

**IMPLEMENTASI EVALUASI PEMBELAJARAN MODEL
GAMIFICATION DALAM PELAJARAN PENDIDIKAN
AGAMA ISLAM PADA ASPEK AFEKTIF SISWA DI SMK
NEGERI 2 BENGKULU UTARA**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam
Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu Untuk Memenuhi Sebagian
Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Dalam Bidang Ilmu Tarbiyah



Oleh :

Pristiana
NIM 1811210101

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
JURUSAN TARBIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI
SUKARNO
BENGKULU
TAHUN 2022**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

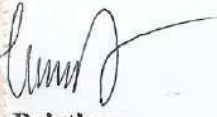
Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Pristiana
NIM : 1811210101
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul **“Implementasi Evaluasi Pembelajaran Model *Gamification* Dalam Pelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Aspek Afektif Siswa Di SMK Negeri 2 Bengkulu Utara** adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu, 14 Agustus 2022




Pristiana
NIM. 1811210101

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Pristiana

NIM : 1811210101

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Implementasi Model Pembelajaran *Gamification* dalam Pelajaran Pendidikan Agama Islam pada Aspek afektif Siswa di SMK Negeri 2 Bengkulu Utara


Telah melakukan verifikasi plagiasi dengan program. www.turnitin.com dengan ID: 1875049614. Skripsi ini memiliki indikasi plagiat sebesar 23% dan dinyatakan dapat di terima.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya, dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya, apabila terdapat kekeliruan dengan verifikasi ini maka akan dilakukan peninjauan ulang kembali.

Bengkulu, 27 Juli 2022

Mengetahui,

Ketua TIM Verifikasi


Dr. Edi Ansyah, M.Pd
NIP. 197007011999031002

Yang Menyatakan





**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS**

Alamat: Jln. Raden Fatah Pagardewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax (0736) 51171 Bengkulu

PENGESAHAN

**Skripsi dengan judul Implementasi Evaluasi Pembelajaran Model
Gamification Dalam Pelajaran Pendidikan Agama Islam Pada
Aspek Afektif Siswa Di SMK Negeri 2 Bengkulu Utara yang
disusun oleh Pristiana NIM. 1811210101 telah dipertahankan di
depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris UINFAS
Bengkulu pada hari Jumat tanggal 29 Juli 2022 dan dinyatakan
memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana dalam bidang
Pendidikan Agama Islam.**

**Ketua
Dr. Alimni, M.Pd
NIP. 197504102007102600**

**Sekretaris
Khosrin, M.Pd, S.Pd
NIP. 198807102009000104**

**Penguji I
Wiwinda, M.Ag
NIP. 197606042001122004**

**Penguji II
Hengki Satrisno, M.Pd.I
NIP. 199001242015031005**

Bengkulu, 16 Agustus 2022

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris



**Dr. Saiful M. P.H
NIP. 19514200003109**



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI
SUKARNO BENGKULU
FAKULTAS TARBIIYAH DAN TADRIS**

Alamat: Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax (0736) 51171 Bengkulu

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Pristiana

NIM : 1811210101

Kepada

**Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UINFAS Bengkulu
Di Bengkulu**

Assalamu'alaikum Wr. Wb. Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi sdr/i:

Nama : Pristiana

NIM : 1811210101

**Judul : Implementasi Evaluasi Pembelajaran Model
Gamification Dalam Pelajaran Pendidikan Agama
Islam Pada Aspek Afektif Siswa Di SMK Negeri 2
Bengkulu Utara**

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqasah skripsi guna memperoleh Sarjana dalam bidang Pendidikan Agama Islam. Demikian, atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Nurhalla, M.Pd.I

Dr. Alimni, M.Pd

NIP. 197507022000032002

NIP. 197504102007102000

PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan untuk mereka yang tercinta dan tersayang:

1. Allah SWT atas segala kemudahan dan ridho-Nya serta rahmat, taufik dan hidayah-Nya. Serta shalawat dan salam kepada Nabi besar Muhammad SAW atas perjuangan dan kegigihannya menegakkan agama tauhid hingga sampai ke pelosok dunia ini.
2. Ayahanda Perizal dan Ibunda Eva yana yang telah membesarkan, mendidik, mendoakan, yang telah melalui banyak perjuangan dan rasa sakit, yang selalu memberikan bantuan dan dukungan moril maupun material, terima kasih karena selalu membiarkan saya mengejar impian saya apapun itu, saya berjanji akan menjadi yang terbaik, pencapaian ini adalah persembahan kecil untuk kedua orang tua saya tercinta.
3. Adik-adikku Muhammad Fikriansyah, Tri cahyo Marcelo, Abdillah Sakha Zain, Shofia Fretita Aulora, yang selalu mendukung dan mendoakan setiap perjalanan saya, yang selalu menjadi motivasi saya untuk terus berkembang menjadi kakak yang baik.
4. Kakak-kakaku serta keluarga besar yang telah mendoakan, mendukung dan membantu setiap perjuangan saya.
5. Sahabat-sahabatku tersayang Indah Rizki Novianda, Mardiyati, Indah Permatasari, Riski Aditia, Anggi Apil Prawoto, Ridho Prayuda yang selalu mendukung, memotivasi, dan mendoakan, jarak tidak menghentikan kita untuk saling mendukung serta mendoakan satu sama lain, terima kasih selalu menyediakan telinga, pundak untuk keluh kesah saya.
6. Sahabat seperjuanganku Fika Gustina, Retha Dianita, Yuni Masitoh, Indah Rahwani, Nia Monica, Miftahul Roif, Kesi Mayori, SQUAD PAI D srta keluarga besae PAI 2018 yang telah menemani, memotivasi serta membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Pembimbing saya Ibu Dr. Nurlaili, M.Pd dan Ibu Dr. Alimni, M.Pd yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dalam menyusun skripsi ini,
8. Seluruh guru mulai dari SD, SMP, SMK dan seluruh dosen di Perguruan Tinggi yang telah memberikan ilmunya kepada saya.
9. Terima kasih juga untuk Almamater dan seluruh Civitas Akademik UINFAS Bengkulu.

MOTTO

وَلَا تَحْزِنُوا وَلَا تَهْزِنُوا وَأَنْتُمْ الْأَعْلَوْنَ إِنْ كُنْتُمْ مُؤْمِنِينَ

“Dan janganlah kamu (merasa) lemah, dan jangan (pula) bersedih hati, sebab kamu paling tinggi (derajatnya), jika kamu orang beriman” (Q.S. Ali: Imran 3:139)

Sesuatu akan menjadi kebanggaan Jika sesuatu itu dikerjakan, dan bukan hanya dipikirkan Sebuah cita-cita akan menjadi ke suksesan Jika kita awali dengan kerja keras untuk meraihnya, Bukan hanya menjadi impian Usaha yang kita tanam pada hari kemarin dan sekarang Adalah buah yang akan dipetik dikemudian hari Ingatlah bahwa kesuksesan selalu disertai kegagalan

(Eka Rizky)

BENGKULU

Nama : Pristiana
NIM : 1811210101
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Implementasi Evaluasi pembelajaran Model *gamification* dalam pelajaran pendidikan agama islam pada aspek afektif siswa di SMK Negeri 2 Bengkulu Utara

ABSTRAK

Kegiatan pembelajaran tidak terlepas dari peran seorang guru yang bertugas sebagai pengelola pembelajaran di kelas dan menggunakan berbagai cara untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hal ini tidak terlepas dari model/metode pembelajaran yang diterapkan. Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan implementasi, faktor penghambat dan pendukung evaluasi pembelajaran model *gamification* dalam pelajaran pendidikan agama islam pada aspek afektif siswa di SMK Negeri 2 Bengkulu Utara. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian lapangan (*field reseacrh*) dengan pendekatan kualitatif. Metode yang digunakan adalah penelitian deskriptif. Subjek dalam penelitian ini adalah waka kurikulum, guru PAI dan perwakilan siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan evaluasi pembelajaran model *gamification* dalam pelajaran pendidikan agama islam pada aspek afektif siswa di SMK Negeri 2 Bengkulu Utara dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa, yang terlihat pada bagaimana cara anak merespon pembelajaran, menyelesaikan tugas yang diberikan, dan perhatian terhadap materi yang disampaikan, dan beberapa faktor pendukung yaitu tersediannya wifi, minat siswa, kesiapan guru, tersedia media infocus serta faktor penghambat berupa lemahnya sinyal wifi, membutuhkan waktu untuk mengkordinir anak.

Kata Kunci : Evaluasi Model *Gamification*, Aspek Afektif

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kami haturkan kehadirat Allah Swt karena atas limpahan rahmat dan bimbingan-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul Implementasi Adab Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Selawat serta salam semoga tetap senantiasa dilimpahkan kepada junjungan dan uswatun hasanah kita, Rasulullah Muhammad Saw. Penulis menyadari bahwa proposal ini tidak lepas dari adanya bimbingan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu kami menghaturkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. KH. Zulkarnain M.Pd. Selaku Rektor Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu.
2. Dr. Mus Mulyadi, S.Ag., M.Pd. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu.
3. Adi Saputra, M.Pd. Selaku Sekretaris Jurusan Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu.
4. Hengki Satrioso, M.Pd.I. Selaku Koordinator Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu.
5. Dr. Nurlaili, M.Pd.I. Selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, pengarahan dan koreksi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Dr. Alimni, M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, pengarahan dan koreksi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Syahril, S.Sos.I.,M.Ag. Selaku Kepala perpustakaan Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu beserta Staf yang telah memberikan keluasaan bagi penulis dalam mencari konsep-konsep teoritis.
8. Seluruh Dosen Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, yang telah mendidik,

membimbing, mengajarkan dan mencurahkan ilmu-ilmunya kepada penulis.

9. Firdaus, M.Pd. Selaku kepala sekolah SMK Negeri 2 Bengkulu Utara yang telah memberikan izin penulis untuk melaksanakan penelitian.
10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Penulis juga menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya.

Bengkulu, Agustus 2022
Penulis,



Pristiana
NIM 1811210101

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN	iii
NOTA PEMBIMBING	iv
PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	Xv
DAFTAR BAGAN	Xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian.....	10
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Deskripsi Teori.....	12
1. Pengertian dan Hakikat Pembelajaran.....	12
2. Pengertian, Tujuan dan Fungsi PAI.....	21
3. Pengertian, langkah-langkah, Manfaat Gamification.....	29
4. Ranah Afektif.....	48
B. Kajian Pustaka.....	52
C. Kerangka Berpikir.....	55
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Pendekatan Penelittian.....	57
B. Tempat dan Waktu Penelitian	58
C. Sumber Data.....	59
D. Fokus Penelitian.....	60
E. Teknik Pengumpulan Data	61
F. Uji Keabsahan Data.....	65
G. Teknik Analisi Data.....	69
BAB IV DESKRIPSI DAN ANALISA DATA	
A. Deskripsi Data.....	72
B. Analisis Data.....	79

C. Keterbatasan Penelitian.....	105
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	107
B. Saran.....	109
Daftar Pustaka	
Lampiran –Lampiran	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Fokus Penelitian.....	61
Tabel 4.1 Data Guru SMK Negeri 2 Bengkulu Utara.....	76
Tabel 4.2 Data Siswa SMK Negeri 2 Bengkulu Utara.....	76
Tabel 4.3 Sarana dan Prasarana SMK Negeri 2.....	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Gedung SMK Negeri 2	74
--------------------------------------	----

DAFTAR BAGAN

Bagan 1 3.1 Kerangka Berpikir.....	56
Bagan 4.1 Struktur Organisasi	78

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah sebuah proses interaksi antara peserta didik dan sumber belajar, bantuan dari pendidik untuk memperoleh ilmu dan pengetahuan agar peserta didik dapat belajar dengan baik.¹ Pembelajaran dapat dikatakan berjalan dengan baik dan efektif apabila hubungan interaksi tersebut dapat saling mendukung.² Proses belajar mengajar akan berjalan lancar jika disertai dengan minat, Minat Peserta didik dapat dibangkitkan melalui cara menghubungkan dengan persoalan yang telah terjadi, memberikan kesempatan untuk memperoleh hasil yang baik, menggunakan berbagai macam bentuk dalam kegiatan mengajar. Dalam proses belajar mengajar guru

¹ Moh Suardi, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018), h. 7

² Laili Nur Hidayatul Latifah, dkk, Keefektifan Model Contextual Teaching and Learning Berbantu Media Kuphan Terhadap Hasil Belajar Matematika, *Journal for Lesson and Learning Studies*, Vol. 3, No. 3, 2020,

merupakan individu yang berhadapan langsung dengan peserta didik di kelas dalam pembelajaran dan guru memiliki peran penting untuk membuat peserta didik berkualitas baik akademis, keahlian, kematangan emosional, moral serta spiritual.³ Salah satu ayat Al-qur'an yang membahas tentang pendidikan terdapat dalam (Q.S. Al-Alaq : 1-5)

اِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ. خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ. اِقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ.
لَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ. عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

*Artinya : “Bacalah dengan menyebut nama tuhanmu yang menciptakan, dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, bacalah dan Tuhanmulah yang maha mulia, yang mengajar (manusia) dengan pena, dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya”.*⁴

Pendidikan agama islam memiliki arti pendidikan yang memberikan bimbingan kognitif, afektif, kepribadian dan psikomotorik peserta didik dalam mengamalkan ajaran agama

³ Hilna Putria, dkk, Analisis Proses Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) Masa Pandemi Covid-19 pada Guru Sekolah Dasar, *Jurnal Basicedu*, Vol. 4 No. 4, 2020

⁴ Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahannya, (Bandung: CV Penerbit diponegoro,2014)

islam.⁵ Pendidikan Islam juga melatih kepekaan (sensitivity) para peserta didik sedemikian rupa, sehingga sikap hidup dan perilaku didominasi oleh perasaan mendalam nilai-nilai etis dan spritual Islam. Mereka dilatih, sehingga mencari pengetahuan tidak sekedar untuk memuaskan keingintahuan intelektual atau hanya untuk keuntungan dunia material belaka, tetapi juga untuk mengembangkan diri sebagai makhluk rasional dan saleh yang kelak akan memberikan kesejahteraan fisik, moral dan spritual bagi keluarga, masyarakat dan umat manusia. Pandangan ini berasal dari keimanan mendalam kepada Allah swt.⁶

Tugas guru tidak hanya mencerdaskan dari sisi kognitifnya saja, tetapi juga harus mampu mencerdaskan afektif atau sikap peserta didik, ranah afektif dikenal berorientasi pada rasa kesadaran, minat, motivasi, nilai yang berpengaruh terhadap penyusunan tujuan instruksional yang akan ditetapkan dalam

⁵ Fahrudin, dkk, Implementasi Kurikulum 2013 Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dalam Menanamkan Akhlakul Karimah Siswa, *Jurnal Edu Religia* Vol. 1 No. 6, 2017

⁶ Fadhlan Mudhafir, *Krisis Dalam Pendidikan Islam*, (Jakarta: Al-Mawardi Prima, 2000), h. 1

tujuan pembelajaran.⁷ Konsep tentang kognitif, afektif, dan psikomotorik juga dikenal dengan taksonomi bloom yaitu konsep tentang tiga model hierarki yang digunakan untuk mengklasifikasikan perkembangan pendidikan anak secara objektif.⁸ Terpengaruh oleh kondisi fisiologis dan kematangan psikologis siswa dan motivasi adalah tenaga pendorong atau penarik yang menyebabkan adanya tingkah laku ke arah suatu tujuan tertentu, dalam kaitan ini guru dituntut memiliki kemampuan membangkitkan motivasi belajar siswa sehingga dapat mencapai tujuan belajar.⁹

Namun berbeda pada saat ini, yang sebelumnya kita dihadapi dengan pandemi Covid -19 yang mengharuskan proses pembelajaran dilakukan dari rumah menggunakan media daring yang telah membiasakan anak menggunakan gadget yang terkadang dalam penyampain materi hanya menggunakan metode ceramah yang membuat anak cenderung bosan dan sekarang

⁷ Dedi Sahputra Napitupula, *Kepribadian Guru Upaya Meningkatkan Ranah Afektif Siswa*, (Jawa Tengah: Fire Publisher, 2017), h.6

⁸ Krathwohl, dkk, *Taxonomy of Educational Objectives*, (London: Longman Group, 1956), h. 6

⁹ Husamah, Dkk, *Belajar dan Pembelajaran*, (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2018), h. 22

pasca pandemi guru harus menciptakan pembelajaran yang harus lebih merangsang minat dan motivasi anak, siswa pada umumnya tidak suka melakukan pekerjaan sehari – hari dalam waktu lama namun rela menghabiskan waktu berjam – jam demi game. Kita memasuki era baru untuk membangun kreatifitas, mengasah skill siswa, dan peningkatan kualitas diri dengan perubahan sistem, cara pandang dan pola interaksi kita dengan teknologi. Dalam upaya mewujudkan proses pembelajaran yang efektif dan efisien, pengajar harus mampu mewujudkan perilaku mengajar dengan tepat, agar mampu mewujudkan perilaku belajar siswa melalui interaksi belajar yang efektif dalam proses pembelajaran yang kondusif.¹⁰ dan juga pada masa sekarang ini guru harus tetap menciptakan pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan serta siswa juga harus meningkatkan minat belajarnya.¹¹

¹⁰ Zubaedi dkk, Learning Style and Motivation: Gifted Young Students In Meaningful Learning, *Journal For The Education Of Gifted Young Scientists*, 2021

¹¹ Pusat Data dan Teknologi Informasi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, (2020, April 11) diakses pada tanggal 14 desember 2021 melalui <https://pusdatin.kemdikbud.go.id/pembelajaran-online-di-tengah-pandemi-covid-19-tantangan-yang-mendewasakan/>

Dengan adanya pembelajaran PAI ini, diharapkan dapat mencakupi dua hal yakni agar perilakunya sesuai dengan ketentuan agama Islam dan membiasakan diri untuk memahami materi ajaran Islam. Namun, jika dilihat dari kenyataan yang ada proses pembelajaran yang terjadi dalam dunia pendidikan hanyalah hafalan materi yang sangat banyak. Model pembelajaran lebih banyak disampaikan dengan cara ceramah yang berakibat bosan dan tidak tertariknya siswa terhadap proses belajar. Hal tersebut diakibatkan oleh situasi belajar yang kurang mendukung dan media pembelajaran yang kurang variatif. Sehingga siswa hanya sekedar menuntaskan kewajibannya saja tanpa adanya hasil yang maksimal.

Berdasarkan hasil wawancara guru pendidikan agama islam SMK Negeri 2 Bengkulu Utara pada tanggal 24 januari 2022 model pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran sangat bervariasi dari ceramah, diskusi, tanya jawab, demonstrasi, hingga menggunakan elemen – elemen game dalam pembelajaran, pembelajaran menggunakan game memang lebih ada respon timbal balik antara siswa dan guru, yang bisa

dikatakan siswa lebih aktif jika guru menggunakan metode game dalam pembelajaran walaupun masih ada beberapa siswa yang kurang bersemangat, memperhatikan, dan mencatat materi yang telah disampaikan.¹²

Dalam pembelajaran PAI, banyaknya materi hafalan yang harus dipahami dengan menggunakan metode ceramah membuat siswa jenuh terhadap pembelajaran. Kejenuhan ini dipastikan akan berdampak pada minat dan partisipasi belajar siswa. Padahal untuk dapat menjawab soal-soal tentu saja diperlukan penguasaan materi. Salah satu cara dalam mengatasi keadaan ini adalah penggunaan konsep *Gamification* adalah proses cara berpikir *game* (*game thinking*) dan mekanika *game* (*game mechanics*) untuk melibatkan pengguna dan memecahkan masalah. Anak sekolah lebih memahami dan masih suka bermain, bergerak dan menyukai permainan yang mempunyai peraturan dan bernuansa persaingan sehingga membuat permainnya akan bermain terus menerus tanpa memperdulikan beberapa lama waktu yang dipergunakan. Penggunaan konsep *gamification* menjadi alasan

¹² Wawancara pada tanggal 24 januari 2022

penerapan konsep pembelajaran yang meningkatkan minat dan partisipasi siswa di SMK Negeri 2 Bengkulu Utara Bila dibandingkan dengan konsep pembelajar yang lain.¹³

Menjawab faktor penyebab berdasarkan pemaparan di atas perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mencari informasi yang sesuai dan sistematis dengan cara menggali data melalui penelitian deskriptif, observasi, wawancara, penelitian terdahulu dan melakukan penelitian yang berjudul implementasi Evaluasi pembelajaran Model *gamification* dalam pelajaran pendidikan agama islam pada aspek afektif siswa di SMK Negeri 2 Bengkulu Utara.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, dapat dirumuskan masalah yaitu:

¹³ Heni Jusuf, Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran, *Jurnal TICOM* Vol. 5 No.1, 2016

1. Bagaimana Implementasi Evaluasi Pembelajaran Model *gamification* dalam Pelajaran PAI pada Aspek Afektif Siswa di SMK Negeri 2 Bengkulu Utara?
2. Apa faktor pendukung dan penghambat implementasi Evaluasi Pembelajaran Model *gamification* dalam pembelajaran PAI di SMK Negeri 2 Bengkulu Utara?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini agar memperoleh gambaran yang jelas dan tepat serta terhindar dengan adanya interpretasi dan meluasnya masalah dalam memahami isi penelitian, maka tujuan penelitian ini meliputi.

