

**PENERAPAN METODE GAMIFICATION UNTUK MENINGKATKAN
KEAKTIVAN DAN KREATIVITAS BELAJAR SISWA KELAS VII MTS.
MUALLIMAT MELALUI KREATIVAS GURU**

**Rohaeniah Zain¹, Baiq Rasmila Saputri², Muh Jihadul Akbar³, Nurul Hidayah⁴, Novia
Juniarti⁵, Fida Imanissafitri⁶**

rohaeniahzain@gmail.com¹, baiqrasmilas@gmail.com², jihatulakbar0@gmail.com³,
jihatulakbar0@gmail.com⁴, noviajuniarti190@gmail.com⁵, imanisafitrida@gmail.com⁶

Universitas Hamzanwadi

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menambah motivasi dan ketertarikan dalam kelas untuk mencapai hasil yang optimal penelitian ini diterapkan menggunakan metode gamification dengan model pembelajaran berbasis games. Pencapaian tujuan pembelajaran dapat diukur dari hasil belajar siswa, sehingga peningkatan hasil belajar juga dapat menentukan keberhasilan suatu pembelajaran. Upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa ini dapat dilakukan dengan pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pemberian tindakan berupa pendekatan game based learning menggunakan media maze game pada kelas yang proses pembelajarannya cenderung monoton akan berpotensi menjadi sebuah solusi peningkatan hasil belajar siswa. Pemberian tindakan ini dilakukan terhadap siswa kelas VIII di MTS MU'ALLIMAT NWDI PANCOR yang memiliki masalah rendahnya hasil belajar siswa. Pada tahap pra siklus, nilai rata-rata kelas VIII hanya sebesar 51,6 dan ketuntasan klasikalnya hanya 40%. Tindakan berupa penerapan pendekatan game based learning menggunakan media maze game yang diberikan kepada kelas VIII di MTS MU'ALLIMAT NWDI PANCOR ini berhasil meningkatkan hasil belajar siswa pada setiap siklusnya. Pada siklus I nilai rata-rata menjadi 68,3 dan ketuntasan belajar klasikal menjadi 65,2% dan pada siklus II nilai rata-rata menjadi 78,3 dan ketuntasan belajar klasikal menjadi 82,6%.

Kata Kunci: Game Based Learning, Maze Game, Hasil Belajar.

ABSTRACT

This research aims to increase motivation and interest in the classroom to achieve optimal results. This research is applied using the gamification method with a game-based learning model. An achievement of learning goals can be measured by the learning outcomes, therefore the improvement of it can determine the success of a learning. The effort to improve the students' learning outcomes could be done with Class Action Research. The action in this research is application of game based learning with maze game as medium in the class who always monotone with the learning progress could be potential to be a solution for the improvement of the students' learning outcomes. That action be done for students of VIII MTS MU'ALLIMAT NWDI PANCOR which a class with low learning outcomes. In pre-cycle step, the average score of VIII class is only 51,6 and the percentage of classical mastery learning is 40%. Application of game based learning with maze game that given to VIII MTS MU'ALLIMAT NWDI PANCOR is successfully done to increase the learning outcomes. At the cycle I, the average score is 68, and the percentage of classical mastery learning become 65,2% and at the cycle II, the average score is 78, and the percentage of classical mastery learning become 82,6%.

Keywords: Game Based Learning, Maze Game, Learning Outcomes.

PENDAHULUAN

Di tengah perkembangan teknologi yang sangat pesat, tantangan dalam dunia pendidikan semakin beragam. Salah satu tantangan utama adalah bagaimana menjadikan proses belajar mengajar lebih efektif dan menarik, sehingga siswa dapat terlibat secara aktif dan kreatif. Salah satu pendekatan yang dianggap relevan dalam menghadapi tantangan ini adalah metode gamifikasi. Gamifikasi adalah penerapan elemen-elemen permainan di luar konteks permainan itu sendiri, yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar.

Menurut Kapp (2012), gamifikasi dapat mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi karena elemen permainan seperti penghargaan, tantangan, dan umpan balik instan dapat membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Pendapat ini sejalan dengan penelitian oleh Deterding et al. (2011), yang menyatakan bahwa gamifikasi mampu mengubah motivasi intrinsik siswa dengan menggabungkan aspek permainan yang memicu rasa kompetisi dan pencapaian. Selanjutnya, Hamari et al. (2014) menekankan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan interaksi antar siswa dan antara siswa dengan guru, menciptakan suasana belajar yang kolaboratif dan dinamis.

