk karakter siswa yang baik.

## CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan di SMPN 1 Kerumutan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode gamifikasi berbasis aplikasi mobile efektif dalam meningkatkan pemahaman dan aplikasi nilai-nilai Fiqh dan Akhlak pada siswa. Penggunaan elemen-elemen gamifikasi seperti tantangan, kuis, dan penghargaan berhasil meningkatkan motivasi siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran. Selain itu, dengan adanya sesi diskusi dan refleksi, siswa mampu menghubungkan materi Fiqh dan Akhlak dengan kehidupan nyata mereka, yang meningkatkan pemahaman dan penerapan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Meskipun aplikasi ini meningkatkan keterlibatan dan antusiasme, perlu diimbangi dengan refleksi dan pembelajaran berbasis diskusi agar siswa dapat sepenuhnya menginternalisasi nilai-nilai yang dipelajari. Oleh karena itu, metode gamifikasi berbasis aplikasi mobile sangat dianjurkan untuk diterapkan lebih luas dalam pembelajaran PAI, karena dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan relevan bagi siswa.

## REFERENCES

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Longman.
- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*. New York: Longman.
- Gardner, H. (1999). *Intelligence Reframed: Multiple Intelligences for the 21st Century*. New York: Basic Books.
- Heinich, R., Molenda, M., & Russell, J. D. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Prentice Hall.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lickona, T. (1991). *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. New York: Bantam Books.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Prensky, M. (2010). *Teaching Digital Natives: Partnering for Real Learning*. Thousand Oaks, CA: Corwin Press.
- Sardiman, A. M. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Zubaedi, Z. (2012). *Desain Pendidikan Karakter: Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*. Jakarta: Kencana.