1. Untuk mendeskripsikan Implementasi Evaluasi pembelajaran Model *gamification* dalam pembelajaran PAI di SMK Negeri 2 Bengkulu Utara.
2. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat implementasi Evaluasi Pembelajaran Model *gamification* dalam pembelajaran PAI pada aspek afektif di SMK Negeri 2 Bengkulu Utara

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan keyakinan dan bukti empirik tentang penerapan *gamification* dalam pembelajaran dan untuk meningkatkan mutu pendidikan serta memanfaatkan teknologi informasi secara maksimal, meningkatkan wawasan keilmuan tentang implementasi model pembelajaran terbaru dan digunakan sebagai sumber bacaan bagi penelitian terkait dengan implementasi model pembelajaran daring.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat menerapkan *gamification* dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat dan motivasi serta menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif pada pelajaran Pai maupun yang lainnya.

b. Bagi Sekolah

Sebagai satu alternatif upaya meningkatkan mutu kegiatan belajar mengajar di sekolah dan memberikan inovasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah

c. Bagi Siswa

Untuk menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa dalam pelajaran pai maupun pelajaran yang lainnya.

d. Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini peneliti dapat mengetahui dan mempelajari bagaimana implementasi model pembelajaran gamification dalam pelajaran pendidikan agama islam pada aspek afektif siswa di SMK Negeri 2 Bengkulu Utara.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pengertian dan hakikat pembelajaran

a. Pengertian pembelajaran

Menurut kamus besar bahasa indonesia pembelajaran berarti proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar.¹ Pembelajaran dapat dikatakan hasil dari memori yang berpengaruh terhadap pemahaman.

Menurut Chauhan pembelajaran adalah upaya dalam memberi perangsang (stimulus), bimbingan, pengarahan dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar, lebih lanjut. Menurut Gagne dan Briggs pembelajaran merupakan proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dan

¹ Ebta Setiawan, *KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia)*, diakses pada tanggal 23 Desember 2021 melalui <https://kbbi.web.id/ajar>

bagaimana belajar memperoleh dan memproses pengetahuan, ketrampilan dan sikap.²

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Berkenaan dengan hasil belajar sebagai hasil dari proses belajar, terjadi perubahan sikap atau perkembangan pemahaman pengetahuan dan pengalaman.³ Pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal.⁴

² Sunhaji, Konsep Manajemen Kelas dan Implikasinya dalam Pembelajaran, *Jurnal Kependidikan*, Vol. II No. 2, 2014.

³ Alimni dkk, The Effectiveness Of Animation Video Media On Learning Outcomes Of Fiqih Lessons For Madrasah Ibtidaiyah Students In The New Normal Time, *Journal Of Primary Education*, Vol. 1, No. 2, 2021

⁴ Ahdar Djameluddin dan Wardana, *Belajar dan Pembelajaran*, (Sulawesi Selatan: Cv. Kaafah Learning Center, 2019), h. 13

Pengertian pembelajaran tidak terlepas dari pengertian belajar, belajar dan mengajar menjadi satu rangkaian kegiatan yang tidak dapat dipisahkan. Hasil dari belajar menjadi model dalam proses pembelajaran selanjutnya. Pembelajaran berarti kegiatan belajar yang dilakukan oleh pemelajar dan guru. Proses belajar menjadi satu sistem dalam pembelajaran. Kegiatan pembelajaran tidak terlepas dari peran seorang guru. Guru bertugas sebagai pengelola pembelajaran di kelas. Guru akan menggunakan berbagai cara untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hal ini tidak terlepas dari model pembelajaran yang diterapkan.⁵

Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dievaluasi secara sistematis agar subjek pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Terdapat dua konsep yang tidak bisa dipisahkan dalam kegiatan pembelajaran yaitu belajar dan

⁵ Alfauzan Amin dan Alimni, *Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Deep Dialog and Critical Thinking dan Peningkatan Karakter Siswa Madrasah Tsanawiyah*, (Tangerang: Media Edukasi Indonesia, 2021), h. 58

mengajar. Belajar mengacu kepada apa yang dilakukan siswa, sedang mengajar mengacu kepada apa yang dilakukan oleh guru. Pembelajaran dapat dipandang dari dua sudut, pertama pembelajaran dipandang sebagai suatu sistem, pembelajaran terdiri dari sejumlah komponen yang terorganisasi antara lain tujuan pembelajaran, media pembelajaran, pengorganisasian kelas, evaluasi pembelajaran, dan tindak lanjut pembelajaran (remedial dan pengayaan). Kedua, pembelajaran dipandang sebagai suatu proses yang meliputi kegiatan yang dilakukan oleh guru mulai dari perencanaan, pelaksanaan kegiatan sampai evaluasi dan program tindak lanjut yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Kokom menjelaskan secara lebih rinci ketiga proses pembelajaran tersebut dari masing-masing kegiatan pembelajaran:

1. Persiapan, dimulai dari merencanakan program pengajaran tahunan, semester, dan penyusunan persiapan mengajar

(lesson plan) penyiapan alat kelengkapannya, antara lain berupa alat peraga dan alat-alat evaluasi.

2. Melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan mengacu pada persiapan pembelajaran yang telah dibuatnya. Struktur dan situasi pembelajaran yang diwujudkan guru akan banyak dipengaruhi oleh pendekatan atau strategi dan metode-metode pembelajaran yang telah dirancang penerapannya.
3. Menindak lanjuti pembelajaran yang telah dikelolanya. Kegiatan pasca pembelajaran ini dapat berbentuk enrichment (pengayaan), dapat pula berupa pemberian layanan remedial teaching bagi siswa yang berkesulitan belajar

Pembelajaran merupakan suatu proses, maka dalam proses pembelajaran ada beberapa komponen yang saling berinteraksi satu dengan yang lain sehingga disebut sebagai sistem. Sebagai suatu sistem, proses belajar itu saling berkaitan dan bekerja sama untuk mencapai tujuan yang ingin dicapainya.

Komponen-komponen proses pembelajaran adalah:

- a. Tujuan adalah suatu harapan atau cita-cita yang ingin dicapai dari pelaksanaan suatu kegiatan. Tidak ada suatu kegiatan pembelajaran yang tidak mempunyai tujuan, dan hal ini telah dipersiapkan oleh seorang guru sebelum kegiatan pembelajaran yang tertera dalam rencana pembelajaran yang dirumuskan melalui tujuan pembelajaran khusus.
- b. Bahan Pembelajaran Bahan pembelajaran merupakan substansi yang akan disajikan dalam kegiatan pembelajaran. Tanpa materi pembelajaran program pembelajaran tidak akan berjalan. Karena itu, guru yang akan mengajar harus memiliki dan menguasai materi pelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik.
- c. Pendekatan, Model, Strategi, Metode, Teknik Komponen yang ketiga ini mempunyai fungsi yang sangat menentukan. Keberhasilan pencapaian tujuan sangat ditentukan oleh komponen ini. Bagaimanapun lengkap dan jelasnya komponen lain, tanpa dapat diimplementasikan melalui

strategi yang tepat, maka komponen-komponen tersebut tidak akan memiliki makna dalam proses pencapaian tujuan.

- d. Media Pembelajaran Merupakan alat atau wahana yang digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi meningkatkan peranan strategi pembelajaran.
- e. Evaluasi bukan saja berfungsi untuk melihat keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran, tetapi juga berfungsi sebagai umpan balik bagi guru atas kinerjanya dalam pengelolaan pembelajaran. Melalui evaluasi kita dapat melihat kekurangan dalam pemanfaatan berbagai komponen sistem pembelajaran.⁶

Dari beberapa definisi tentang pembelajaran dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses memperoleh ilmu dan pengetahuan yang di dalamnya terdapat komponen proses berupa tujuan, bahan pembelajaran, pendekatan/model, media pembelajaran serta evaluasi yang berpengaruh terhadap

⁶ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pusaka Setia, 2011), h.23

pemahaman, perubahan perilaku baik berupa mental maupun fisik.

b. Hakikat pembelajaran

Istilah pembelajaran memiliki hakikat perencanaan atau perancangan (desain) sebagai upaya untuk membelajarkan siswa. Itulah sebabnya dalam belajar, peserta didik tidak hanya berinteraksi dengan guru sebagai salah satu sumber belajar, tetapi mungkin berinteraksi dengan keseluruhan sumber belajar yang dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Istilah sistem meliputi konsep yang sangat luas. Sebagai misal, seorang manusia, organisasi, mobil, susunan tata surya merupakan suatu sistem, dan masih banyak lagi. pembelajaran sebagai suatu sistem adalah proses interaksi yang dilakukan antara peserta didik dengan pendidik dalam suatu lingkungan belajar tertentu dengan susunan, dan terjadi umpan balik diantara keduanya.⁷

⁷ Ahdar Djameluddin dan Wardana, *Belajar dan Pembelajaran*, (Sulawesi Selatan: Cv. Kaafah Learning Center, 2019), h. 28

Maka hakikat pembelajaran yang efektif adalah proses belajar mengajar yang bukan saja terfokus kepada hasil yang dicapai peserta didik, namun bagaimana proses pembelajaran yang efektif mampu memberikan pemahaman yang baik, kecerdasan, ketekunan, kesempatan dan mutu serta dapat memberikan perubahan perilaku dan mengaplikasikannya dalam kehidupan mereka .

Pembelajaran efektif juga akan melatih dan menanamkan sikap demokratis bagi siswa. pembelajaran efektif juga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga memberikan kreatifitas siswa untuk mampu belajar dengan potensi yang sudah mereka miliki yaitu dengan memberikan kebebasan dalam melaksanakan pembelajaran dengan cara belajarnya sendiri. Di dalam menempuh dan mewujudkan tujuan pembelajaran yang efektif maka perlu dilakukan sebuah cara agar proses pembelajaran yang diinginkan tercapai yaitu dengan cara belajar efektif. Untuk meningkatkan cara belajar yang efektif perlu adanya bimbingan dari guru

Perbedaan titik pandang tentang makna dan hakikat mengajar sebenarnya terletak pada sisi otoritas pembelajar/guru/pendidik atau otoritas pada pembelajar/siswa/peserta didik dalam aktivitas pembelajaran.

2. Pengertian, Tujuan dan Fungsi Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian pendidikan agama islam

Pendidikan Agama Islam sebagai salah satu mata pelajaran di Sekolah umum sejak Sekolah Dasar (SD), sampai Terguruan Tinggi mempunyai peranan yang sangat strategis dan signifikan dalam membentuk peserta didik menjadi manusia yang beriman, berilmu dan berkepribadian muslim sejati.

Pendidikan agama islam adalah usaha dan proses penanaman sesuatu (pendidikan) secara kontinyu antara guru dengan siswa, dengan akhlakul karimah sebagai tujuan akhir. Penanaman nilai-nilai Islam dalam jiwa, rasa, dan pikir serta keserasian dan keseimbangan adalah karaktersitik utamanya.⁸

⁸ Rahman dalam Imam firmansyah, Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar dan fungsi, *Jurnal pendidikan Agama Islam Ta'lim*, Vo. 17 No. 2, 2019.

Menurut Muhaimin pendidikan agama islam adalah usaha sadar untuk menyiapkan siswa dalam meyakini, memahami, menghayati dan mengamalkan agama islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan latihan dengan memperhatikan tuntutan untuk menghormati agama lain dalam hubungan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan persatuan nasional.⁹

Menurut Yusuf Qardhawi dalam memberikan pengertian bahwa pendidikan islam adalah pendidikan manusia seutuhnya akal dan hatinya, rohani dan jasmaninya, akhlak dan keterampilan.¹⁰ Menurut Drs. Ahmad D. Marimba pendidikan Islam adalah bimbingan jasmani, rohani berdasarkan hukum-hukum agama Islam menuju kepada terbentuknya kepribadian utama menurut ukuran-ukuran Islam. Dengan pengertian yang lain sering kali beliau mengatakan kepribadian utama tersebut

⁹ Muhaimin, Dkk, *Paradigma Pendidikan Islam Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), hlm.75-76

¹⁰ Dayun Riadi, dkk, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2019), hlm.7

dengan istilah kepribadian muslim, yaitu kepribadian yang memiliki nilai-nilai agama Isla.¹¹

Pendidikan Islam mengajarkan manusia untuk selalu berbuat baik, kepada sesama manusia diantaranya karakter kejujuran. Kejujuran adalah nilai karakter yang menunjukkan suatu sikap seperti mengamalkan dan menerapkan akidah dan akhlak, dengan karakter kejujuran seperti, menyampaikan sesuatu sesuai dengan keadaan sebenarnya, bersedia mengakui kesalahan, tidak suka berbohong, menyontek, tidak manipulasi fakta atau informasi dan berani mengakui kesalahan.¹²

Pendidikan agama Islam sebagai aktivitas pembinaan kepribadian tentulah memiliki dasar/landasan dalam penyelenggaraannya baik pendidikan itu diselenggarakan di rumah,sekolah maupun masyarakat. Dalam konteks ini, dasar yang menjadi acuan pendidikan Islam hendaknya merupakan

¹¹ Rosmiaty Azis, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: SIBUKU, 2019),hlm. 28

¹² Alfauzan Amin, Dkk, *Pengembangan Materi Pendidikan Agama Islam Berbasis Model Pembelajaran Inquiry Training Untuk Karakter Kejujuran Siswa Sekolah Menengah Pertama*, *Jurnal At-Ta'lim* Vol. 17 No. 1, 2018

sumber nilai kebenaran dan kekuatan yang dapat menghantarkan peserta didik kearah pencapaian pendidikan. Oleh karena itu dasar yang terpenting dari pendidikan islam adalah Al-Qur'an dan sunnah Rasulullah (Hadits).

Hasil rumusan seminar pendidikan Islam se-indonesia tahun 1960 memberikan pengertian bahwa pendidikan Islam sebagai bimbingan terhadap pertumbuhan rohani dan jasmani menurut ajaran agama Islam dengan hikmah mengarahkan , mengajarkan, melatih, mengasuh dan mengawasi berlakunya semua ajaran islam. Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan Islam adalah usaha proses perubahan segala bentuk tindakan serta prilaku dalam berbuat yang didasari oleh syariat-syariat ajaran agama Islam baik itu secara lahiriah maupun batiniah

Disimpulkan bahwa, pendidikan agama islam merupakan usaha sadar yang dilakukan pendidik dalam mempersiapkan peserta didik untuk meyakini, memahami dan mengamalkan ajaran islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau latihan

yang telah direncanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

b. Tujuan pendidikan agama islam

Pendidikan agama yang berorientasi pada peningkatan kualitas keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa perlu dijadikan core pengembangan pendidikan di sekolah, terutama dalam mengantisipasi krisis moral atau akhlak, termasuk di dalamnya meningkatkan mutu pendidikan. Namun hal ini lebih banyak tergantung pada pimpinan sekolah.

Pendidikan agama islam memiliki tujuan sebagai berikut.

- 1) Menumbuh kembangkan akidah melalui pembinaan, pemupukan pengembangan kognitif, penghayatan, pengamalan pembiasaan, dan pengamala peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi umat Islam yang terus berkembang keimanan dan ketakwaannya.
- 2) Mewujudkan peserta didik yang taat beragama, beraqhlaqul karimah, berpengetahuan, rajin beribadah, cerdas, produktif, jujur, adil, santun, disiplin, toleran, dan mengembangkan budaya Islami dalam komunitas sekolah.

- 3) Membentuk peserta didik yang berkarakter melalui pengenalan, pemahaman, dan pembiasaan norma dan aturan yang Islami dalam hubungannya dengan Allah, diri sendiri, sesama dan lingkungan secara harmonis.
- 4) Mengembangkan nalar dan sikap moral yang selaras dengan nilai-nilai Islami dalam kehidupan sebagai warga masyarakat, warga negara dan warga dunia.¹³
- 5) PAI berusaha menjaga akidah siswa agar tetap kokoh dalam situasi dan kondisi apa pun.
- 6) PAI berusaha menjaga dan memelihara ajaran dan nilai-nilai yang terkandung dalam Alquran dan Hadis.
- 7) PAI menonjolkan kesatuan iman, ilmu dan amal dalam kehidupan keseharian
- 8) PAI berusaha membentuk dan mengembangkan kesalehan individu dan sekaligus kesalehan sosial.
- 9) PAI menjadi landasan moral dan etika dalam pengembangan ipteks dan budaya serta aspek-aspek kehidupan lainnya.

¹³ Fahrudin dkk, Implementasi Kurikulum 2013 Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dalam menanamkan Akhlakul Karimah Siswa, *Jurnal Edu Religia* Vol. 1 No. 6, 2017

- 10) Substansi PAI mengandung entitas-entitas yang bersifat rasional dan supra rasional.
- 11) PAI berusaha menggali, mengembangkan dan mengambil ibrah dari sejarah dan kebudayaan (peradaban) Islam.
- 12) Dalam beberapa hal, PAI mengandung pemahaman dan penafsiran yang beragam, sehingga memerlukan sikap terbuka dan toleran atau semangat ukhuwah Islamiyah.¹⁴

Tujuan pendidikan agama islam bukanlah semata-mata untuk memenuhi kebutuhan intelektual saja, melainkan segi penghayatan juga pengalaman serta pengaplikasiannya dalam kehidupan dan sekaligus menjadi pegangan hidup. Secara umum pendidikan agama islam bertujuan untuk membentuk pribadi manusia menjadi pribadi yang mencerminkan ajaran-ajaran islam dan bertaqwa kepada Allah membina kepribadian secara utuh dengan harapan kelak akan menjadi ilmuwan yang beriman dan bertaqwa kepada Allah Swt. dan mampu mengabdikan ilmunya untuk kesejahteraan umat islam.