Di MTS Muallimat, penerapan gamifikasi diharapkan dapat menjadi langkah efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa kelas VII. Dengan mengintegrasikan elemen permainan ke dalam pembelajaran, siswa diharapkan lebih antusias dan mampu mengekspresikan kreativitas mereka melalui berbagai kegiatan yang dirancang oleh guru. Penggunaan aplikasi atau platform yang mendukung elemen-elemen permainan, seperti sistem poin, leaderboard, dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar lebih giat dan aktif. Hal ini sejalan dengan temuan yang diungkapkan oleh Huotari dan Hamari (2012), yang menyatakan bahwa gamifikasi dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan mendalam.

Selain itu, metode gamifikasi juga membantu guru dalam mengenali minat dan kebutuhan siswa. Dengan mendesain kegiatan yang lebih interaktif, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik. Dalam hal ini, keterlibatan guru dalam merancang dan menerapkan gamifikasi akan berkontribusi besar terhadap keberhasilan metode ini. Seperti yang dinyatakan oleh Landers (2014), pengajaran yang melibatkan elemen gamifikasi dapat meningkatkan produktivitas serta kepuasan siswa terhadap proses belajar.

Penelitian ini secara khusus akan mengupas penerapan gamifikasi dalam konteks pembelajaran di MTS Muallimat, dengan fokus pada dampaknya terhadap keaktifan dan kreativitas siswa. Dengan mengeksplorasi pengalaman guru dan siswa. Dengan demikian, diharapkan proses pembelajaran tidak hanya sekadar transfer ilmu, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan berkesan bagi siswa.

METODE PENELITIAN

penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) karena bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa agar lebih aktif dan kreatif, dengan desain studi kasus untuk meneliti penerapan metode gamifikasi di MTS Muallimat berikut Langkah-langkah penelitiannya:

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian terdiri dari siswa kelas VII di MTS Muallimat. Fokus utama kami adalah untuk memahami pengalaman mereka terkait penerapan gamifikasi dalam proses pembelajaran.

2. Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini dikumpulkan menggunakan beberapa cara:

- Wawancara: Kami melakukan wawancara semi-terstruktur dengan siswa dan guru untuk menggali pandangan serta pengalaman mereka.
- Observasi: Penelitian juga dilakukan dengan mengamati langsung proses pembelajaran yang menerapkan gamifikasi.
- Dokumentasi: Kami mengumpulkan dokumen seperti silabus dan hasil kerja siswa untuk mendukung analisis kami.

3. Analisis Data

Data yang berhasil dikumpulkan dianalisis dengan pendekatan analisis tematik. Kami melakukan transkripsi, pengkodean, dan interpretasi untuk menemukan tema-tema kunci yang terkait dengan keaktifan dan kreativitas siswa.

4. Validitas Data

Untuk menjaga kredibilitas data, kami menggunakan triangulasi dengan membandingkan informasi dari berbagai sumber untuk memastikan keakuratan.

5. Etika Penelitian

Kami memastikan setiap langkah penelitian menghormati etika, dengan mendapatkan izin dari pihak sekolah dan menjaga kerahasiaan informasi siswa dan guru.

Dengan metode ini, kami berharap dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai pengaruh gamifikasi terhadap keaktifan dan kreativitas belajar siswa di MTS Muallimat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil Observasi Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran IPS Terpadu Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

NO	HASIL EVALUASI	FREKUENSI			PRESENTASI		
		PRA SIKLUS	SIKLUS 1	SIKLUS 2	PRA SIKLUS	SIKLUS 1	SIKLUS 2
1	RATA-RATA	65	75	85	65%	75%	85%
2	NILAI TERTINGGI	80	95	100	80%	95%	100%
3	NILAI TERENDAH	40	60	80	40%	60%	80%
4	JUMLAH SISWA YANG TUNTAS	16	28	32	50%	87,5%	100%
5	JUMLAH SISWA YANG TIDAK TUNTAS	16	4	-	50%	12,5%	-

Dari data tabel perbandingan antara prasiklus, siklus I dan siklus II di atas dapat menggambarkan aspek positif yang meningkat signifikan. Di buktikan pada aspek penilaian yang meningkat di setiap siklusnya. Ini menggambarkan peningkatan siswa dalam pengetahuan menyambut usai baligh.