¹⁴ Su'dadah, Kedudukan dan Tujuan Pendidikan Agama Islam di Sekolah, *Jurnal Kependidikan*, Vol. II No. 2, 2014.

c. Fungsi pendidikan agama islam

Majid and Andayani, mengemukakan tujuh fungsi dalam PAI. Ketujuh fungsi itu adalah pengembangan, penanaman nilai, penyesuaian mental, perbaikan, pencegahan, pengajaran, dan penyaluran. Fungsi pengembangan berkaitan dengan keimanan dan ketakwaan siswa kepada Allah Swt. yang telah ditanamkan dalam lingkungan keluarga. Fungsi penanaman nilai diartikan sebagai pedoman hidup untuk mencari kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat. Prinsip penyesuaian mental maksudnya berkemampuan menyesuaikan diri dengan lingkungan, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial, dan dapat mengubah lingkungannya sesuai dengan ajaran agama Islam. Fungsi perbaikan mengandung maksud memperbaiki kesalahankesalahan siswa dalam keyakinan, pemahaman, dan pengalaman ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari. Fungsi pencegahan mengandung maksud berkemampuan menangkal hal-hal negatif yang berasal dari lingkungan atau dari budaya lain yang dapat membahayakan diri dan menghambat perkembangannya menuju manusia Indonesia seutuhnya. Fungsi pengajaran tentang ilmu

pengetahuan keagamaan secara umum, sistem, dan fungsionalnya. Fungsi penyaluran bermaksud menyalurkan siswa yang memiliki bakat khusus di bidang agama Islam agar bakat tersebut dapat berkembang secara optimal.¹⁵

3. *Gamification* Pembelajaran

a. Pengertian *Gamification*

Perkembangan ICT telah berdampak kepada teknologi yaitu industri games membuat peserta didik dan sumber belajar semakin kreatif dan inovatif dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan dalam beberapa game dinilai memiliki dampak positif, salah satunya dapat meningkatkan emosi sosial yang dapat berdampak pada motivasi pembelajaran. Pada era teknologi, game dan pembelajaran dapat dikemas menjadi satu kesatuan atau digabungkan, tidak lagi diberikan secara terpisah. Sebab hal tersebut mampu meningkatkan lingkungan belajar siswa dan siswa dapat termotivasi dengan adanya pembelajaran

¹⁵ Imam Firmansyah, Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar dan Fungsi, *Jurnal Pendidikan Agama Islam Ta'lim*, Vol. 17 No. 2, 2019

tersebut. Penggabungan kedua aspek tersebut dikenal dengan istilah Gamifikasi (*Gamification*)

Nick Pelling pertama kali menggunakan istilah gamifikasi (*gamification*) di tahun 2002 pada presentasi dalam acara TED (*Technology, Entertainment, Design*). Gamifikasi adalah pendekatan pembelajaran menggunakan elemen-elemen di dalam game atau video game dengan tujuan untuk memotivasi para mahasiswa atau siswa dalam proses pembelajaran dan memaksimalkan perasaan nyaman dan ketertarikan terhadap proses pembelajaran tersebut, selain itu media ini dapat digunakan untuk menangkap hal-hal yang menarik minat mahasiswa dan menginspirasinya untuk terus melakukan pembelajaran. Menurut Y. Vianna, M. Vianna, B. Medina dan S. Tanaka, gamifikasi adalah menggunakan unsur mekanik game untuk memberikan ketertarikan kelompok tertentu.¹⁶

Maka dari itu *gamification* dan game sendiri masih berhubungan dimana *gamification* menggunakan game untuk

¹⁶ Heni Jusuf, Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran, *Jurnal TICOM* Vol. 5 No.1, 2016

dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan. Tujuan ini adalah motivasi, pengalaman sampai dengan antusias dari penggunanya. *gamification* dengan pendidikan dapat menampilkan elemen yang bekerja dalam tiga bidang, seperti elemen dinamika yang berhubungan dengan pengalaman dan persepsi yang didalamnya terdapat unsur-unsur mulai dari plot, gaya naratif, tujuan, sasaran sampai dengan jangkauan, selanjutnya adalah mekanika yang berhubungan dengan keseluruhan sistem atau mesin, dan elemen yang terakhir merupakan elemen yang dapat memberikan penghargaan itu sendiri kepada pemain ataupun pengguna, seperti, peringkat, poin, level, avatar ataupun barang-barang virtual yang terkenal

gamification adalah saat elemen perancangan permainan (misal: poin, papan pemimpin, dan lencana) digunakan dalam konteks non permainan untuk mempromosikan keterlibatan pengguna.¹⁷ Dalam game ada sistem abstrak tantangan, penilaian, dan penghargaan, serta pelibatan perasaan. Saat semua itu

¹⁷ Susan Sandusky, *Gamification and Education*, diakses pada tanggal 29 Januari 2022 melalui <http://hdl.handle.net/10150/556222>, 2018

diinterpretasikan ke dalam kegiatan pembelajaran di kelas, maka belajarpun akan melibatkan motivasi intrinsik. Dalam *gamification*, motivasi intrinsik ini dibagi ke dalam dua bagian. Bagian pertama adalah terkait motivasi internal yaitu: *challenge* (tantangan), *curiosity* (penelusuran), *fantasy* (fantasi). Dan bagian kedua adalah motivasi interpersonal yaitu: *cooperation* (kerjasama), *competition* (persaingan), dan *recognition* (pengakuan). Saat motivasi internal dan interpersonal tersebut difasilitasi dengan program atau aplikasi yang dimaksudkan agar pembelajaran lebih menyenangkan, maka lahirlah *gamification*.¹⁸

Media pembelajaran yang baik adalah media yang dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, praktis dan mudah digunakan, merangsang dan menarik perhatian siswa, serta memiliki kemampuan untuk memberikan umpan balik, umpan balik termasuk mendorong siswa untuk berlatih belajar dengan baik.¹⁹ Perkembangan teknologi memudahkan pengguna

¹⁸ Raph Koster, *A Theory of Fun for Game Design*, diakses pada 29 januari 2022 melalui <http://RaphKoster.com>, 2004

¹⁹ Andrian Topano dkk, *Improving Student Cognitive Learning Outcomes Through The Development Of Interactive Multimedia-Based*

internet untuk memperoleh materi pembelajaran, berkomunikasi dengan konten, pengajar, dan siswa lainnya dan untuk mengakses dukungan selama proses pembelajaran, untuk meningkatkan kepercayaan diri, untuk mendapatkan pengetahuan, dan untuk menciptakan pengalaman belajar baru.²⁰

Dengan menggunakan metode pembelajaran *gamification* memudahkan para pendidik, seperti dalam menentukan nilai akhir dari seorang peserta didik yang dapat ditentukan melalui jumlah poin yang mereka dapatkan dari setiap materi yang mereka pelajari dan juga tugas, beberapa tes yang diberikan oleh seorang pendidik yang membuat peserta didik bersemangat dalam mengerjakannya dan juga tentunya memiliki makna tersendiri bagi seorang peserta didik.

Gamification dapat membuat peserta didik terbiasa dengan menghadapi suatu kegagalan dan juga dapat mengatasinya dengan baik dan yang paling penting dapat bangkit

Biology Learning At Muhammadiyah University, Bengkulu, *Journal Of Physics: conference Series*, 2020

²⁰ Alfauzan Amin dkk, Student Perseption of Interactions Between Students and Lectuters, Learning Motivation, and Environment During Pandemic Covid-19, *Journal of Education Tecnology*, 2021

dan bertahan dalam memenangkan sebuah permainan yang ada. *Gamification* juga dapat dilakukan dalam bentuk *video game*, disini seorang pendidik dapat menyampaikan video pembelajaran melalui sebuah video permainan. Selain itu melakukan umpan balik dalam *video game* pembelajaran tersebut membuat pembelajaran semakin seru dan peserta didik pun semakin bersemangat dalam menyambut pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa *gamification* adalah memasukkan unsur-unsur yang ada dalam game ke dalam pembelajaran di kelas. Unsur game dapat berupa unsur fisik maupun unsur non fisik. Unsur fisik dapat ditampilkan pada saat pembelajaran berlangsung, misal berupa aplikasi, program, website, permainan seperti penggunaan papan ular tangga, tebak benar salah dan lainnya. Sedangkan unsur nonfisik dapat berupa reaksi psikologis siswa apabila diterapkan *gamification* dalam pembelajaran, misal persaingan, tantangan dan rintangan, keinginan penyelesaian masalah, penghargaan dan lain sebagainya.

b. Langkah – langkah penerapan gamifikasi

Adapun langkah – langkah yang perlu diperhatikan saat menerapkan *gamification* sebagai berikut.

1. Pecah materi pelajaran menjadi bagian-bagian khusus. Berikan kuis di setiap akhir bagian tersebut dan beri penghargaan atau hadiah bagi peserta/siswa berupa sebuah lencana virtual jika mereka lulus kuis.
2. Pisahkan materi kedalam level yang berbeda dan berjenjang. Jadi, seiring dengan kemajuan belajarnya, dan siswa mendapat lencana level/jenjang yang lebih terbuka sehingga mereka dapat belajar materi yang baru.
3. Catat skor yang didapat di setiap bagian. Hal ini dimaksudkan agar siswa fokus pada peningkatan skor mereka secara keseluruhan.
4. Berikan balasan *reward* seperti lencana, sertifikat, *achievement* (pencapaian) yang bisa dipampang di media sosial para siswa atau website internal kampus/perusahaan.

5. Buatlah jenjang/level sensitif terhadap tanggal atau waktu, sehingga mereka harus mengecek setiap hari, setiap minggu, atau setiap bulan untuk mendapatkan tantangan yang baru.
6. Buat kelompok tugas sehingga siswa dapat berkolaborasi bersama untuk menyelesaikan proyek.
7. Kenalkan konsep pencarian atau pemaknaan epik, di mana siswa dapat menyerahkan karyanya yang dapat memperkuat norma belajar atau kultural.
8. Beri siswa intensif untuk membagikan dan mengomentari pekerjaan temannya. Hal ini mendorong budaya *knowledge sharing*.
9. Beri kejutan dengan hadiah bonus ekstra ketika siswa lulus tantangan baru.
10. Buat tekanan buatan dengan menggunakan *countdown* atau hitung mundur pada berbagai kuis. Cara ini akan membuat siswa menghadapi tantangan dengan batasan waktu.
11. Ambil lencana bila siswa tidak lulus tantangan tertentu.

12. Buat skenario percabangan dalam e-learning yang tidak terbatas, atau bisa diulangi sehingga jika tantangan tidak terlewati, siswa harus mencari solusinya.
13. Kenalkan karakter yang membantu dan menghalangi siswa dalam perjalanan belajarnya.
14. Berikan siswa fasilitas agar mereka bisa menciptakan atau memilih sebuah karakter untuk “bermain” selama belajar.
15. Tampilkan *leaderboard* (papan klasemen) yang menunjukkan performa seluruh siswa.²¹

Langkah-langkah tersebut adalah langkah-langkah utama dalam penerapan *gamification* dalam pembelajaran. Dalam penerapannya, guru dapat melakukan modifikasi disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi masing-masing.

gamification pembelajaran maksudnya adalah teknik mengajar menggunakan unsur mekanik dari game untuk memberikan solusi dalam membangun ketertarikan (engagement) siswa. Pendek kata, *gamification* dapat

²¹ Heni Jusuf, Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran, *Jurnal TICOM* Vol. 5 No.1, 2016

memberikan motivasi tambahan untuk menjamin siswa dapat mengikuti kegiatan pembelajaran sekaligus meningkatkan student engagement yang meliputi keterlibatan perilaku, emosi dan kognitif siswa dalam belajar. *gamification* bukan berarti Guru harus membuat game atau aplikasi khusus, meskipun jika hal itu bisa dilakukan alangkah lebih baiknya. Namun Jika kemampuan ICT Guru tidak memungkinkan, maka Guru dapat menggunakan tools sederhana untuk menerapkan proses gamifikasi dalam pembelajaran di kelas. Yang harus Guru ingat adalah konsep yang tepat, tujuan pembelajaran yang jelas, dan mampu membangun student *engagement* dalam belajar sehingga pembelajaran lebih menyenangkan.

Contoh – contoh beberapa langkah yang digunakan dalam gamification yaitu :

1. Sistem poin

Ketika bermain game, siswa pasti akrab dengan istilah poin.

Saat bermain game, siswa akan mendapat poin ketika sudah menyelesaikan aktivitas atau tugas tertentu contoh gamifikasi

pembelajaran dengan menerapkan sistem poin adalah siswa akan mendapatkan poin jika sudah berhasil menyelesaikan sebuah proyek atau mengerjakan kuis. Poin ini dapat ditukarkan siswa dengan reward tertentu atau akan dihitung di akhir bulan untuk menentukan student of the month.

Jika Guru mampu membuat dalam bentuk aplikasi, Guru dapat menggunakan poin sebagai alat untuk membuka kunci proyek/tugas/materi lanjutan. Atau Guru dapat menciptakan item-item menarik seperti avatar, stiker, dan lain sebagainya yang dapat ditukar dengan poin yang telah didapatkan oleh siswa. Penerapan sistem poin seperti ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena akan membuat siswa merasa penasaran dengan misi/proyek/tugas yang bisa mereka dapatkan.

2. Sistem Level

Dalam game yang sering kita temui, terdapat level-level permainan yang dapat pengguna mainkan. Biasanya level rendah memiliki tingkat kesulitan yang rendah dan semakin tinggi levelnya tingkat kesulitannya pun semakin menantang.

Sistem level ini dapat dikolaborasikan dengan sistem poin. Misalnya dengan memperoleh poin dalam jumlah tertentu, siswa dapat naik ke level lanjutan. Seperti sistem poin sebelumnya, sistem level juga membuat siswa semakin tertantang dan memiliki kebanggaan tersendiri saat level mereka meningkat.

3. Sistem *Badges*

Game dalam pembelajaran di kelas selain mendapatkan poin dan dapat naik level, siswa juga berkesempatan mendapatkan badges atau lencana. Contoh gamifikasi dalam pembelajaran dengan menerapkan sistem badges misalnya setelah mengerjakan beberapa tugas dengan hasil sesuai dengan kriteria yang diberikan oleh Guru, Siswa akan mendapat lencana.

Dengan lencana tersebut, siswa dapat memiliki keistimewaan misalnya memiliki waktu khusus bercerita dengan Guru, memiliki waktu makan lebih lama, menjadi pemimpin kelompok, dan lain sebagainya. Guru dapat menciptakan lencana dengan kategori-kategori khusus misalnya lencana

perunggu, perak, emas, dan lain-lain. Semakin banyak lencana yang dapat dikumpulkan, akan menambah semangat dan rasa bangga pada siswa sehingga tidak sadar bahwa dia sedang belajar.

4. Sistem *Leaderboard*

Dalam sebuah game, *Leaderboard* dapat menunjukkan ranking siswa. Semakin tinggi pencapaian yang diraih siswa maka siswa semakin percaya diri dan bersemangat dalam menyelesaikan tugas-tugas selanjutnya untuk lebih meningkatkan posisi mereka dalam *leaderboard*. Dengan melihat *leaderboard*, siswa dapat mengukur kemampuan mereka. Saat ini banyak penyedia platform belajar online yang menerapkan sistem *gamification* akan mengurutkan peringkat pengguna berdasarkan hasil atau nilai yang diperoleh.

Sehingga Guru tidak perlu susah menciptakan sendiri. Namun, jika Guru ingin menyisihkan sedikit waktu, Guru dapat membuat *leaderboard* secara manual dengan menempel nama/foto siswa dalam *leaderboard* tersebut.

Siswa yang berada di posisi bawah akan terpacu untuk naik dan sebaliknya, siswa dengan posisi di atas akan berusaha mempertahankan posisinya.

c. Manfaat *gamification*

Memasukkan unsur game ke dalam pembelajaran di kelas mempunyai maksud dan tujuan tertentu, bahwa guru sebagai educator mempunyai tujuan tertentu untuk diri sendiri, yaitu membuat siswa lebih tertarik dengan pembelajaran, dan melanjutkan kebiasaan belajar secara mandiri. Selain itu, dijelaskan pula bahwa siswa juga mempunyai tujuan tertentu, misal untuk dapat meraih kesuksesan belajar, berperilaku baik di sekolah, dan memberikan yang terbaik yang mereka bisa.

Permainan dapat memberikan kepuasan bagi kedua pihak, yaitu guru dan siswa. Hal ini dikarenakan game memberikan kesegaran dan membuat lebih menarik, yang merupakan kunci untuk meningkatkan motivasi belajar ke depannya. ada 14 (empat belas) pengaruh permainan dalam pembelajaran:

- 1) Permainan akan memberikan pengalaman.
- 2) Permainan memungkinkan adanya perlakuan khusus untuk pemula.
- 3) Permainan memberikan pilihan dalam kelas.
- 4) Permainan memperkuat pembelajaran.
- 5) Permainan memberikan kesempatan untuk mengumpan balik.
- 6) Permainan meningkatkan kemampuan tes.
- 7) Permainan menunjukkan bahwa energi dalam kelas adalah yang utama.
- 8) Permainan membantu mengenalkan materi baru atau sulit.
- 9) Permainan melengkapi alat bantu membaca.
- 10) Permainan memperbaiki kerjasama antar siswa.
- 11) Permainan mengajarkan bermain sesuai aturan.
- 12) Permainan menumbuhkan keinginan berprestasi individu maupun tim.
- 13) Permainan memperkuat dan meningkatkan multitasking.

14) Permainan dapat menggantikan pekerjaan yang berat.²²

Guru sering kali merasa kesulitan untuk memberikan materi kepada siswa untuk meningkatkan antusiasme mereka dalam mengikuti pendidikan. Padahal, baik dalam memberikan pembelajaran secara tradisional maupun e-learning, memberikan pembelajaran dengan metode *gamification* akan memberikan efek yang positif bagi pelajar. Berikut adalah beberapa manfaat dari gamifikasi yang Anda lakukan.

1. Menjadikan pembelajaran menyenangkan dan interaktif

Terlepas dari pelajar atau materi pelajaran Anda, *gamification* pembelajaran dapat membantu Anda membuat konten yang menarik, mendidik dan menghibur. Ini tidak dimaksudkan untuk mengubah pekerjaan menjadi permainan, tetapi ini diberikan untuk memainkan psikologi yang mendorong keterlibatan manusia. Imbalannya bisa sangat memuaskan dan sangat memotivasi siswa. Salah satu manfaat utama *gamification* adalah membuat siswa menjadi

²² Steve Sugar dan Kim Kostoroski Sugar, *Primary Game : experiential learning activities for teaching children*. San Francisco: Jossey-Bass A Wiley Company, 2002

informatif dan mengasyikkan, terutama berkat interaktivitasnya. Elemen permainan dan persaingan menambahkan sudut pandang yang mendalam, yang, jika diatur dengan baik, dapat membuat belajar menjadi menyenangkan.

2. Menciptakan keinginan lebih untuk belajar

gamification dalam pembelajaran, manfaat alami yang dapat diberikan kepada siswa dan berdampak besar pada retensi pengetahuan. Ketika otak kita ingin memberi penghargaan, otak melepaskan dopamin ke dalam tubuh kita, jadi ketika kita memenangkan permainan atau mencapai sesuatu yang penting bagi kita, kita merasa lebih baik.

3. Memberi pelajar kesempatan untuk melihat aplikasi dunia nyata

Manfaat ketiga dari gamifikasi adalah membuat siswa terjun langsung untuk mengamati pembelajaran. Belajar sambil bekerja dapat menjadi cara yang sangat efektif untuk memperkuat keterampilan dengan menerapkannya dalam skenario praktis. *gamification* pembelajaran memungkinkan

pelajar untuk melihat aplikasi dunia nyata dan manfaat dari materi pelajaran yang mereka ikuti. Mereka bisa melihat langsung bagaimana pilihan mereka dalam permainan menghasilkan konsekuensi atau hadiah.

4. Menawarkan umpan balik saat itu juga
gamification pembelajaran memungkinkan pelajar untuk belajar menuju target waktu yang diberikan, terukur, bermakna, dan mendapatkan umpan balik secara langsung saat target tersebut tercapai. Bagaimana pun, siswa tidak akan pernah berkembang jika tidak dapat menemukan apa yang perlu Anda lakukan lebih baik atau mengetahui cara meningkatkan keterampilan.

Selain dapat memberikan manfaat seperti yang disebutkan di atas, *gamification* mempunyai kekurangan tersendiri yaitu :

1. Motivasi ekstrinsik. Pemberian reward ekstrinsik bisa jadi membantu membuat kelas berjalan sesuai yang diinginkan. Namun, guru tetap bertanggung jawab membantu siswa untuk dapat termotivasi secara intrinsik. Pembelajaran yang

terjadi karena keinginan yang muncul dari dalam diri jauh lebih kuat dan bermakna dibandingkan pembelajaran yang terjadi demi perolehan reward

2. Permainan yang menjadi peraturan. Sementara permainan memerlukan kebebasan untuk mengalami berbagai hal, untuk gagal, mengeksplorasi aneka identitas, dan mengendalikan investasi serta pengalaman diri sendiri (Klopfer, dkk dalam Lee dan Hammer, 2011), menerapkan permainan dalam pembelajaran bisa jadi malah menciptakan pengalaman yang disesuaikan dengan peraturan—sehingga pada akhirnya tetap terasa seperti pengalaman belajar di sekolah pada umumnya.
3. ‘Merusak’ secara psikologis. Kurangnya penjelasan pada siswa mengenai pemberian badge atau reward dapat membuat mereka memandang proses pembelajaran apa pun dalam permainan hanya sebagai batu loncatan yang harus dilewati menuju perolehan reward; bukannya perolehan pembelajaran yang sukses.
4. Seperti metode lainnya, *gamification* dalam pembelajaran dapat berjalan dengan sukses dan efektif, tapi bisa juga

mengalami kegagalan. Maka, penerapan Gamification perlu didesain dengan seksama; disertai dengan asesmen terhadap siswa terkait pencapaian tujuan pembelajaran.

4. Ranaf Afektif

Taksonomi Bloom merupakan struktur hierarki yang mengidentifikasi skills mulai dari tingkat terendah hingga tertinggi. Setiap tingkatan dalam Taksonomi Bloom memiliki korelasinya masing-masing. Maka, untuk mencapai tingkatan yang paling tinggi, tentu tingkatan-tingkatan yang berada di bawahnya harus dikuasai terlebih dahulu. Konsep Taksonomi Bloom, membagi domainnya menjadi 3 ranah, yaitu : (1) ranah kognitif, (2) ranah afektif, dan (3) ranah psikomotorik. Keunggulan dari aktualisasi taksonomi bloom yang demikian, adalah untuk media yang akan memadukan serta mengoptimalkan stabilitas antara ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik pada peserta didik.²³

²³ Farhan Aziz, dkk, *Aktualisasi TBB (Teori Taksonomi Bloom) Melalui Drama Kepahlawanan Guna Penanaman Pendidikan Karakter Pada Peserta Didik*, 2012, diakses melalui <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/fkip-e-pro/article/download/4950/3655/>

Aspek afektif adalah merupakan kesiapan dan kesediaan seorang untuk menerima atau mengolah suatu objek berdasarkan penilaian terhadap objek itu, apakah berarti atau tidak bagi dirinya. Itulah sebabnya berhubungan dengan pengetahuan dan perasaan seseorang terhadap suatu objek, sikap afektif juga bisa dipandang sebagai kecenderungan seseorang untuk berperilaku (predisposisi). Hasil belajar sikap nampak dalam bentuk kemauan, minat, perhatian, perubahan perasaan dan lain-lain.

Afektif adalah kemampuan emosional yang tersusun secara hirarkis dari yang paling tidak mengikat diri sampai yang paling mengikat diri Implikasinya adalah kesadaran, partisipasi, penghayatan nilai, pengamalan nilai, kemampuan karakteristik diri (pengendalian diri).²⁴

Proses pembelajaran memiliki tiga aspek yang harus dicapai yaitu pembelajaran sikap/ afektif/ karakter, pengetahuan/ kognitif dan keterampilan atau psikomotor. Jadi capaian

²⁴ Muh. Arifin, *Dasar-dasar Kependidikan*, (Jakarta: Dirjen PembinaanKelembagaan Agama Islam Depag RI., 2008), h. 149

pembelajaran tidak hanya mengutamakan aspek pengetahuan.²⁵ Peserta didik yang memiliki tingkatan yang lebih tinggi, maka ia mempunyai kesempatan untuk berhasil menjadi terbaik dari pada siswa yang tidak memiliki tingkat afektif yang tinggi. Komponen afektif juga menentukan tingkat keberhasilan belajar peserta didik walaupun tidak secara langsung. Komponen afektif terdiri dari sikap, motivasi, minat, kesungguhan belajar. Untuk memperoleh informasi level afektif siswa pada bagian kesastraan dan untuk meningkatkan kurangnya rasa motivasi terhadap peserta didik, komponen afektif harus diungkapkan di dalam proses pembelajaran. Cara yang paling efektif digunakan untuk mendapatkan informasi afektif adalah dengan melakukan pengukuran menggunakan instrumen yang dirancang khusus untuk mencapai tujuan tersebut, dengan kata lain, instrumen tersebut harus sesuai dengan kegiatan yang dilaksanakan.²⁶

²⁵ Alimni, Penerapan Pendekatan Deepdialogue and Critical Thingking (dd&ct) untuk Meningkatkan Mutu Proses dan Hasil Belajar PAI Siswa Kelas VIII SMPN 20 Kota Bengkulu, *Jurnal an-Nizom* Vol. 2 No. 2, 2017

²⁶ Subhayni, Muhammad Iqbal, *Evaluasi Pengajaran Bahasa & Sastra Indonesia*, (Aceh: Syiah Kuala University Press, 2020), h. 61

Menurut arifin terdapat dua hal yang berhubungan dengan penilaian afektif yang harus dinilai, pertama kompetensi yang ingin dicapai dalam pembelajaran meliputi tingkatan pemberian respon, apresiasi dan internalisasi, kedua sikap dan minat peserta didik terhadap mata pelajaran dan proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran terdapat empat tipe karakteristik yang penting yaitu sikap, minat konsep diri dan nilai. Penilaian afektif di perlukan mengingat afektif berpengaruh terhadap perilaku siswa di masa depan, alasan mengapa kita perlu mempromosikan sikap positif terhadap belajar akan menjadi pembelajaran di masa depan, banyak studi menunjukkan bahwa sikap dan minat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa.²⁷

Aspek afektif adalah tujuan pembelajaran yang berkenaan dengan penghayatan dalam jiwa siswa terhadap nilai-nilai kebenaran yang diterimanya yang akan tercermin dalam perilaku dan perasaan serta minat. Aspek afektif adalah aspek yang bersangkutan paut dengan sikap mental, perasaan dan kesadaran siswa. Hasil belajar dalam aspek ini diperoleh melalui proses

²⁷ M. Ilyas Ismail, dkk, *Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran*, (Makassar:Cendikia Pumblisher, 2020), hlm.218

internalisasi, yaitu suatu proses kearah pertumbuhan batiniah atau rohaniah siswa. Pertumbuhan itu terjadi ketika siswa menyadari suatu “nilai” yang terkandung dalam pengajaran agama dan kemudian pengajaran nilai-nilai itu dijadikan suatu “sistem nilai diri”, sehingga menuntun segenap pernyataan sikap, tingkah laku dan perbuatan moralnya dalam menjalani kehidupan.

B. Kajian Pustaka

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Penelitian yang dilakukan oleh Sagoro (2016) yang berjudul “Keefektifan Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi Akuntansi Pada Mahasiswa Non-Akuntansi”. Diketahui bahwa pemberian tindakan berhasil meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam menyusun laporan keuangan. Rata-rata nilai atau skor tes yang diperoleh kelas tindakan menunjukkan peningkatan, yaitu 57,17; 73,04; dan 87,60. Selain itu, jumlah mahasiswa yang mampu memenuhi kriteria minimal juga semakin meningkat yaitu pada saat pretest hanya sebanyak

4 (17,39%) mahasiswa, posttest I sebanyak 11 (47,83%) mahasiswa, sedangkan posttest II mencapai 19 (82,61%) mahasiswa. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif berbasis Gamifikasi Akuntansi berhasil meningkatkan kemampuan mahasiswa pada kompetensi menyusun laporan keuangan. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah bahwa subjek yang diteliti adalah mahasiswa, sedangkan pada penelitian ini subjek yang diteliti adalah siswa kelas X otomotif SMKN 2 Bengkulu Utara dan objek penelitian pada penelitian tersebut yang berbeda yaitu hasil belajar, sedangkan pada penelitian ini adalah motivasi belajar. persamaan antara keduanya yaitu sama-sama meneliti mengenai penerapan Gamifikasi.²⁸

Penelitian dengan judul “*Gamification: The Effect On Student Motivation and Performance at The Post-secondary Level*” oleh Lister (2015). Hasil penelitian tersebut adalah bahwa penyertaan unsur Gamifikasi seperti poin, lencana, prestasi, dan

²⁸ Sagoro, E.M, *Keefektifan Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi Akuntansi Pada Mahasiswa Non-Akuntansi*, JPAI, Vol. XIV, No.2, 2016

tingkat (level) menghasilkan efek positif pada 31 motivasi dan meningkatkan prestasi belajar siswa pasca sekolah menengah. Meningkatnya kehadiran dan partisipasi kelas, yang berkorelasi positif dengan peningkatan kinerja siswa, dilihat sebagai hasil penerapan Gamifikasi. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang peningkatan Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian Siswa. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian di atas adalah bahwa penelitian ini tidak meneliti tentang peningkatan performa siswa setelah diterapkannya Gamifikasi, dan perbedaan subjek penelitian yaitu penelitian di atas meneliti siswa pasca sekolah menengah, sedangkan penelitian ini meneliti siswa sekolah menengah.²⁹

Penelitian yang dilakukan oleh Reichelt (2015) yang berjudul “*Effects Of Gamification: Analyzing Student Achievement, Mystery, And Motivastion In Science Classrooms*”. Hasil penelitian menunjukkan ada peningkatan skor yang signifikan dengan penerapan Gamifikasi. Penguasaan dan

²⁹ Lister, Meaghan C, *Gamification: The Effect On Student Motivation and Performance at The Post-secondary Level*. Vol. 3, No.2, Issues and Trends in Educational technology, 2015

pencapaian siswa meningkat dengan implementasi karena siswa tidak diijinkan untuk naik level dalam konten jika mereka tidak memenuhi setidaknya 80% nilai kuis. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang peningkatan motivasi. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian ini tidak meneliti tentang prestasi, dan misteri dan bukan meneliti di dalam kelas ilmiah, melainkan dalam kelas otomotif.³⁰

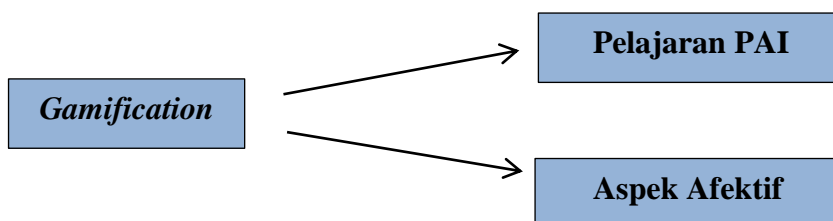
C. Kerangka Berpikir

Pendidikan Agama Islam adalah usaha yang dilakukan secara sistematis dalam membimbing anak yang beragama Islam, sehingga ajaran Islam benar-benar diketahui, dimiliki, dan diamalkan oleh peserta didik baik tercermin dalam sikap, tingkah laku maupun cara berfikirnya. Melalui pendidikan Islam terjadilah proses pengembangan aspek kepribadian anak, salah satunya yaitu aspek afektif. Sehingga ajaran Islam diharapkan akan menjadi bagian integral dari pribadi anak yang bersangkutan. Dalam arti segala aktifitas anak akan

³⁰ Reichelt, Annie Lee, *Effects Of Gamification: Analyzing Student Achievement, Mistery, And Motivastion In Science Classrooms. Paper*, 2015

mencerminkan sikap Islamiyah. Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam diterapkan di sekolah dengan melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan serta penggunaan pengalaman dengan tujuan untuk menjadikan peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa serta membentuk moral bangsa, dengan adanya Pendidikan Agama Islam di sekolah maka peserta didik dapat belajar di sekolah agar mengetahui dan mengamalkan Pendidikan Agama Islam yang telah diajarkan.

Untuk membentuk itu semua guru mempunyai peran disini baik dalam keadaan yang tidak bisa membimbing dan mengamati langsung aspek yang berpengaruh kepada peserta didik, pada penelitian ini untuk memprediksi seberapa berdampak atau berpengaruhnya *gamification* terhadap pembelajaran pai terhadap aspek afektif siswa



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan kualitatif deskriptif, merupakan penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Penelitian ini dalam kegiatannya tidak menggunakan angka dalam pengumpulan data dan dalam memberikan penafsiran terhadap hasilnya.

Penelitian berlandaskan pada filsafat post positivisme, karena digunakan untuk meneliti kondisi obyek yang alamiah. Dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sample sumber data dilakukan secara purposive, teknik pengumpulan menggunakan triangulasi (gabungan), analisis

data bersifat induktif/kualitatif dan hasil penelitian kualitatif relatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.¹

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 2 Bengkulu Utara, yang terletak di Jl. Kolonel Alamsyah, Desa gunung Agung, kec, Arga Makmur, Kab. Bengkulu Utara, Peneliti melakukan penelitian di SMK Negeri 2 Bengkulu Utara dengan subyek penelitiannya adalah waka kurikulum SMK Negeri 2 Bengkulu Utara, guru mata pelajaran PAI dan peserta didik kelas X Otomotif SMK Negeri 2 Bengkulu Utara, guna memperoleh informasi atau data valid yang digunakan sebagai referensi dalam penyusunan penelitian ini. Adapun wawancara dengan guru dilaksanakan secara langsung di sekolah. Adapun waktu penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 04 april 2022 s/d 19 mei 2022.

¹Sugiono dalam Albi Anggito dan Johan Setiawan, *Metedologi Penelitian Kualitatif*, (Jawa Barat:CV Jejak, 2018), hlm.8

C. Sumber Data

Dalam penelitian penulis membaginya menjadi dua, yaitu:

1. Sumber data primer, Data primer sendiri di dapatkan dari narasumber atau responden, yaitu orang yang dijadikan sebagai obyek penelitian. Dalam penelitian ini penulis mengambil data primer dari hasil wawancara dengan waka kurikulum, guru mata pelajaran PAI kelas X Otomotif dan beberapa peseta didik kelas X Otomotif.
2. Sumber data skunder, data sekunder adalah data yang diperoleh dari studi kepustakaan dengan cara mengkaji berbagai hasil penelitian yang terkait dengan SMK Negeri 2 Bengkulu Utara. Sugiarto mengatakan, data sekunder digunakan untuk memperkuat data primer yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara.² Data yang dikumpulkan, diolah dan telah dipublikasikan seperti buku, jurnal, skripsi, laporan, website resmi SMK Negeri 2

² Sugiono dalam Albi Anggito dan Johan Setiawan, *Metedologi Penelitian Kualitatif*, (Jawa Barat:CV Jejak, 2018)

Bengkulu Utara atau bentuk dan keadaan proses belajar mengajar untuk mendapatkan informasi.

D. Fokus Penelitian

fokus penelitian merupakan garis besar dari pengamatan penelitian, sehingga observasi dan analisis hasil penelitian lebih terarah. Oleh sebab itu, digunakan indikator-indikator agar tidak terjadi pembahasan yang terlalu luas dan pada akhirnya tidak sesuai dengan apa yang menjadi judul penelitian. Fokus penelitian ini dimaksudkan untuk membatasi studi kualitatif sekaligus membatasi penelitian guna memilih mana data yang relevan dan mana yang tidak relevan.

Untuk mengetahui implementasi model pembelajaran Gamification dalam pelajaran pendidikan agama islam pada aspek afektif siswa di SMK Negeri 2 Bengkulu Utara, maka yang menjadi fokus penelitian yaitu :

Variabel Penelitian	Indikator	Sub Indikator
implementasi model pembelajaran Gamification dalam pelajaran pendidikan agama islam pada aspek afektif siswa di SMK Negeri 2 Bengkulu Utara	1. Implementasi model pembelajaran <i>gamification</i> pada aspek afekti siswa	a. Cara guru menerapkan b. Respon peserta didik
	2. Faktor pendukung dan penghambat implementasi model pembelajaran Gamification dalam pelajaran pendidikan agama islam pada aspek afektif siswa di SMK Negeri 2 Bengkulu Utara	a. Faktor eksternal b. Faktor internal

E. Teknik pengumpulan data

Dalam penelitian kualitatif, prosedur atau teknik pengumpulan data dilakukan pada kondisi yang alamiah, dan teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi, wawancara mendalam dan dokumentasi.

1. Observasi

Dalam penelitian ini, observasi dipilih sebagai alat karena peneliti dapat melihat, mendengar, atau merasakan secara langsung informasi yang ada. Pada bagian ini peneliti datang langsung ke sekolah untuk memperoleh data bagaimana pelaksanaan pembelajaran peserta didik menggunakan model pembelajaran gamification, juga data-data seperti visi misi, sarana prasarana, data guru, karyawan dan peserta didik SMK Negeri 2 Bengkulu Utara dan data-data lainnya yang dibutuhkan.

2. Wawancara

Wawancara atau interview menurut Arikunto, adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara dan narasumber untuk memperoleh informasi yang diperoleh dari narasumber. Wawancara dalam penelitian ini menggunakan kerangka dan garis besar pokok-pokok materi yang akan ditanyakan oleh pewawancara kepada narasumber dalam proses wawancara. Hal ini dilakukan agar pembahasan tidak melenceng jauh dengan topik. Dengan adanya panduan umum ini diharapkan

pewawancara mengikuti pola atau pertanyaan yang sama dengan petunjuk yang telah dibuat. Artinya, masih ada ruang terbuka bagi peneliti untuk bereksplorasi dengan pertanyaan-pertanyaan yang berbeda namun masih menyangkut topik yang akan diteliti.

Peneliti melakukan wawancara dengan narasumber pokok, yaitu waka kurikulum, guru PAI SMK Negeri 2 Bengkulu Utara dan beberap siswa kelas X Otomotif. Adapun wawancara dilaksanakan secara langsung, dengan peneliti datang langsung ke sekolah untuk melaksanakan kegiatan wawancara dengan narasumber. Adapun tujuan dari wawancara ini adalah untuk memperoleh informasi implementasi model pembelajaran *gamification* dalam pelajaran PAI pada aspek afektif siswa di SMK Negeri 2 Bengkulu Utara.

3. Dokumentasi

Dokumen menurut Satori & Komariah dalam Anggito dan Setiawan adalah catatan kejadian yang telah lampau dinyatakan dalam bentuk lisan, tulisan dan bentuk karya.

Menurut Keegan dalam Anggito dan Setiawan mengatakan dokumen merupakan data-data yang seharusnya mudah diakses, mudah ditinjau, agar kasus yang diteliti menjadi baik. Suatu dokumen yang mudah diakses dapat digunakan untuk meninjau penelitian yang telah terdahulu. Sehingga dokumen adalah data-data yang mudah diakses demi keberlangsungan penelitian. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan data-data berupa catatan tertulis yang telah ada atau telah dipublikasikan seperti webside SMK Negeri 2 Bengkulu Utara, profil sekolah, dan data-data lain yang mendukung dalam penelitian ini.

Adapun peneliti juga menggunakan teknik dokumentasi untuk mencatat kejadian-kejadian dan mengambil gambar dalam pelaksanaan wawancara kepada narasumber dan pelaksanaan pembelajaran peserta didik. Data-data tersebut digunakan untuk mendukung kevalidan data sehingga menambah keakuratan data. Selanjutnya data disusun dalam bentuk laporan sesuai dengan kebutuhan.

F. Uji Keabsahan Data

Dalam konsep ini, pengecekan keabsahan temuan digunakan untuk menentukan apakah interpretasi dan kesimpulan penelitian didukung oleh bukti-bukti data yang ada. Dalam penelitian kualitatif pengecekan keabsahan data atau validitas berkaitan dengan ketepatan prosedur melakukan penelitian sehingga hasil penelitian dan kesimpulan penelitian tersebut dapat dipercaya sebagai suatu kebenaran umum.

Teknik-teknik yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Perpanjangan Keikutsertaan

Perpanjangan keikutsertaan berarti peneliti tinggal di lapangan hingga kejenuhan pengumpulan data tercapai. Hal itu dilakukan akan membatasi, Gangguan dari dampak peneliti dalam konteks, membatasi kekeliruan peneliti, mengompensasikan pengaruh dari kejadian-kejadian yang tidak biasa atau pengaruh sesaat. Dalam pengumpulan data perpanjangan keikutsertaan peneliti sangat penting dan menentukan. Karena perpanjangan

keikutsertaan dalam pengumpulan data akan memungkinkan kredibilitas data yang dikumpulkan.

Menurut Meleong dalam Fitrah dan Luthfiyah dengan perpanjangan keikutsertaan peneliti lebih mudah berorientasi dengan situasi dan kondisi lingkungan dimana data akan dikumpulkan. Selain itu, peneliti juga memiliki banyak kesempatan untuk mempelajari kebudayaan mereka. dengan demikian ketidak benaran data dapat diuji.

2. Ketekunan Pengamatan

Ketekunan pengamatan berarti melakukan pengamatan secara cermat dan berkesinambungan. Dengan cara ini kepastian data dan urutan peristiwa dapat direkam secara pasti dan sistematis. Dengan peneliti melakukan ketekunan pengamatan maka dapat dilakukan pengecekan kembali apakah data yang telah ditemukan itu salah atau tidak .

3. Triangulasi

Triangulasi diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan waktu. Dengan demikian terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data dan waktu.³

a. Triangulasi Sumber

Digunakan untuk menguji kredibilitas data dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Untuk mengecek kredibilitas maka pengumpulan data dan pengujian data yang telah diperoleh didapatkan dari guru, siswa.⁴

b. Triangulasi Teknik

Teknik ini digunakan untuk menguji kredibilitas dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang beda. Apabila data diperoleh dari wawancara, maka dicek dengan observasi, dokumentasi atau kuesioner

³ Fitrah dn luthfiyah, *Metedologi Penelitian: Penelitian Kualitatif Tindakan Kelas Dan Studi Kasus*, 2017, Hlm.84

⁴ Helaludin, *Analisis Data Kualitatif Sebuah Tinjauan Teori dan Praktik*, 2019, h. 123-124

c. Triangulasi Waktu

Waktu juga sering mempengaruhi kredibilitas data. Data yang dikumpulkan dari narasumber dengan wawancara di pagi hari saat narasumber masih segar, belum banyak masalah, akan menghasilkan data yang lebih valid. Dalam rangka pengujian data dapat dilakukan dengan melakukan pengecekan dengan wawancara, observasi atau teknik lain dengan waktu yang berbeda.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan triangulasi, yaitu dengan cara membandingkan data-data dari hasil observasi, dengan hasil wawancara dan kuesioner yang telah disebarkan. Adapun data hasil wawancara di cek ulang dengan menggunakan rekaman hasil wawancara.

d. Kecukupan Bahan Referensi

Bahan referensi yang dimaksud yaitu adanya pendukung untuk membuktikan data yang telah ditemukan oleh peneliti,

misalnya data hasil wawancara perlu didukung dengan adanya rekaman wawancara.⁵

G. Teknik Analisa Data

Mamik mengatakan, bahwa analisis data dapat disebut dengan pengolahan data dan penafsiran data. Analisis data merupakan rangkaian kegiatan penelaahan, pengelompokan, sistematisasi, penafsiran dan verifikasi data agar sebuah fenomena memiliki nilai sosial, akademis dan ilmiah. Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan bahan-bahan lain sehingga mudah dipahami, dan hasil temuannya dapat dijadikan sebagai informasi bagi orang lain.