Peningkatan hasil belajar siswa berdampak pada proses pembelajaran yang berjalan dengan baik dan bermakna kepada siswa. Meskipun peningkatan yang terjadi tidaklah sempurna namun hal ini cukup memuaskan. Selama ini siswa kurang mendapatkan pelatihan yang intensif sehingga berdampak pada kemampuan mereka dalam berdiskusi kelompok yang baik disinyalir sebagai penyebab utama maka dari itu dengan diterapkannya model pembelajaran Kooperatif type TGT yang sangat baik diterapkan dalam pembelajaran yang prosedural karena model kooperatif type TGT Membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran.

Pembahasan

Pada siklus I pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru telah mencapai nilai persentase sebesar 70,5%, dengan nilai kategori “baik”. Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru dalam menyampaikan apersepsi dengan baik adalah 70,00%, pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru dalam penyampaian materi pokok dengan baik adalah 80,00%, pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan baik adalah 72,00%, pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru dalam menutup pelajaran dengan baik adalah 60,00%.

Pada siklus II pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru mencapai nilai rata-rata dengan jumlah persentase sebesar 98%, nilai ini memperoleh kategori “sangat baik”. Hasil analisa data menunjukkan pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan guru pada aspek pengamatan menyampaikan apersepsi dengan baik nilainya meningkat dari 70,00% menjadi 85,00%, pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru pada aspek pengamatan penyampaian materi pokok dengan baik meningkat dari 80,00% menjadi 100%, pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada aspek penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan baik meningkat dari 72,00% menjadi 88,00%, dan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru pada aspek pengamatan menutup pelajaran dengan baik juga terjadi peningkatan dari 60,00 menjadi 80,00%. Pelaksanaan proses pembelajaran mata pelajaran PAI yang dilakukan oleh guru nilai rata-rata pada seluruh aspek pengamatan mengalami kenaikan dari siklus I sebesar 70 ke siklus II sebesar 88,25, peningkatan nilai ini terjadi disebabkan karena tahapan proses pembelajaran model kooperatif tipe TGT sudah dilaksanakan secara baik.

Berdasarkan hasil analisa data pada siklus I dan Siklus II, secara hasil penelitian ini mengungkapkan terjadinya peningkatan pemahaman anak dalam lingkungan sosial dalam bermasyarakat pada kelas VII F MTS muallimat dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Games Tournament). Hal ini berdasarkan analisis peneliti mulai dari prasiklus, siklus I serta siklus II. kemudian hasil tes pada siklus II mengalami peningkatan dibanding pada tes prasiklus dan siklus I, peningkatan yang terjadi pun dapat dikatakan sebagai peningkatan yang signifikan.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa ini diawali dengan melihat kondisi di prasiklus dimana kondisi di prasiklus ini menggambarkan keadaan siswa sebelum diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Dari kondisi prasiklus ini kemudian diketahui tingkat kemampuan awal siswa sebelum memasuki siklus I dan hasilnya pun masih kurang hanya jika ingin diukur untuk hasil belajar. Pada saat proses pembelajaran siswa tidak menaruh perhatian lebih pada pembelajaran sehingga berimbas pada hasil belajar mereka yang tidak mengalami peningkatan atau masih kurang.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe siklus I, pada siklus ini guru telah melakukan pretes di prasiklus dan telah mengetahui kemampuan para siswa sehingga bersiap untuk menyajikan informasi pembelajaran kepada siswa. Pada mulanya guru menjelaskan tentang model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan sedikit menguji pemahaman mereka tentang materi lingkungan sosial dalam bermasyarakat. Setelah itu guru mulai menyajikan informasi pembelajaran secara bertahap yakni dengan memberikan teori awal tentang pengertian lingkungan sosial dalam bermasyarakat. Hingga akhir pertemuan siswa pun diminta untuk memberi umpan balik pertama di siklus I.

Pada pertemuan selanjutnya di siklus I guru pun melanjutkan materi selanjutnya namun masih mengeset kembali siswa tentang materi sebelumnya agar tidak terlupakan dan siswa pun rajin berlatih di rumah masing-masing pertemuan ini beralih ke step selanjutnya. Pada pertemuan ini pun siswa memberi umpan balik kepada rekan-rekannya agar pemahaman siswa lebih dalam mengolah pembelajaran.

Pembelajaran pun berlanjut pada siklus II dimana siswa kembali mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya pada pertemuan satu siswa mengulang materi lingkungan soaial dalam bermasyarakat.