Prosedur analisis data menurut Milles & Huberman memiliki langkah- langkah yang dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Reduksi Data

Dalam pengumpulan data kualitatif, peneliti menggunakan teknik - teknik dan berlangsung secara berulang-

⁵ Wijaya, *Analisis data Kualitatif Ilmu Pendidikan Teologi*, 2018, h 116

ulang sehingga data yang diperoleh semakin banyak dan kompleks. Mengingat data yang diperoleh dari lapangan sangat kompleks, masih kasar dan belum sistematis, maka peneliti perlu melakukan analisis dengan cara reduksi data. Reduksi data berarti merangkum, memilih tema, membuat kategori dan pola tertentu sehingga memiliki makna. Reduksi data merupakan bentuk analisis untuk mempertajam, memilih dan memfokuskan, membuang dan menyusun data ke arah pengambilan kesimpulan.

2. Display Data

Display data merupakan proses menyajikan data setelah peneliti melakukan reduksi data. Penyajian data dalam penelitian ini dilakukan dalam bentuk ikhtisar, bagan, hubungan antar kategori, pola dan lain-lain sehingga mudah dipahami pembaca. Data yang telah tersusun secara sistematis, akan memudahkan pembaca dalam memahami konsep, kategori serta hubungan dan perbedaan masing-masing pola atau kategori.

3. Kesimpulan

Langkah ketiga dalam model interaktif adalah pengambilan keputusan dan melakukan verifikasi. Pada penelitian kualitatif, kesimpulan awal yang diambil masih bersifat sementara, sehingga dapat berubah setiap saat apabila tidak didukung bukti-bukti yang kuat. Tetapi apabila kesimpulan yang telah diambil didukung dengan bukti-bukti yang valid atau konsisten, maka kesimpulan yang diambil bersifat kredibel.⁶

⁶ Helaludin dan wijaya, *Analisis data kualitatif sebuah tinjauan teori & praktik*, 2019, Hlm. 85

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

1. Sejarah singkat SMKN 2 Bengkulu Utara

Pada tahun 1992 tepatnya bulan April, STM Bengkulu (Sekarang ini menjadi SMK 2 Bengkulu membuka kelas jauh di Bengkulu utara. Tepatnya di Jln. R Kartini Kota Argamakmur SMK 2 Menumpang sebuah gedung SPG Darma wanita,tahun 1992. Pada saat itu STM kelas jauh kota Bengkulu membuka Program jurusan-jurusan bangunan dan teknik pablikasi logam. Tahun 1999 membuka lagi 1 jurusan Teknik Elektro.

Pada tahun 1999 Diknas Propinsi membangun USB (Unit sekolah baru) di Jln. Kol. Alamsyah gunung agung dan kepala sekolahnya Drs, Adli. Pada bulan Januari 2000 STM Resmi menjadi Sekolah Negeri dan menempati gedung baru di Jln. Kol Alamsyah gunung agung sebagai kepala sekolahnya

Drs. Suryanto sampai tahun 2002. Di SMK 2 pada saat itu masih membuka 3 Jurusan, pada tahun 2004 Pergantian kepala Sekolah bernama Sudiyono S,Pd. Sampai dengan tahun 2004. Pada tahun 2004 sampai dengan tahun 2006, di pimpin Oleh Kepala Sekolahnya Drs, Daulat Harahap 2006 sampai dengan 2007 dipimpin Oleh Drs, Asmawi .

Pada tahun 2007 di pimpin oleh Drs, Mahmudin dan telah membuka jurusan baru Seperti TIK, MM, TSM, dan TKR. Pada tahun 2016 awal sampai Mei Kepala Sekolahnya Firdaus dan pada bulan Juni 2016 sampai dengan sekarang Kepala sekolah di pimpin Oleh Drs, Bambang Pramana Budi dengan Program keahlian bangunan, teknik elektro,teknik Sepeda Motor TSM), Teknik Kendaraan Ringan (TKR), dan Multimedia, dengan jumlah Murid lebih kurang 700 Siswa. Kemudian 32 Orang TU, dan 50 Orang Guru . Pada tahun 2017 sampaing sekarang 2022. dengan jumlah Murid 882 Siswa. Kemudian 72 Orang Guru, 18 Orang TU.



Gambar 4.1 Gedung Sekolah SMK Negeri 2 Bengkulu Utara

Dokumentasi di SMK Negeri 2 Bengkulu Utara, 5 April 2022

2. Identitas sekolah

- a. Nama sekolah : SMK N 2 Bengkulu Utara
- b. NPSN : 10700287
- c. Jenjang pendidikan : SMK
- d. Status sekolah : Negeri
- e. Kode pos : 38614
- f. Telepon : 737522576
- g. Email : smkn_2arma@yahoo.co.id
- h. Alamat : Jl. Kolonel Alamsyah, Gunung Agung Kec. Arga Makmur Kab. Bengkulu Utara

3. Visi dan Misi SMKN 2 Bengkulu Utara

➤ Visi:

Menciptakan Tenaga Kerja Yang Terampil dan Profesional,
Bertimtaq, Unggul Dalam Prestasi dan Diklat.

➤ Misi:

- a. Memanfaatkan sumber daya sekolah dengan efektif dan efisien untuk mencapai tujuan sekolah,
- b. Menciptakan tenaga kerja yang terampil dan handal dalam bidang Teknik Mesin, Bangunan, Elekrto dan Komputer Jaringan,
- c. Menjalin kerjasama sekolah dengan dunia usaha dan industri dalam pelaksanaan Praktek Kerja Indusrtri (Prakerind),
- d. Menyampaikan dan mengembangkan serta melaksanakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan,
- e. Menjadi sekolah sebagai Wawasan Wiyata Mandala,
- f. Meningkatkan nilai Ujian Nasional.¹

¹ Website SMK Negeri 2 Bengkulu Utara,
<http://smkn2bklutara.sch.id/http://www.smkn2-argamakmur.net>

4. Data Guru

Tabel 4.1
Data guru SMK Negeri 2 Bengkulu Utara

No	Status	Kelamin		Jumlah
		L	P	
1	PNS	20	30	50
2	Honor	23	17	40
Jumlah		43	47	90

5. Data siswa

- a. Jumlah peserta didik berdasarkan jenis kelamin

Tabel 4.2
Data siswa SMK Negeri 2 Bengkulu Utara

Laki-laki	Perempuan	Total
729	153	882

- b. Jumlah peserta didik berdasarkan usia

Usia	L	P	Total
< 6 tahun	0	0	0
6 - 12 tahun	0	0	0
13 - 15 tahun	96	31	127
16 - 20 tahun	628	122	750
> 20 tahun	5	0	5
Total	729	153	882

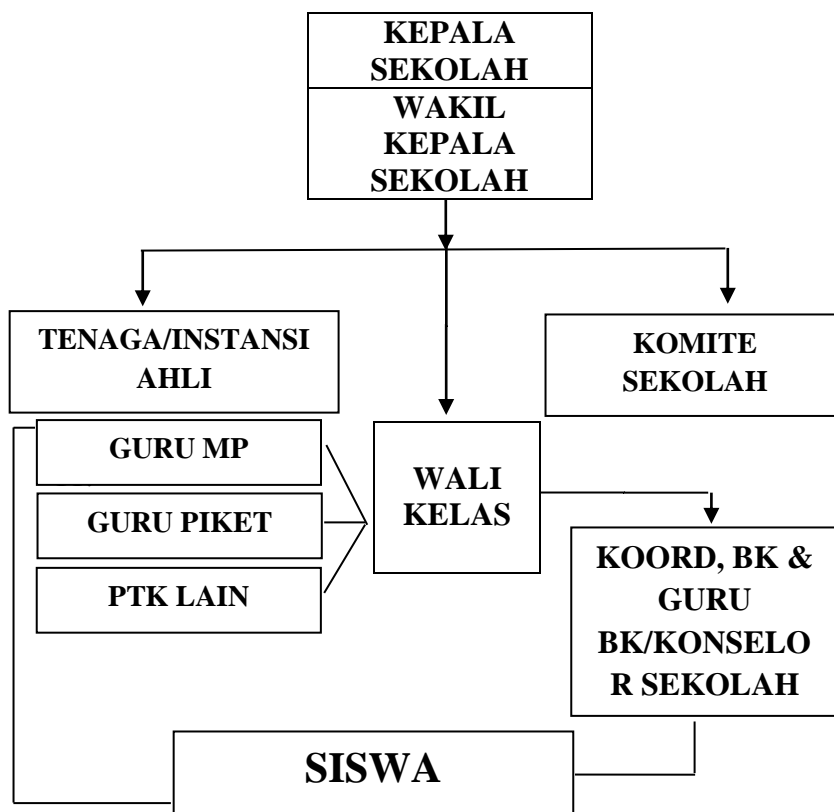
6. Vasilitas sekolah

Tabel 4.3
Sarana dan prasarana SMK Negeri 2 Bengkulu Utara

No.	Sarana / Prasarana
1	Ruang Teori/Kelas
2	Laboratorium Kimia
3	Bengkel/ Ruang Praktek Jurusan Pengelasan
4	Bengkel/ Ruang Praktek Jurusan Otomotif (Mobil dan Motor)
5	Bengkel/ Ruang Praktek Jurusan Instalasi Tenaga Listrik
6	Bengkel/ Ruang Praktek Jurusan Komputer Jaringan
7	Studio/ Ruang Praktek Jurusan Multimedia dan DKV
8	Bengkel/ Ruang Praktek Jurusan Konstruksi Perumahan
9	Bengkel/ Ruang Praktek Jurusan Desain Pemodelan Bangunan
10	Laboratorium TIK
11	Laboratorium Komputer
12	Tempat Ibadah / Masjid
13	Ruang Perpustakaan
14	Ruang UKS
15	Ruang BP/BK
16	Koperasi/Toko
17	Ruang Kepala Sekolah

18	Ruang guru
19	Ruang TU
20	Kamar Mandi/WC Guru dan Siswa
22	Gudang
23	Aula
25	Tempat cuci tangan
26	Fasilitas olahraga
27	Alat dan media pendidikan

7. Struktur Organisasi SMKN 2 Bengkulu Utara



Bagan 4.2
Struktur Organisasi

B. Analisis Data

1. Implementasi *gamification* dalam evaluasi pembelajaran PAI pada aspek afektif siswa di SMK Negeri 2 Bengkulu Utara

Belajar adalah suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman berupa perubahan sikap dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen akibat interaksi individu dengan lingkungannya. Kegiatan pembelajaran tidak terlepas dari peran seorang guru yang bertugas sebagai pengelola pembelajaran di kelas dan menggunakan berbagai cara untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hal ini tidak terlepas dari model/metode pembelajaran yang diterapkan.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran pendidikan agama islam ibu Dra.

Damimah beliau mengatakan bahwa :

“ dalam mengajar pendidikan agama islam yang dalam pembelajaran tersebut terdapat juga menggunakan bahasa arab dalam judul besar pembahasan, yang terkadang anak lupa penyebutannya, padahal yang diujikan selalu kata bahasa arab yang keluar, berfaktor dari sana banyak metode yang digunakan

dalam pembelajaran agar setiap pertemuan mempunyai moment tertentu yang mudah di ingat peserta didik, metode yang pernah digunakan seperti, metode ceramah, tanya jawab, diskusi, gamification, demonstrasi “²

Hal senada juga di sampaikan peserta didik adean syafri siswa kelas X Otomotif 1 SMK Negeri 2 Bengkulu Utara ia Mengatakan bahwa :

“ metode yang digunakan yaitu ceramah, tanya jawab, diskusi, demonstrasi dan game hanya saja yang sering digunakan guru dalam mengajar yaitu metode ceramah, tanya jawab, diskusi tetapi metode yang mereka sukai yaitu jika guru mengajar menggunakan game karena menurut mereka pembelajaran dengan menggunakan game sangat menarik, tidak membosankan dan tertantang ”³

Mengingat tujuan dari pendidikan agama islam itu sendiri pendidikan agama islam bukanlah semata - mata untuk memenuhi kebutuhan intelektual saja, melainkan segi penghayatan juga pengalaman serta pengaplikasiannya dalam kehidupan dan sekaligus menjadi pegangan hidup juga usaha dan proses penanaman sesuatu (pendidikan) secara kuntinyu antara guru dengan siswa, dengan akhlakul karimah sebagai tujuan akhir.

² Hasil Wawancara dengan Ibu Dra. Damimah Selaku Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X Otomotif SMK Negeri 2 Bengkulu Utara, Pada 23 April 2022

³ Hasil Wawancara dengan pesrta didik Adean Asyifa Kelas X Otomotif 1 SMK Negeri 2 Bengkulu Utara, Pada 26 April 2022

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran pendidikan agama islam ibu Dra. Damimah mengenai tujuan dari PAI itu sendiri beliau mengatakan :

“ untuk mencapai tujuan dari PAI dalam proses pembelajaran beliau tetap menggunakan metode ceramah dalam metode lain, seperti game di selingi dengan ceramah agar apa yang disampaikan dalam materi pembelajaran tidak hanya menyenangkan tetapi peserta didik juga dapat merasakan langsung dengan pengalaman mereka ataupun melihat langsung kejadian yang berkaitan dengan materi pembelajaran agar pembelajaran pada saat itu dapat diterima dan di aplikasikan dalam kehidupan sehari – hari dengan baik “⁴

Dalam penerapan metode *gamification* itu sendiri yang bertujuan untuk memotivasi para siswa dalam proses pembelajaran dan memaksimalkan perasaan nyaman dan ketertarikan terhadap proses pembelajaran tersebut dan juga dapat menarik minat siswa dan menginspirasinya untuk terus melakukan pembelajaran serta dalam *gamification* meningkatkan motivasi terdapat tantangan, fantasi, kerjasama, persaingan yang bisa menjadi model pembelajaran yang baik karena dapat

⁴ Hasil Wawancara dengan Ibu Dra. Damimah Selaku Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X Otomotif SMK Negeri 2 Bengkulu Utara, Pada 23 April 2022

meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, praktis dan mudah digunakan, merangsang dan menarik perhatian siswa.

Menggunakan model pembelajaran *gamification* termasuk ke dalam pemanfaatan perkembangan teknologi, yang dapat mengikuti perkembangan zaman serta mengikuti perkembangan dari peserta didik itu sendiri melalui game tersebut, seperti yang di jelaskan oleh guru PAI SMK Negeri 2 Bengkulu Utara walaupun kita menggunakan teknologi yang semakin modern, yang bisa mencairkan suasana saat pembelajaran, tetapi jangan lupa dengan tujuan Pendidikan Agama Islam itu sendiri, jadi tidak hanya mengajarkan, akan tetapi kita juga membimbing, mengikuti perkembangan mereka.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran pendidikan agama islam ibu Dra. Damimah Beliau Mengatakan :

“ walaupun terbantu dengan menariknya dan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran tetapi tetap saja ada beberapa faktor yang tetap harus kita lakukan dengan cara pendekatan sendiri, seperti menilai sikap menggunakan *gamification* belum bisa dikatakan sepenuhnya bisa menilai sikap peserta didik, tetapi dengan metode ini kita dapat melihat

beberapa hal seperti bagaimana anak merespon soal atau penyampaian kita, bagaimana cara dia menerima materi yang sudah kita sampaikan, dari sana kita dapat menilai beberapa sikap peserta didik dalam menerima pembelajaran”.⁵

Implementasi *Gamification* dalam pembelajaran berupa melibatkan elemen – elemen game dapat memberikan kepuasan bagi kedua pihak, yaitu guru dan siswa. Hal ini dikarenakan game memberikan kesegaran dan membuat lebih menarik, yang merupakan kunci untuk meningkatkan motivasi belajar ke depannya walaupun di dalam penerapannya ada beberapa langkah yang perlu di perhatikan tetapi guru dapat melakukan modifikasi disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi masing-masing.

Berdasarkan hasil observasi di SMK Negeri 2 Bengkulu Utara penerapan *Gamification* oleh guru sudah cukup baik dan memenuhi beberapa unsur dari *Gamification* itu sendiri, seperti tantangan, *reward*, perengkingan, yang pernah di gunakan guru saat pebelajaran yaitu seperti menggunakan aplikasi quiziz, di dalam aplikasi tersebut guru mudah dalam pengaplikasiannya, karena dalam aplikasi tersebut sudah tertera papan skor

⁵ Hasil Wawancara dengan Ibu Dra. Damimah Selaku Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X Otomotif SMK Negeri 2 Bengkulu Utara, Pada 23 April 2022

(perengkingan), terdapat icon setiap user name yang menarik, terdapat lagu yang tidak membuat peserta didik bosan mengerjakannya dan tentunya terdapat hasil akhir yang telah dikerjakan peserta didik yang bisa di ulas kembali di tambah lagi peserta didik dapat mengulang game itu kembali, selain itu dalam pembelajaran guru juga pernah menggunakan kekompakan tim untuk menyelesaikan setiap tantangan yang sudah di berikan oleh guru dalam sebuah kertas, setiap kelompok mempunyai 2 tantangan untuk di selesaikan dan menguji kecepatan serta kekompakan tim dalam menyelesaikan tantangan lebih cepat untuk memperoleh *riwerd*.

Selain itu guru juga pernah menggunakan game ketepatan, seperti kesesuaian kata bahasa indonesia dan arab, jika ada satu soal yang salah siswa diharuskan mengulang kembali hingga benar, tentunya tetap menggunakan *riwerd* agar anak tertantang dalam mengerjakannya.

Setiap selesai satu sub judul guru selalu melakukan evaluasi bersama peserta didik seperti mengulas kembali soal –

soal yang salah dan juga anak di beri kesempatan untuk mengulang menjawab soal tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara yang disampaikan dari guru PAI ibu Dra. Damimah mengenai hasil dari evaluasi pembelajaran beliau mengatakan:

“ cukup ada peningkatan dari peserta didik, karena mereka cukup tertantang dengan game yang mereka kerjakan, biasanya jika metode/ model pembelajaran kita menarik, anak lebih cepat mengingat apa yang mereka kerjakan, apalagi jika mereka menjawab dengan salah itu lebih mudah melekat di mereka karena takut untuk menjawab salah kembali ”⁶

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara bersama waka kurikulum pak Ruskan, M.Pd, beliau mengatakan :

“ selain mendukung dengan fasilitas, guru – guru di sini juga sering sharing tentang metode yang mereka gunakan, seperti *gamification* itu, yang saya tau itu sangat menarik, bisa membuat anak lebih aktif karena mempunyai sistem riwerd dan tentunya tidak membuat anak cepat bosan dalam pembelajaran, memudahkan juga untuk guru mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri “⁷

⁶ Hasil Wawancara dengan Ibu Dra. Damimah Selaku Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X Otomotif SMK Negeri 2 Bengkulu Utara, Pada 23 April 2022

⁷ Hasil Wawancara dengan Bapak Ruskan, M.Pd Selaku Waka Kurikulum SMK Negeri 2 Bengkulu Utara, Pada 12 Mei 2022

Komponen afektif juga menentukan tingkat keberhasilan belajar peserta didik walaupun tidak secara langsung. Komponen afektif terdiri dari sikap, motivasi, minat, kesungguhan belajar. Untuk memperoleh informasi level afektif siswa pada bagian kesastraan dan untuk meningkatkan kurangnya rasa motivasi terhadap peserta didik, komponen afektif harus diungkapkan di dalam proses pembelajaran, Penilaian afektif di perlukan mengingat afektif berpengaruh terhadap perilaku siswa di masa depan, alasan mengapa kita perlu mempromosikan sikap positif terhadap belajar akan menjadi pembelajaran di masa depan, banyak studi menunjukkan bahwa sikap dan minat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara siswa muhammad faisal kelas X Otomotif 2 SMK Negeri 2 Bengkulu Utara ia mengatakan :

“ dalam pembelajaran menggunakan *gamification*, pembelajaran menjadi rileks, tidak tertekan di dalam kelas, menyenangkan dan tertantang untuk mengalahkan teman, jika

menjawab salah rasa penasaran ingin mengulang game itu kembali hingga benar “⁸

Hal senada juga di sampaikan peserta didik haidir sumanto kelas X Otomotif 1 SMK Negeri 2 Bengkulu Utara ia mengatakan:

“ pembelajaran menggunakan *gamification* tidak membuat dia mengantuk, lebih mudah mengingat, penasaran dan menyenangkan “⁹

Berdasarkan beberapa pernyataan diatas dari pernyataan Guru PAI dan peserta didik, waka kurikulum dapat disimpulkan bahwa dalam Implementasi model pembelajaran *gamification* dalam pembelajaran PAI di SMK Negeri 2 Bengkulu Utara kelas X Otomotif sudah cukup baik, dalam guru menerapkannya yang mampu memotivasi peserta didik untuk terus belajar dan mampu menerima pembelajaran dengan perasaan menyenangkan yang juga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Dalam objek penilaian afektif yang berkaitan dengan nilai tertentu yang ingin ditanamkan kepada para siswa. Nilai-nilai

⁸ Hasil Wawancara dengan Peserta didik Muhammad Faisal Kelas X Otomotif 2 SMK Negeri 2 Bengkulu Utara, Pada 12 Mei 2022

⁹ Hasil Wawancara dengan Peserta didik Haidir Sumanto Kelas X Otomotif 2 SMK Negeri 2 Bengkulu Utara, Pada 26 April 2022

ini berupa minat, motivasi, kerjasama, dan kejujuran. Tujuan dilaksanakannya penilaian aspek afektif yaitu untuk mengetahui tingkat perubahan perilaku yang berhasil dicapai peserta didik terhadap respon, motivasi, minat dalam pembelajaran, hal ini kemudian dipergunakan sebagai bahan perbaikan tingkah laku peserta didik tersebut, pelaporan kepada wali kelas dan orang tua murid serta alat penentu kelulusan siswa-siswi.

2. Faktor pendukung dan penghambat implementasi *Gamification* dalam evaluasi pelajaran Pendidikan Agama Islam pada aspek afektif siswa di SMK Negeri 2 Bengkulu Utara.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran menggunakan *Gamification* pada aspek afektif siswa saat pembelajaran, terdapat beberapa faktor pendukung dan penghambat.

Sebagaimana yang diketahui kegiatan pembelajaran manapun juga pasti diyakini bukanlah suatu kegiatan yang berdiri sendiri ,tapi dipengaruhi faktor-faktor lain entah itu faktor

pendukung ataupun faktor penghambat, berbicara mengenai faktor pendukung dalam menerapkan model pembelajaran *gamification* ini tentunya ada beberapa komponen seperti pemahaman guru terhadap langkah-langkah dalam model *gamification*, pemilihan media serta elemen game yang sesuai dengan materi yang diajarkan, kesiapan guru dalam mengajar, kesiapan siswa dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar, kemampuan guru dalam mengelola kelas dengan baik, tersedia sarana seperti ruang kelas yang nyaman dan kelengkapan buku panduan guru dan siswa, pelaksanaan pembelajaran di dalamnya tidak dengan mudah berjalan tanpa hambatan, apalagi yang dihadapi pendidik dalam tanggung jawabnya agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan ibu Dra. Damimah guru PAI kelas X Otomotif SMK Negeri 2 Bengkulu Utara, ia mengatakan bahwa:

“Faktor pendukung yang pertama tentu minat peserta didik, hampir semua siswa memiliki minat yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran menggunakan *gamification* selain itu faktor pendukung lainnya seperti sudah tersedianya wifi, buku paket untuk bahan ajar dan siswa mampu menggunakan aplikasi yang digunakan dengan baik, jika menggunakan aplikasi

penilaian bisa diakses oleh siswa kapan saja dan dimana saja, dan siswa dapat mengulang tugas atau materi yang diberikan oleh guru, selain itu evaluasi yang dilakukan cukup mudah untuk di sampaikan ke peserta didik, Sedangkan faktor penghambatnya tidak punya kuota apabila sinyal wifi sedang bermasalah, keterbatasan kecepatan hp yg digunakan, membutuhkan waktu untuk mengkordinirkan kelas, terkadang masih ada yang belum paham akan intruksi yang diberikan¹⁰

Salah satu faktor pendukung dan penghambat dalam penerepan model pembelajaran *gamification* adalah minat peserta didik, meskipun ada beberapa peserta didik yang memiliki minat yang rendah dikarenakan dari latar belakang mereka yang berbeda namun pendidik harus tetap berusaha untuk meningkatkan minat peserta didik dengan melakukan motivasi dalam pembelajaran, selain itu seorang pendidik merupakan komponen pengajaran yang memegang peranan penting dan utama karena keberhasilan proses belajar mengajar sangat ditentukan oleh faktor pendidik, pendidik salah satu penyambung lidah untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik agar materi yang diajarkan tersampaikan dengan baik.

¹⁰ Hasil Wawancara dengan Ibu Dra. Damimah selaku guru pelajaran PAI Kelas X Otomotif SMK Negeri 2 Bengkulu Utara, Pada 12 Mei 2022

Dalam mencapai pendidikan berkualitas tentu sering terbentur dengan berbagai permasalahan yang dihadapi oleh guru, proses pembelajaran menjadi tidak optimal dengan yang diharapkan. Hal ini sering terjadi apabila seorang guru tidak dapat beradaptasi dengan kemajuan dunia pendidikan, kurangnya motivasi untuk mendidik siswa dengan sebaik-baiknya serta ketidak mampuan mengelola proses belajar mengajar di kelas.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara oleh waka kurikulum bapak Ruskan, M.Pd SMK Negeri 2 Bengkulu Utara dalam wawancara tersebut ia mengatakan bahwa :

“ Faktor Pendukung diantaranya, sekolah telah melakukan persiapan dalam menggunakan media pembelajaran, mendukung kegiatan guru yang meningkatkan motivasi dan minat siswa, sekolah sudah menyiapkan Wifi selama belajar di sekolah, mempunyai fasilitas infocus. sedangkan faktor penghambat dari implementasi model pembelajaran itu sendiri sepertinya lebih ke faktor waktu, hidup dan tidaknya listrik jika menggunakan aplikasi online, kecepatan wifi “¹¹

Ketika model pembelajaran *gamification* diterapkan ada beberapa hambatan yang terjadi. Peneliti melakukan beberapa kali pertemuan dan melihat ada beberapa faktor yang

¹¹ Hasil Wawancara dengan bapak Ruskan, M.Pd selaku Waka Kurikulum SMK Negeri 2 Bengkulu Utara, Pada 12 Mei 2022

menghambat dalam implementasi model pembelajaran *gamification* tersebut. Pada pertemuan pertama ketika guru mengajar beberapa siswa tidak mempunyai handphone dan harus meminjam dengan teman di lokal lain yang membutuhkan waktu lagi, selain itu sekitar 4 siswa kurang aktif dalam berpartisipasi dalam kegiatan.

Pertemuan berikutnya saat guru menggunakan model *gamification* dengan media yang lain dengan sistem kelompok dengan setiap kelompok yang sudah diatur oleh guru ada siswa tersebut hanya ingin satu kelompok dengan teman sebangkunya. Meskipun setelah itu dia mengikuti kelompok yang sudah dibagikan oleh guru, akan tetapi karena siswa tersebut tidak satu kelompok dengan teman sebangkunya hasilnya ketika pelaksanaan turnamen tidak terlalu aktif dan lebih banyak diam.

Implementasi model pembelajaran menggunakan *gamification* juga disampaikan oleh beberapa siswa kelas X Otomotif SMK Negeri 2 Bengkulu Utara. Mereka menjelaskan bahwa implementasi model pembelajaran menggunakan

Gamification memiliki beberapa faktor pendukung dan penghambat, berikut pendapat para siswa :

Berdasarkan wawancara yang disampaikan oleh siswa kelas X Otomotif 2 achen chiger SMK Negeri 2 Bengkulu Utara, ia mengatakan bahwa:

“ faktor pendukungnya adalah ketersediaan handphone serta jaringan yang mumpuni saat menggunakan aplikasi, asik dalam mengerjakan tugas, Faktor penghambatnya antara lain jaringan internet yang tidak begitu stabil sehingga jika menggunakan aplikasi susah untuk login ”¹²

Hal senada juga disampaikan oleh siswa kelas X Otomotif 3 arip kudiyo SMK Negeri 2 Bengkulu Utara, ia mengatakan bahwa:

“Adapun faktor pendukungnya yaitu kami lebih mudah memahami pelajaran saat pembelajaran, Untuk penghambatnya, itu terkadang susah untuk mengkordinir teman satu tim saat berdiskusi ”¹³

¹² Hasil Wawancara dengan Peserta didik Achen Chiger Kelas X Otomotif 2 SMK Negeri 2 Bengkulu Utara, Pada 12 Mei 2022.

¹³ Hasil Wawancara dengan Peserta didik Arip Kudiyo Kelas X Otomotif 3 SMK Negeri 2 Bengkulu Utara, Pada 14 Mei 2022

Hal senada juga disampaikan oleh siswa kelas X Otomotif 3 juanda seprado SMK Negeri 2 Bengkulu Utara, ia mengatakan bahwa:

“ faktor pendukung kami lebih memahami materi, belajar asik sedangkan faktor penghambat jika guru menyampaikan terlalu banyak materi menggunakan metode ceramah, saat menggunakan gamification kami sedikit mengantuk “¹⁴

Setelah melakukan penelitian pada waka kurikulum, guru dan siswa melalui metode wawancara, observasi dan dokumentasi yang dilakukan di SMK Negeri 2 Bengkulu Utara mengenai implementasi model pembelajaran *gamification* dalam pelajaran pendidikan agama islam pada aspek afekif siswa . Penulis telah melakukan penelitian mengenai uraian tersebut.

1. Implementasi *gamification* dalam pembelajaran PAI pada aspek afektif siswa di SMK Negeri 2 Bengkulu Utara

Implementasi biasanya dilakukan setelah perencanaan sudah dianggap *fix*. Kata Implementasi berasal dari bahasa inggris *To Implement* artinya mengimplementasikan. Jadi Implementasi ialah suatu kegiatan yang terencana, bukan hanya

¹⁴ Hasil Wawancara dengan Peserta didik Arip Kudiyo Kelas X Otomotif 3 SMK Negeri 2 Bengkulu Utara, Pada 14 Mei 2022

suatu aktifitas, dilakukan secara sungguh-sungguh berdasarkan acuan norma-norma tertentu guna mencapai tujuan kegiatan.¹⁵

Dari hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti di sekolah SMK Negeri 2 Bengkulu Utara hasilnya menunjukkan bahwa siswa merespon positif terhadap model pembelajaran menggunakan *gamification*. Persepsi mereka terhadap elemen – elemen game yang digunakan mengindikasikan bahwa pembelajaran tersampaikan secara efektif dan berguna, selain itu juga sangat mudah digunakan dan juga *gamification* memiliki hasil yang lebih baik saat digunakan pada tahap evaluasi dan pada tahap awal eksperimen, *gamification* memungkinkan siswa untuk menerima umpan balik langsung mengenai perkembangan mereka di dalam kelas dan penghargaan terhadap tugas yang diselesaikan.

Dalam pengimplementasian model pembelajaran menggunakan *gamification* guru sudah berusaha menerapkan sedemikian rupa dengan langkah – langkah penerapan

¹⁵ Hamid Darmadi, *Pembelajaran Pendidikan Moral Pancasila Dan Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, (Jakarta: An I mage, 2020), H. 29

gamification itu sendiri, menyesuaikan dengan materi pelajaran guna untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan Y. Vianna, M. Vianna, B. Medina dan S. Tanaka, gamifikasi adalah menggunakan unsur mekanik game untuk memberikan ketertarikan kelompok tertentu.¹⁶ Dan di sampaikan pula Nick Pelling Gamifikasi adalah pendekatan pembelajaran menggunakan elemen-elemen di dalam game atau video game dengan tujuan untuk memotivasi para mahasiswa atau siswa dalam proses pembelajaran.

Gamification pembelajaran maksudnya adalah teknik mengajar menggunakan unsur mekanik dari game untuk memberikan solusi dalam membangun ketertarikan (engagement) siswa. Pendek kata, gamifikasi dapat memberikan motivasi tambahan untuk menjamin siswa dapat mengikuti kegiatan pembelajaran sekaligus meningkatkan student engagement yang meliputi keterlibatan perilaku, emosi dan kognitif siswa dalam belajar. Gamifikasi bukan berarti Guru harus membuat game atau aplikasi khusus, meskipun jika hal itu

¹⁶ Heni Jusuf, Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran, *Jurnal TICOM* Vol. 5 No.1, 2016

bisa dilakukan alangkah lebih baiknya. Namun Jika kemampuan ICT Guru tidak memungkinkan, maka Guru dapat menggunakan tools sederhana untuk menerapkan proses gamifikasi dalam pembelajaran di kelas. Yang harus Guru ingat adalah konsep yang tepat, tujuan pembelajaran yang jelas, dan mampu membangun *student engagement* dalam belajar sehingga pembelajaran lebih menyenangkan.

Dalam usaha guru dan pihak sekolah dalam menerapkan beberapa elemen yang digunakan guru dalam menerapkan *gamification* untuk meningkatkan minat, motivasi, kepercayaan diri dari siswa serta membuat pembelajaran di dalam kelas menyenangkan sudah memenuhi kesesuaian dengan langkah – langkah yang perlu di perhatikan dalam *gamification* seperti memberikan balasan *reward* seperti lencana, sertifikat, *achievement* (pencapaian) yang bisa dipampang di media sosial para siswa atau website internal kampus/perusahaan, Buat tekanan buatan dengan menggunakan *countdown* atau hitung mundur pada berbagai kuis. Cara ini akan membuat siswa menghadapi tantangan dengan batasan waktu, Beri kejutan

dengan hadiah bonus ekstra ketika siswa lulus tantangan baru, Ambil lencana bila siswa tidak lulus tantangan tertentu, Buat kelompok tugas sehingga siswa dapat berkolaborasi bersama untuk menyelesaikan proyek, Tampilkan *leaderboard* (papan klasemen) yang menunjukkan performa seluruh siswa.¹⁷

Berdasarkan hasil wawancara yang telah disampaikan siswa, bahwa mereka merasa pembelajaran menggunakan *gamification* sangat menyenangkan, membuat tidak mengantuk, ada perasaan ingin bersaing dengan teman, tertantang, mudah untuk menerima dan mengerti pembelajaran. Guru juga mengatakan jika menggunakan model pembelajaran *gamification* anak lebih aktif dalam merespon, ada peningkatan minat belajar dari peserta didik karena merasa tertantang dengan model pembelajaran. Hal ini sudah mencakup ke tujuan dari *gamification* yaitu membuat siswa lebih tertarik dengan pembelajaran, dan melanjutkan kebiasaan belajar secara mandiri.

¹⁷ Heni Jusuf, Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran, *Jurnal TICOM* Vol. 5 No.1, 2016

¹⁸ dan juga sudah membantu meningkatkan aspek afektif siswa seperti yang dikatakan arifin terdapat dua hal yang berhubungan dengan penilaian afektif yang harus dinilai, pertama kompetensi yang ingin dicapai dalam pembelajaran meliputi tingkatan pemberian respon, apresiasi dan internalisasi, kedua sikap dan minat peserta didik terhadap mata pelajaran dan proses pembelajaran, banyak studi menunjukkan bahwa sikap dan minat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa.¹⁹

Guru sering kali merasa kesulitan untuk memberikan materi kepada siswa untuk meningkatkan antusiasme mereka dalam mengikuti pendidikan. Padahal, baik dalam memberikan pembelajaran secara tradisional maupun e-learning, memberikan pembelajaran dengan metode gamifikasi akan memberikan efek yang positif bagi pelajar.

¹⁸ Steve Sugar dan Kim Kostoroski Sugar, *Primary Game : experiential learning activities for teaching children*. San Francisco: Jossey-Bass A Wiley Company, 2002

¹⁹ M. Ilyas Ismail, dkk, *Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran*, (Makassar:Cendikia Pumblisher, 2020), hlm.218

Ada beberapa indikator siswa yang memiliki minat belajar belajar yang tinggi yang dapat dikenali melalui proses belajar di kelas maupun di rumah yaitu:

- a. Perasaan senang Perasaan senang berawal dari adanya ketertarikan terhadap suatu obyek yang menyebabkan seseorang ingin selalu berhubungan dengan obyek tersebut.
- b. Perhatian siswa Perhatian merupakan pusat tenaga psikis yang ditunjukkan pada suatu obyek. Adanya perhatian pada suatu obyek karena seseorang memerlukan dan merasakan pula adanya manfaat dari obyek tersebut.
- c. Kesadaran untuk belajar Kesadaran belajar juga merupakan salah satu aspek penting dalam membangun minat belajar.
- d. Konsentrasi merupakan pemusatan pikiran yang tertuju pada obyek tertentu. Partisipasi adalah perihal turut berperan serta dalam suatu kegiatan, keikutsertaan, atau peran serta.²⁰

Sedangkan belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang meliputi perubahan kecenderungan manusia seperti

²⁰ Hurlock B, Elizabeth, 1978. *Perkembangan Anak*, Erlangga, Jakarta

sikap, minat atau nilai dan perubahan kemampuannya yakni meningkatkan kemampuan untuk melakukan berbagai jenis performance (kinerja). Partisipasi belajar siswa dalam penelitian ini maksudnya keikutsertaan, keterlibatan atau kegiatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Siswa aktif dapat dilihat berdasarkan indikator siswa aktif yaitu :

- a. Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya.
- b. Terlibat dalam pemecahan permasalahan.
- c. Bertanya kepada siswa lain atau kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya.
- d. Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah.
- e. Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru, menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya.
- f. Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah sejenis.

- g. Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.²¹

2. Faktor pendukung dan penghambat implementasi model pembelajara *Gamification* dalam evaluasi pelajaran Pendidikan Agama Islam pada aspek afektif siswa di SMK Negeri 2 Bengkulu Utara.

Kelebihan dan Kelemahan yang dimiliki *Gamification* dibandingkan model pembelajaran lain diantaranya Game sangat digemari banyak kalangan dari anak – anak hingga dewasa, anak lebih cepat memahami materi di dalam game, Media web dapat diakses dengan berbagai alat gadget, Media web dapat didesain sesuai kebutuhan memiliki tampilan yang menarik, terbantu dengan aplikasi juga mempunyai berbagai jenis *template* yang membuat tampilan kuesioner dan kuis online tersebut semakin berwarna dan menarik, menyediakan banyak varian tes Contohnya, pilihan ganda, paragraf, ataupun skala. Proses

²¹ Marzuki. (2006). *Pemutakhiran Pembelajaran di Sekolah Dasar Melalui Teknologi Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif dan Menyenangkan (PAKEM)*. Pontianak: UNTAN

pemberian tanggapan dan respons tidak terikat ruang dan waktu sehingga, bisa dikerjakan kapan saja dan dimana saja, Formulirnya bersifat responsif, yaitu mudah, sederhana, dan hasilnya valid dan nampak profesional memberikan hasil yang tersusun dan otomatis serta mudah, selain terbantu dengan kelebihan aplikasi *gamification* juga memudahkan anak cepat mengingat dalam pembelajaran, elemen game yang digunakan menyenangkan untuk di ikuti.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara faktor pendukung dan penghambat dari implementasi model pembelajaran *gamification* berupa dari Faktor internal seperti motivasi yang kuat untuk memahami pelajaran dan di bantu Faktor eksternal yaitu semangat guru dalam mengajar dan media yang sudah lengkap. sedangkan Faktor penghambat untuk menumbuhkan semangat siswa dalam belajar terdiri dari dua faktor yaitu Faktor internal berupa kesadaran siswa masih kurang untuk belajar dan faktor eksternal yaitu latar belakang keluarga yang berbeda-beda sehingga membentuk karakter siswa yang memiliki dampak terhadap kognitif dan semangat siswa dalam

belajar selain itu faktor pendukung dan penghambat yang ditemukan dalam implementasi model pembelajaran yaitu sekolah telah melakukan persiapan dalam menggunakan media pembelajaran, sekolah sudah menyiapkan Wifi selama belajar di sekolah, faktor penghambat lainnya berupa kondisi sinyal yang terkadang tidak stabil dan membutuhkan waktu untuk mengkoordinir kelas.