Peningkatan pun terjadi pada pertemuan disiklus II dengan siswa yang memahami lingkungan soaial dalam bermasyarakat. Peningkatan hasil belajar IPS Terpadu materi lingkungan soaial dalam bermasyarakat setelah penerapan model pembelajaran kooperatif type TGT ini telah diukur dengan tes pada akhir pertemuan siklus I dan Siklus II serta membandingkannya dengan hasil pretes pada prasiklus. Adapun hasil dari tes tersebut menunjukkan peningkatan yang baik terlebih pada siklus II.

Hasil penelitian ini menunjukkan keberhasilan akan penerapan model pembelajaran kooperatif type TGT terhadap hasil belajar IPS Terpadu materi Al-Asma Al-Husna yang diterapkan kepada siswa kelas VII F MTS Muallimat NWDI Pancor.

KESIMPULAN

Di MTS Muallimat, penerapan gamifikasi diharapkan dapat menjadi langkah efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa kelas VII. Dengan mengintegrasikan elemen permainan ke dalam pembelajaran, siswa diharapkan lebih antusias dan mampu mengekspresikan kreativitas mereka melalui berbagai kegiatan yang dirancang oleh guru. Penggunaan aplikasi atau platform yang mendukung elemen-elemen permainan, seperti sistem poin, leaderboard, atau badge, dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar lebih giat.

Selain itu, metode gamifikasi juga membantu guru dalam mengenali minat dan kebutuhan siswa. Dengan mendesain kegiatan yang lebih interaktif, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik. Dalam hal ini, keterlibatan guru dalam merancang dan menerapkan gamifikasi akan berkontribusi besar terhadap keberhasilan metode ini. Seperti yang dinyatakan oleh Landers (2014), pengajaran yang melibatkan elemen gamifikasi dapat meningkatkan produktivitas serta kepuasan siswa terhadap proses belajar.

Penelitian ini akan mengupas penerapan gamifikasi dalam konteks pembelajaran di MTS Muallimat, dengan fokus pada dampaknya terhadap keaktifan dan kreativitas siswa. Dengan mengeksplorasi pengalaman guru dan siswa, diharapkan artikel ini dapat memberikan wawasan baru dan inspirasi bagi tenaga pengajar untuk mengembangkan metode pengajaran yang lebih inovatif dan menarik. Dengan demikian, diharapkan proses pembelajaran tidak hanya sekadar transfer ilmu, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan berkesan bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: defining "gamification". *Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments*, 9-15.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work?--a literature review of empirical studies on gamification. *2014 47th Hawaii international conference on system sciences*, 3025-3034.
- Huotari, K., & Hamari, J. (2012). Defining gamification: A service marketing perspective. *Proceedings of the 16th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments*, 17-22.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1), 1-6 [[6]](<https://media.neliti.com/media/publications/92772-ID-penggunaan-gamifikasi-dalam-proses-pembe.pdf>).
- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. Wiley

- [[3]](<https://jurnal.idaqu.ac.id/index.php/jispe/article/download/43/34>).
- Landers, R. N. (2014). Developing a Theory of Gamification: An Agenda for Future Research. *Advances in Human Factors and Ergonomics*, 150-159.
- Suparmini, K., et al. (2024). Gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di era digital. *Education and Social Sciences Review*, 5(2), 145-148
[[5]](<https://jurnal.iicet.org/index.php/essr/article/download/5002/2437/15141>)[[7]](<https://jurnal.iicet.org/index.php/essr/article/view/5002>).
- Zahara, R. et al. (2021). Gamifikasi Dalam Pendidikan: Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa. *Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya dan Pendidikan*, 1(5)
[[8]](<https://malaqbipublisher.com/index.php/MAKSI/article/download/222/235/692>).
- Inovasi Pendidikan: Memahami Konsep Gamifikasi dalam Konteks Pembelajaran](<https://guruinovatif.id/artikel/inovasi-pendidikan-memahami-konsep-gamifikasi-dalam-konteks-pembelajaran>)
- Gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di era digital - Database Journal IICET](<https://jurnal.iicet.org/index.php/essr/article/download/5002/2437/15141>)
- Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran - Neliti](<https://media.neliti.com/media/publications/92772-ID-penggunaan-gamifikasi-dalam-proses-pembe.pdf>)
- Gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di era digital | Education and Social Sciences Review - Database Journal IICET](<https://jurnal.iicet.org/index.php/essr/article/view/5002>)