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa faktor pendukung yang paling utama yaitu minat belajar menggunakan *gamification* untuk meningkatkan minat belajar dapat mengubah siswa menjadi lebih responsif terhadap sistem pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran. *gamification* adalah metode yang dilakukan dalam pembelajaran dengan menggunakan permainan. *gamification* dapat meningkatkan minat belajar siswa karena anak-anak dapat belajar sambil bermain. *gamification* menyediakan permainan sebagai fasilitas untuk belajar, sehingga siswa senang dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

Selain itu, *gamification* juga mempermudah guru dalam proses pembelajaran. Siswa akan dihadapkan untuk memecahkan masalah dalam bentuk permainan, guru hanya memantau dan memberikan arahan kepada siswa selama proses *gamification* berlangsung. Siswa juga akan lebih tertarik mengikuti pembelajaran karena terdapat reward. Pemberian reward juga dapat menambah semangat siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. Kelebihan dari *gamification* ini antara lain adalah membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, mendorong siswa untuk menyelesaikan aktivitas pembelajarannya, membantu siswa untuk lebih fokus dalam memahami materi yang sedang dipelajari, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkompetisi dan bereksplorasi.

C. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian adalah kendala yang dihadapi oleh peneliti pada saat melakukan penelitian di lapangan. Berdasarkan pada pengalaman langsung peneliti dalam proses penelitian ini, terdapat keterbatasan yang dialami. Adapun keterbatasan penelitian yang peneliti hadapi adalah Keterbatasan waktu

penelitian dikarenakan adanya jam belajar siswa lebih dipersingkat, kegiatan sekolah, libur ujian kelas xii dan libur hari raya idul fitri sehingga menyulitkan peneliti saat observasi siswa serta guru di SMK Negeri 2 Bengkulu Utara.

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian terhadap masalah yang terkait dengan judul Implementasi Evaluasi Pembelajaran Model *Gamification* dalam Pelajaran Pendidikan Agama Islam pada Aspek Afektif Siswa di SMK Negeri 2 Bengkulu Utara, maka peneliti mengambil kesimpulan yaitu:

1. Implementasi Evaluasi pembelajaran Model *gamification* dalam pelajaran PAI pada aspek afektif siswa di SMK Negeri 2 Bengkulu Utara Yaitu:
 - a. Implementasi model *gamification* yang di terapkan guru di kelas dengan menerapkan *game quiziz*, menyambung surah yang ada di potongan kertas dan game mencocokkan kata, Dengan langkah-langkah dalam pelaksanaannya dengan memecahkan materi yang di akhiri dengan kuis, membagikan Peserta didik ke beberapa kelompok, menggunakan

countdown, menggunakan tampilan *leaderboard*, mempunyai karakter setiap *username*, mempunyai sistem jumlah poin yang di raih peserta didik.

- b. Dalam pelaksanaan *gamification* menggunakan peserta didik merasa tertantang, bersaing, penasaran dikarenakan dalam *game quiziz* terdapat *leadeboard* dan skor yang di tampilkan di layar infocus dan di dalam *game quiziz* mempunyai waktu dalam mengerjakan setiap soal dan peserta didik diberikan kesempatan untuk mengerjakan ulang soal yang salah serta dalam pelaksanaan *gamification* seperti menyambung ayat dan mencocokkan kata guru memberikan riwerd setiap tim yang selesai dengan cepat yang dalam pelaksanaannya dapat melatih kecepatan serta ketepatan siswa dalam mengerjakan kuis yang diberikan.
2. Faktor pendukung dan penghambat implementasi evaluasi pembelajaran model *gamification* yaitu :
 - a. Faktor pendukung yaitu guru telah malakukan persiapan terhadap langkah-langkah dalam implementasi model *gamification*, kesiapan siswa dalam mengikuti proses

kegiatan belajar, kelengkapan buku paket bahan ajar guru dan siswa, evaluasi cukup mudah untuk di sampaikan ke peserta didik, tersedianya sarana seperti ruang kelas, wifi, infocus.

- b. Faktor penghambat jaringan wifi yang tidak stabil, keterbatasan kuota jika wifi sedang bermasalah sehingga ada beberapa siswa yang telat masuk ke dalam game dan terkadang keluar dari game, kurangnya waktu untuk mengkoordinir kelas, terkadang masih ada yang belum paham akan intruksi yang diberikan guru.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti mempunyai beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Orang Tua

Bagi orang tua, hendaknya selalu memberikan dukungan dalam kegiatan pembelajaran anak dengan memberikan arahan dan melakukan pemantauan terhadap aktivitas anak. Peran orang tua sangat dibutuhkan, Pemberian fasilitas dirumah dapat

membantu meningkatkan minat belajar khususnya pada mata pelajaran PAI

2. Bagi Guru/Pendidik

Diharapkan *gamification* ini dapat dijadikan sebagai alternatif yang mampu memberikan kontribusi pemikiran dan informasi khususnya bagi guru. Sehingga pembelajaran dapat dilakukan dengan menyenangkan.

3. Bagi Peneliti

Dengan diterapkan model pembelajaran *Gamification*, diharapkan dapat menambah khazanah keilmuan untuk bekal peneliti di masa yang akan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alimni dkk. 2021. The Effectiveness Of Animation Video Media On Learning Outcomes Of Fiqih Lessons For Madrasah Ibtidaiyah Students In The New Normal Tim. *Journal Of Primary Educatio*. Vol. 1 No. 2
- Alimni. 2017. Penerapan Pendekatan Deepdialogue and Critical Thingking (dd&ct) untuk Meningkatkan Mutu Proses dan Hasil Belajar PAI Siswa Kelas VIII SMPN 20 Kota Bengkulu. *Jurnal an-Nizom* Vol. 2 No. 2.
- Amin, Alfauzan dan Alimni. 2021. *Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Deep Dialog and Critical Thinking dan Peningkatan Karakter Siswa Madrasah Tsanawiyah*. (Tangerang: Media Edukasi Indonesia)
- Alfauzan Amin dkk. 2021. Student Perseption of Interactions Between Students and Lectuters, Learning Motivation, and Environment During Pandemic Covid-19. *Journal of Education Tecnology*.
- Alfauzan Amin. 2021. The Study of Differences and Influences of Teacher Communication and Discipline Characters of Students. *Journal Ilmiah Sekolah Dasar*.
- Amin Alfauzan. 2020. A Study of Mind Mapping in elementary Islamic School: Effect of Motivation and Conceptual Understanding. *Journal of Educational Research* Vol. 8 No.1
- Amin, Alfauzan, Dkk. 2018. Pengembangan Materi Pendidikan Agama Islam Berbasis Model Pembelajaran Inquiry Training Untuk Karakter Kejujuran Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal At-Ta'lim* Vol. 17 No. 1.

- Arifin, M. 2008. *Dasar-dasar Kependidikan*. (Jakarta: Dirjen PembinaanKelembagaan Agama Islam Depag RI).
- Azis, Rosmiaty. 2019. *Ilmu Pendidikan Islam*. (Yogyakarta: SIBUKU).
- Aziz, Farhan, dkk. 2012. Aktualisasi TBB (Teori Taksonomi Bloom) Melalui Drama Kepahlawanan Guna Penanaman Pendidikan Karakter Pada Peserta Didik. diakses melalui <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/fkip-epro/article/download/4950/3655/>.
- Creswell , Jhon. W. 2018. *Penelitian Kualitatif dan Desain Riset Edisi* (Pustaka Pelajar).
- Departemen Agama RI. 2014. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. (Bandung: CV Penerbit diponegoro).
- Djamaluddin, Ahdar dan Wardana. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*, (Sulawesi Selatan: Cv. Kaafah Learning Center).
- Fahrudin, dkk.2017. Implementasi Kurikulum 2013 Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dalam Menanamkan Akhlakul Karimah Siswa. *Jurnal Edu Religia*. Vol. 1 No. 6.
- Firmansyah, Imam. 2019. Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar dan Fungsi. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Ta'lim*. Vol. 17 No. 2.
- Helaludin dan wijaya. 2019. *Analisis data kualitatif sebuah tinjauan teori & praktik*.
- Husamah, Dkk. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. (Malang:Universitas Muhammadiyah Malang).
- Ismail, M. Ilyas, dkk. 2020. *Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran*, (Makassar:Cendikia Pumblisher).

- Krathwohl, dkk. 1956. *Taxonomy of Educational Objectives*. (London: Longman Group).
- Jusuf, Hanif. 2016. Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM* Vol. 5 No.1.
- Koster, Raph. 2004. *A Theory of Fun for Game Design*. diakses pada 29 januari 2022 melalui <http://RaphKoster.com>.
- Latifah, Laili Nur Hidayatul, dkk. 2020. Keefektifan Model Contextual Teaching and Learning Berbantu Media Kuphan Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Journal for Lesson and Learning Studies*. Vol. 3. No. 3.
- Lister, Meaghan C. 2015. Gamification: The Effect On Student Motivation and Performance at The Post-secondary Level. Vol. 3. No.2. *Issues and Trends in Educational technology*.
- Luthfiyah, Fitrah dn luthfiyah. 2017. *Metedologi Penelitian: Penelitian Kualitatif Tindakan Kelas Dan Studi Kasus*.
- Mahyuddin. 2019. *Sosiologi Komunikasi Dinamika Relasi Sosial di dalam Era Virtualisme*.
- Mansyur, Rahim. 2020. Dampak Covid -19 Terhadap Dinamika Pembelajaran di Indonesia. *Education and Learning Journal*, Vol.1 No.2.
- Muhaimin, Dkk. 2004. *Paradigma Pendidikan Islam Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*. (Bandung: Remaja Rosdakarya).
- Napitupula dan Sahputra Dedi. 2017. *Kepribadian Guru Upaya Meningkatkan Ranah Afektif Siswa*. (Jawa Tengah: Fire Publisher).

Wawancara bersama ibu Dra. Damimah selaku guru PAI kelas X otomotif SMK Negeri 2 Bengkulu Utara.

Wawancara bersama bapak Ruskan, M.Pd selaku waka kurikulum SMK Negeri 2 Bengkulu Utara.

Wawancara bersama siswa Adean Syafri kelas X otomotif 1 SMK Negeri 2 Bengkulu Utara.

Wawancara bersama siswa Muhammad Faisal X otomotif 2 SMK Negeri 2 Bengkulu Utara.

Wawancara bersama siswa Haidir Sumanto kelas X otomotif 1 SMK Negeri 2 Bengkulu Utara.

Wawancara bersama siswa achen chiger kelas X otomotif 2 SMK Negeri 2 Bengkulu Utara.

Wawancara bersama siswa Arip Kudiyo kelas X otomotif 3 SMK Negeri 2 Bengkulu Utara.

Wawancara bersama siswa Juanda kelas X otomotif 3 SMK Negeri 2 Bengkulu Utara.

Pusat Data dan Teknologi Informasi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020, April 11) diakses pada tanggal 14 desember 2021 melalui <https://pusdatin.kemdikbud.go.id/pembelajaran-online-di-tengah-\pandemi-covid-19-tantangan-yang-mendewasakan/>.

Putri, Hilna, dkk. 2020. Analisis Proses Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) Masa Pandemi Covid-19 pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. Vol. 4 No. 4.

Rahman dalam Imam firmansyah. Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar dan fungsi. *Jurnal pendidikan Agama Islam*.

- Riadi, Dayun, dkk. 2019. *Ilmu Pendidikan Islam*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar).
- Reichelt, Annie Lee. (2015). Effects Of Gamification: Analyzing Student Achievement, Mystery, And Motivation In Science Classrooms. Paper, Page 1-49. Montana State University.
- Sandusky, Susan. 2018. *Gamification and Education*, diakses pada tanggal 29 januari 2022 melalui <http://hdl.handle.net/10150/556222>
- Sagoro, E.M. (2016). Keefektifan Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi Akuntansi Pada Mahasiswa Non-Akuntansi. *JPAI*. Vol. XIV. No.2.
- Setiawan, Ehta. *KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia)*, diakses pada tanggal 23 Desember 2021 melalui <https://kbbi.web.id/ajar>.
- Subhayni, Iqbal, Muhammad. 2020. *Evaluasi Pengajaran Bahasa & Sastra Indonesia*. (Aceh: Syiah Kuala University Press).
- Su'dadah. 2014. Kedudukan dan Tujuan Pendidikan Agama Islam di Sekolah. *Jurnal Kependidikan*. Vol. II No. 2.
- Sugiono dalam Albi Anggito dan Johan Setiawan. 2018. Metodologi Penelitian Kualitatif. (Jawa Barat: CV Jejak).
- Sulisworo, Dwi dan Agustin, Sri Puji . 2017. Dampak Pembelajaran E-Learning Terhadap Motivasi Pada Pembelajaran Visika di Sekolah Kejuruan. *Jurnal Ilmiah fisika Pembelajaran dan Aplikasinya*. Vol. 9 No.1.
- Sunhaji. 2014. Konsep Manajemen Kelas dan Implikasinya dalam Pembelajaran, *Jurnal Kependidikan*, Vol. II No. 2.
- Andrian, Topano dkk. 2020. Improving Student Cognitive Learning Outcomes Through The Development Of

Interactive Multimedia-Based Biology Learning At Muhammadiyah University Bengkulu. Journal Of Physics: conference Series.

Wijaya. 2018. *Analisis data Kualitatif Ilmu Pendidikan Teologi*.

Zubaedi dkk, Learning Style and Motivation: Gifted Young Students In Meaningful Learning, Journal For The Education Of Gifted Young Scientists, 2021



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-53879 Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.isimbengkulu.ac.id

SURAT PENUNJUKAN

Nomor: 4428 /In.11/F.II/PP.009/11/2021

Dalam rangka penyelesaian akhir studi mahasiswa, maka Dekan Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu, dengan ini menunjuk dosen:

1. Nama : Dr. Nuriaili, M.Pd.I
NIP : 197507022000032002
Tugas : Pembimbing I
2. Nama : Dr. Alimni, M.Pd
NIP : 197504102007102000
Tugas : Pembimbing II

Bertugas untuk membimbing, menuntun, mengarahkan dan mempersiapkan hal-hai yang berkaitan dengan penyusunan draf skripsi, kegiatan penelitian sampai persiapan ujian munaqasyah bagi mahasiswa yang namanya tertera di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Pristiana
NIM : 1811210101
Judul : Analisis Penggunaan Media Daring Era Covid-19 Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Kelas XI SMK Negeri 02 Bengkulu Utara

Demikianlah surat penunjukan ini dibuat untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Bengkulu
Pada tanggal : // November 2021
Plt. Dekan,



- Tembusan:**
1. Wakil rektor 1
 2. Dosen yang bersangkutan
 3. Mahasiswa yang bersangkutan
 4. Arsip



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-53879 Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.iainbengkulu.ac.id

SURAT TUGAS
DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU

Nomor: 4934 /In.11 /F.II/PP.009/11/2021

Tentang

Penetapan Dosen Penguji

Ujian komprehensif mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu atas:

Nama Mahasiswa : Pristiana
NIM : 1811210101
Jurusan/Prodi : Tarbiyah/PAI

Dalam rangka untuk memenuhi persyaratan tugas akhir mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu, dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu dengan ini memberi tugas kepada nama-nama yang tercantum pada kolom 2 untuk menguji ujian komprehensif dengan aspek mata uji sebagaimana tercantum pada kolom 3 dengan indikator sebagaimana tersebut pada kolom 4 atas nama mahasiswa tersebut di atas

NO	PENGUJI	ASPEK	INDIKATOR
1.	Dr. Alimni, M.Pd	Kompetensi IAIN	a. Kemampuan membaca alqur'an b. Kemampuan menulis arab c. Hafalan surat-surat pendek (An- Nas s/d Al-A'la)
2	Saeppudin, M.Si	Kompetensi Jurusan/Prodi	a. Hafalan Ayat Tentang Pendidikan Ilmu & Kedudukan Orang Yang Berilmu (QS. Fathir :28, Az-Zumar: 9, Al-Mujadilah: 11) Ayat tentang Kewajiban Belajar (Al-Alaq:1-5, Ali-Imran :90-91, At-Taubah: 122, Al-Ankabut: 19-20), Ayat tentang Tujuan Pendidikan (Ali-Imran : 138-139, Al-Fath: 29, Al-Haji:41, Adz-Dzariyat: 56, Huud:61), Ayat tentang Subjek Pendidikan (Ar-Rahman: 1-4, An-Najm: 6-6, An-Nahl: 43-44, Al-Kahfi: 18), Ayat tentang Objek Pendidikan (At-Tahrim:6, Asy-Syu'ara:214, At-Taubah: 122, An-Nisa': 170) Ayat tentang Metode Pengajaran (Al-Maidah:67, An-nahl: 125, Al-A'raf: 176-177, Ibrahim: 24-25) Hadits-hadits tentang Pendidikan, Perintah Menuntut Ilmu, Etika dalam Menuntut ilmu (LM:1405) Menyampaikan /Mengajarkan dan Mengamalkan ilmu Pengetahuan (AN:76-79), Pendidikan Budi Pekerti , Pendidikan dalam Keluarga dan Pendidikan Kewirausahaan b. Kemampuan menterjemahkan ayat/hadis yang berhubungan dengan pendidikan c. Kemampuan menjelaskan hubungan ayat/hadis dengan pendidikan
3	Dr. Ali Akbarjono, M.Pd	Kompetensi Keguruan	a. Kemampuan memahami UU/ PP yang berhubungan dengan Sistem Pendidikan Nasional b. Kemampuan memahami Kurikulum, Silabus, RPP dan Desain Pembelajaran c. Kemampuan memahami Metodologi, Media, dan Sistem Evaluasi Pembelajaran.

Adapun pelaksanaan ujian komprehensif tersebut dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Waktu dan tempat ujian diserahkan sepenuhnya kepada dosen penguji setelah mahasiswa menghadap dan menyatakan kesediannya untuk diuji.
2. Pelaksanaan ujian dimulai paling lambat 1 (satu) minggu setelah diterimanya SK Pembimbing skripsi dan surat tugas penguji komprehensif dan nilai diserahkan kepada ketua program studi paling lambat 1 (satu) minggu sebelum ujian munaqasyah dilaksanakan
3. Skor nilai ujian komprehensif adalah 60 s/d 100
4. Dosen penguji berhak menentukan LULUS atau TIDAK LULUS mahasiswa dan jika belum dinyatakan lulus, dosen diberi kewenangan dan berhak untuk melakukan ujian ulang setelah mahasiswa melakukan perbaikan sehingga mahasiswa dinyatakan LULUS
5. Angka kelulusan ujian komprehensif adalah kelulusan setiap aspek (bukan nilai rata-rata)
Demikianlah surat tugas ini dikeluarkan dan disampaikan kepada yang bersangkutan untuk dilaksanakan.

Bengkulu, 11 November 2021

Pt. Dekan

Tembusan :
Yth, Wakil Rektor 1



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

Nomor : 181a / Un.23/F.II/PP.00.9/ 04 /2022

| April 2022

Lampiran : 1 (satu) Exp Proposal

Perihal : **Mohon izin penelitian**

Kepada Yth,
KEPALA SEKOLAH SMK NEGERI 2 BENGKULU UTARA
Di -
BENGKULU UTARA

Assalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh.

Untuk keperluan skripsi mahasiswa, bersama ini kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk mengizinkan nama di bawah ini untuk melakukan penelitian guna melengkapi data penulisan skripsi yang berjudul " **IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN GAMIFICATION DALAM PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA ASPEK AFEKTIF SISWA DI SMK NEGERI 2 BENGKULU UTARA** "

Nama : PRISTIANA
NIM : 1811210101
Prodi : PAI
Tempat Penelitian : SMK NEGERI 2 BENGKULU UTARA
Waktu Penelitian : 04 APRIL S/D 19 MEI 2022

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Dekan

Mus Mulyadi





PEMERINTAH PROVINSI BENGKULU
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMK NEGERI 2 BENGKULU UTARA

Jln. Kol. Alamsyah Gunung Agung Arga Makmur, Telp/Fax (0737) 522576
Website : <http://Pembn2bukhara.sch.id> Email : andkangandkara@gmail.com



SURAT IZIN MELAKSANAKAN PENELITIAN

Nomor : 100 /I.22.15/SMKN2/LL/2022

Berdasarkan surat dari Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, Maret 2022 perihal : Mohon Izin Penelitian. Maka dengan ini Kepala Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 02 Bengkulu Utara, memberikan izin kepada :

Nama : Pristiana
NIM : 1811210101
Program Studi : S1 Pendidikan Agama Islam

Untuk melaksanakan pengambilan data di SMK Negeri 02 Bengkulu Utara yang akan dilaksanakan pada :

Waktu Penelitian : 28 Maret s/d 28 Mei 2022

Judul Penelitian : ***"Implementasi Model Pembelajaran Gamification dalam Pelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Aspek Afektif Siswa SMK Negeri 2 Bengkulu Utara"***

Demikian Surat izin melaksanakan penelitian ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mesinya.

Argamakmur, 24 Maret 2022

Petugas Sekolah



FIRDAUS Pd.M.Pd

NIP-19731212 200003 1 004



PEMERINTAH PROVINSI BENGKULU
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMK NEGERI 2 BENGKULU UTARA

Jln. Kol. Alamsyah Gunung Agung Arga Makmur. Telp/Fax (0737) 522576
Website : <http://smkn2bukitara.sch.id> Email : smknargamakmur@gmail.com



SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN

Nomor : 148 / L.22.15/SMKN2/LL/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Firdaus, S.Pd., M.Pd
NIP : 19731212 200003 1 004
Jabatan : Kepala Sekolah
Pangkat/ Gol : Pembina IV/ a

Dengan ini menerangkan bahwa Nama yang tersebut dibawah ini :

Nama : Pristiana
NIM : 1811210101
Program Studi : S1 Pendidikan Agama Islam

Telah melaksanakan pengambilan data di SMK Negeri 02 Bengkulu Utara pada :

Waktu Penelitian : 04 April s/d 19 Mei 2022

Judul Penelitian : ***"Implementasi Model Pembelajaran Gamification dalam Pelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Aspek Afektif Siswa SMK Negeri 2 Bengkulu Utara"***

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mesinya.

Argamakmur, 21 Mei 2022



FIRDAUS S Pd.M.Pd

NIP.19731212 200003 1 004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)

FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
Jalan Raden Falaah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-53879 Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinbengkulu.ac.id

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : PRISTIANA Pembimbing I/II : Dr. Alimni, M.Pd.
NIM : 1811210101 Judul Skripsi : Dampak pemberitaan
Jurusan : TARBIYAH Pendidikan agama Islam menggunakan media
Prodi : PAI daring terhadap aspek afektif siswa di
Smk Negeri 2 Bengkulu utara

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf
1	Selasa, 16 Nov 2021	Penyerahan sk	Perbaiki judul / terbaru	f
2	Jum'at, 19/11/2021	ACC perbaikan judul	Judul sudah berkaitan dengan reproduksi dan permasalahan terbaru "Dampak pemberitaan Pendidikan agama Islam menggunakan media daring terhadap aspek afektif siswa di smk negeri 2 Bengkulu utara"	f
3	Rabu, 24-11-2021	Cover proposal	Perhatikan huruf kapital, penulisan, gelar, nim, prodi tidak boleh disingkat	f

Mengetahui
Dekan

Dr. Mus Mulyadi, M.Pd
NIP 197005142000031004



Bengkulu, 24 November 2021
Pembimbing I/II

Dr. Alimni, M.Pd.
NIP. 197504102007102000



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-53879 Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinbengkulu.ac.id

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : PRISTIANA Pembimbing I/II : Dr. Alimni, M.pd.
NIM : 181210101 Judul Skripsi : Dampak pembelajaran Pendidikan
jurusan : TARBIYAH agama Islam menggunakan media daring
Prodi : PAI terhadap aspek afektif siswa di SMK
Negeri 2 Bengkulu Utara

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf
4.	Jum'at, 26-11-2021	BAB I	Paragraf 1 dan 2 Teori, setiap paragraf minimal 4 referensi Paragraf 3 Fakta Paragraf 4 kesenjangan Paragraf 5 literatur riten Perjelas tujuan dan batasan masalah	
5.	Rabu, 01-12-2021	BAB II LANDASAN TEORI	Tambahkan teori, Perhatikan tanda baca kata penghubung antar paragraf, kajian terdahulu. Jangan mengambil dari skripsi, boleh jurnal / tesis penelitian catatan kaki perbaikan.	

Mengetahui
Dekan

Dr. Mas Mulyadi, M.Pd
NIP. 197605142000031004



Bengkulu, 01 Desember 2021
Pembimbing I/II

Dr. Alimni, M.pd
NIP. 197504102007102000



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-53879 Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinbengkulu.ac.id

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : PRISTIANA Pembimbing I/II : Dr. Alimni, M.Pd.
NIM : 1811210101 Judul Skripsi : Dampak Pembelajaran
Jurusan : TARBIYAH Pendidikan agama Islam menggunakan media
Prodi : PAI daring terhadap aspek afektif siswa di smk
Negeri 2 Bengkulu utara

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf
6	Rabu, 15 - 12 - 2021	Sistematika Penulisan Proposal skripsi	Lengkapi proposal skripsi sesuai dengan Pedoman Fakultas, tarbiyah dan Tadris, Pedoman KBBI, kata ganti orang seperti dia/ beliau harus di hindari Perhatikan kata sambung Setiap paragraf.	f
7	Senin, 20 12 2021	BAB I Latar Belakang masalah	Latar belakang masalah harus bertitik teori, fakta, kesenjangan, solusi, dan literatur review.	f

Mengetahui
Dekan

Dr. Mus Muhyadi, M.Pd
NIP. 197065142000031004

Bengkulu, 21 Desember 2021
Pembimbing I/II

Dr. Alimni, M.Pd
NIP. 197504102007102000



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-53879 Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinbengkulu.ac.id

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : PRISTIANA Pembimbing I/II : DR. ALIMNI, M.Pd
NIM : 1811210101 Judul Skripsi : Dampak Pembelajaran
Jurusan : TARBIYAH Pendidikan agama Islam Islam menggunakan
Prodi : PA1 media daring terhadap aspek afektif siswa
di smk becri 2 Bengkulu utara

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf
8.	Rabu, 22-12-2021	BAB III Metodologi Penelitian	Urutan sub judul harus sesuai dengan buku pedoman. Jelaskan pendekatan penelitian. Buat kisi-kisi wawancara beserta pedoman wawancara validasi	f
9.	Jum'at, 24-12-2021		ACC k - f - k - g I	f

Mengetahui
Dekan

Dr. Mus Mulyadi, M.Pd
NIP. 197005142000031004



Bengkulu, 24 Desember 2021
Pembimbing I/II

f

DR. ALIMNI, M.Pd
NIP. 197504102007102000



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-53879 Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinbengkulu.ac.id

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : PRISTIAMA Pembimbing I/II : Dr. Nurlaili, M.Pd.I.
NIM : 1811210101 Judul Skripsi : Implementasi model Pembelajaran
Jurusan : TARBIYAH Gamification dalam Pelebaran Pendidikan agama
Prodi : PAI Islam terhadap aspek afektif siswa di smk
Negeri 2 Bengkulu utara

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf
1	Senin, 10/01/2022	Pengantar sk / proposal		df
2	Rabu, 19-01-2022	Proposal	Perbaiki judul	
3	Kamis, 27-01-2022	Bimbingan, acc perbaikan judul	Implementasi model Pembelajaran gamification dalam Pelebaran pendidikan agama Islam terhadap aspek afektif siswa di smk Negeri 2 Bengkulu utara.	df
4	Rabu, 02-02-2022	Proposal	<ul style="list-style-type: none">- perbaiki cover (span)- Bahasa asing garis miring- Tambahkan identifikasi masalah- Rumusan masalah dan tujuan harus sesuai- Perhatikan huruf besar dalam penulisan	df

Mengetahui
Dekan

Dr. Mus Mulyadi, M.Pd
NIP. 197005142000031004



Bengkulu, 2 Februari 2022
Pembimbing I/II

(Signature)

Dr. Nurlaili, M.Pd.I.
NIP. 19750722000032002



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-53879 Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinbengkulu.ac.id

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : PELESTIANA Pembimbing I/II : Dr. Nurhaili, M.Pd.I.
NIM : 181121010 Judul Skripsi : Implementasi Model Pembelajaran
Jurusan : TARBIAH Gamifikasi dalam Pemasaran Pendidikan agama
Prodi : PAI Islam terhadap aspek afektif siswa di
Smk Negeri 2 Bengkulu Utara

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf
5	Jumad. 09 - 02 - 2022	Proposisi 1	- Perbaiki footnote - Perbaiki spasi daftar pustaka	
6	Senin, 07 - 02 - 2022	Proposisi 1	Ace Suwari	

Mengetahui
Dekan

Dr. M. Mulyadi, M.Pd
NIP. 197005142000031004



Bengkulu, 07 Februari 2022
Pembimbing I/II

Dr. Nurhaili, M. Pd. I.
NIP. 19750722000032002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS

Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax (0736) 51171 Bengkulu

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Pristiana
NIM : 1811210101
Jurusan : Tarbiyah
Prodi : PAI

Pembimbing (II) : Dr. Alimni, M. Pd
Judul Skripsi : Implementasi Model
Pembelajaran *Gamification* dalam Pelajaran
Pendidikan Agama Islam pada Aspek Afektif
Siswa di SMK Negeri 2 Bengkulu Utara

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf
1.	10/06 2022	Abstrak	- Perhatikan penulisan abstrak, isinya tujuan Penelitian, Metode dan hasil Penelitian - Batasan masalah di deskripsikan lagi	f
2.	15/06 2022	BAB IV	- Sinkronkan antara identifikasi, rumusan, teori di bab II hasil dan Pembahasan Penelitian	f
3.	17/06 2022	BAB V	- Kesimpulan disesuaikan dengan rumusan masalah	f

Mengetahui

Dekan



Bengkulu, 17 Juni 2022

Pembimbing (II)

Dr. Alimni, M. Pd

NIP 197504102007102000



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax (0736) 51171 Bengkulu

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Pristiana Pembimbing I (II) : Dr. Alimni, M.Pd.
NIM : 1811210101 Judul Skripsi : Implementasi Model
Jurusan : Tarbiyah Pembelajaran Gamification dalam Pelajaran
Prodi : PAI Pendidikan Agama Islam pada Aspek Afektif
Siswa di SMK Negeri 2 Bengkulu Utara

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf
4.	20/06 2022	Dokumentasi Penelitian	Urutkan gambar di bagian dokumentasi - Siapkan data dokumen hasil - Kuasai tulisan	f
5.	22/06 2022		- Siapkan ppt skripsi - Template At-Ta'lim - Cek plagiaris	f
			ACC ke fak-f - I	f

Mengetahui

Dekan



Dr. Mus Mulyadi, S.Ag., M.Pd.

NIP. 197005142000031004

Bengkulu, 22 Juni 2022

Pembimbing I (II)

Dr. Alimni, M.Pd.

NIP. 197504102007102000



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax (0736) 51171 Bengkulu

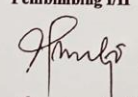
KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Pristiana Pembimbing I/II : Dr. Nurialli, M.pd.1
NIM : 1811210101 Judul Skripsi : Implementasi Model
Jurusan : Tarbiyah Pembelajaran Gamification dalam Pelajaran
Prodi : PAI Pendidikan Agama Islam pada Aspek Afektif
Siswa di SMK Negeri 2 Bengkulu Utara

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf
1.	04/07 2022	Bimbingan skripsi	skripsi Ikuti Pedoman tahun 2020	Dr. Nurialli
		Cover	Perbaiki bagian cover skripsi	
		BAB ✓	Skripsi minimal 60 halaman Kesimpulan harus menjawab rumusan Masalah	
2.	21/07 2022	Bimbingan skripsi	Perbaiki kata-kata yang kurang	Dr. Nurialli

Mengetahui
Dekan

Dr. Mus Mahyadi, S.Ag., M.Pd.
NIP 197005142000031004

Bengkulu, 21 Juli 2022
Pembimbing I/II

Dr. Nurialli, M.pd.1
NIP 19750702200082002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax (0736) 51171 Bengkulu

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Pristiana
NIM : 1811210101
Jurusan : Tarbiyah
Prodi : PAI

Pembimbing I/II : Dr. Nurhaili, M.Pd.
Judul Skripsi : Implementasi Model
Pembelajaran Gamification dalam Pelajaran
Pendidikan Agama Islam pada Aspek Afektif
Siswa di SMK Negeri 2 Bengkulu Utara

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf
5	22/07/2022	BAB ✓	-jabarkan secara ringkas Faktor pendukung dan penghambat di Kesimpulan pemilihan referensi	gf
4	25/07/2022		file ujian	gf

Mengetahui
Dekan

Dr. Mus Mulrudi, S.Ag., M.Pd.
NIP 197405142000031004

Bengkulu, 25 Juli 2022
Pembimbing I/II

Dr. Nurhaili, M.Pd.
NIP 197507022000022002

INSTRUMEN PENELITIAN

Pedoman Wawancara untuk Guru

Nama Sekolah :

Alamat Sekolah :

Nama Guru kelas :

Hari/ tanggal wawancara :

Tempat :

1. Metode apa yang biasa digunakan guru dalam pembelajaran?
2. Bagaimanakah kegiatan tindak lanjut yang dilakukan guru setelah pembelajaran?
3. Bagaimana cara guru melakukan evaluasi setelah menggunakan metode tersebut? Apa bentuknya?
4. Bagaimana hasil evaluasi setelah kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan gamification?
5. Apakah ada pengawasan dari kepala sekolah terhadap pemanfaatan metode yang digunakan ?
6. Bagaimana bentuk pengawasan yang dilakukan kepala sekolah?
7. Apa saja hambatan yang dialami guru dalam menggunakan gamification ?
8. Adakah kesulitan-kesulitan yang dialami siswa dalam menggunakan nya?

9. Apakah pendekatan gamification sudah dimanfaatkan secara maksimal?
10. Apakah pembelajaran pai menggunakan gamification membuat peserta didik mengalami peningkatan semangat belajar?
11. Apakah pembelajaran Pai menggunakan pendekatan gamification membuat guru memudahkan dalam menilai sikap dari peserta didik?
12. Bagaimana guru mengaktifkan dan melibatkan siswa dengan memanfaatkan pendekatan tersebut?

INSTRUMEN PENELITIAN

Panduan Wawancara untuk Siswa

Nama Sekolah :

Alamat Sekolah :

Nama Siswa :

Kelas :

Hari/ tanggal wawancara :

1. Apakah dalam pembelajaran PAI guru selalu menggunakan metode yang Berbeda - beda?
2. Metode Apa yang Sering digunakan guru?
3. Apakah kamu senang jika dalam pembelajaran Pai menggunakan metode tersebut, kenapa?
4. Apakah kalian ikut aktif dalam pembelajaran menggunakan metode *gamification*, keaktifan seperti apa yang kalian lakukan?
5. Apakah guru kalian melakukan evaluasi setelah pembelajaran menggunakan *gamification*?
6. Kesulitan apa yang kalian temui pada saat menggunakan *gamification*?
7. Setelah belajar menggunakan *gamification* apakah kalian lebih memahami pelajaran atau mengalami kesulitan?

8. Apakah guru dalam mengajar sudah sesuai harapan?
9. Metode mana menurut kalian yang paling menarik dan materi mudah dipahami dalam pembelajaran selama ini?
10. Bagaimana cara guru menerapkan gamification di kelas?

INTRUMEN PENELITIAN

Pedoman Wawancara Waka Kurikulum

Nama Informan :

Waktu Wawancara :

Tempat Wawancara :

1. Peneliti : Bagaimana Proses perencanaan pelaksanaan Model pembelajaran yang di gunakan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam ?

Informan :

2. Peneliti : Apa faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaan model pembelajaran *gamification* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam ?

Informan :

3. Peneliti : Apakah dampak yang paling dirasakan dari pelaksanaan model pembelajaran *gamification* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam ?

Informan :

4. Peneliti : Apakah indikator keefektivan dalam pelaksanaan model pembelajaran *gamification* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam ?

Informan :

INSTRUMEN PENELITIAN

Lembar Observasi

Nama Sekolah :

Nama Guru :

Hari/ tanggal :

Waktu :

Pukul :

Pokok bahasan :

Sub pokok bahasan :

Media :

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak	ket
1	Aspek Guru Pai sebagai pendidik a. Guru membuat Rpp b. Selalu mengingatkan peserta didik tetap mengikuti pembelajaran daring c. Memberikan konsekuensi jika tidak mengikuti pembelajaran daring d. Mendidik sesuai dengan kemampuan peserta didik dalam pembelajaran daring			

	<ul style="list-style-type: none"> e. Memberikan tugas untuk mengetahui respon kedisiplin pengumpulan tugas f. Meningkatkan keaktifan peserta didik g. Membuat pembelajaran menarik dan mudah dipahami 			
2	<p>Aspek guru pai sebagai pembimbing</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Memberikan bimbingan dari awal hingga akhir pelajaran b. Memberikan pemahaman tujuan pengumpulan tugas c. Mengarahkan peserta didik untuk disiplin dalam pengumpulan tugas, tepat waktu hadir dalam kegiatan pembelajaran 			
3	<p>Guru pai sebagai motivator</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Memberikan penilaian saat sebelum dan selesai pembelajaran b. Memberikan dorongan kepada peserta didik untuk semangat dalam belajar c. Menilai keaktifan dan kedisiplinan peserta didik 			

INSTRUMEN PENELITIAN

Lembar Dokumentasi

Nama Sekolah :

Hari/ tanggal :

No	Aspek/ Gejala yang diamati	Ada	Tidak	Ket
1	Profil Sekolah			
2	Data Sekolah a. Sarana Prasarana b. Daftar Guru, Siswa dan Karyawan c. Struktur Organisasi Sekolah			
3	Dokumentasi a. Wawancara dengan guru PAI b. Wawancara dengan waka kurikulum c. Wawancara dengan siswa			

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN TAHUN PELAJARAN 2021/2022

Nama Sekolah	SMK N 2 Bengkulu Utara
Mata Pelajaran	Pendidikan Agama Islam
Kelas/Semester	X / Genap
Materi Pokok	Menghindari Akhlak Madzmumah dan Membiasakan akhlak Mahmudah Agar Hidup Nyaman dan Berkah
Alokasi Waktu	3 Pertemuan

Tujuan	Melalui model pembelajaran <i>Gamification</i> , peserta didik dapat Mengenal dan membedakan bagaimana Menghindari sikap Ghaddab (temperamental), Menumbuhkan sikap Mujahadah Annafs (control diri) dan syaja'ah (berani) serta Peserta didik dapat menerapkan manfaat melakukan ahlak mahmudah dan menghindari akhlak Madzmumah serta membiasakan diri dalam kehidupan sehari- hari.
--------	---

Kegiatan Pembelajaran	
Pertemuan Pertama	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru menjelaskan pengertian Menghindari Akhlak Madzmumah dan Membiasakan akhlak Mahmudah Agar Hidup Nyaman dan Berkah ➤ Menjelaskan bagian-bagian dari Akhlak Madzmumah dan akhlak Mahmudah
Pertemuan kedua	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengulas kembali pelajaran minggu lalu dan melanjutkan materi yang belum di sampaikan ➤ Kelas dibagi 6-7 kelompok untuk mengerjakan tantangan pencocokan kata dan sambung ayat yang sudah disiapkan dalam selebar kertas, pengerjaan berakhir hingga siswa dapat menjawab benar semua

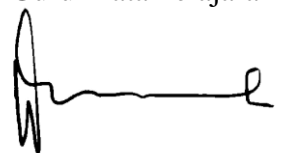
Pertemuan ketiga	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengulas materi dengan singkat ➤ Siswa mengerjakan latihan yang sudah di siapkan dalam aplikasi quiziz ➤ Evaluasi soal-soal yang salah dengan berdiskusi
------------------	--

PENILAIAN	
Sikap	Observasi saat pembelajaran tentang keaktifan, partisipasi, kerja sama, kemandirian, dan komunikatif
Pengetahuan	Peserta didik diminta mengerjakan 10 soal pilihan ganda melalui game aplikasi quiziz
Keterampilan	Penampilan presentasi kelompok dan laporan diskusi

REMEDIAL	Dilakukan sebanyak dua kali dan apabila setelah dua kali tes remedial belum mencapai ketuntasan, maka remedial dilakukan dalam bentuk tugas tanpa tes tertulis.
PENGAYAAN	Peserta didik yang mencapai nilai >KKM diberikan pengetahuan tambahan dalam cakupan KD atau menjadi tutor bagi peserta didik yang belum mencapai KKM.

Bengkulu Utara, April 2022

Guru Mata Pelajaran PAI



Dra. Damimah
NIP 166603072006042005

DOKUMENTASI PENELITIAN



Dokumentasi wawancara

DOKUMENTASI PENELITIAN



Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran Metode Ceramah



Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran Metode Ceramah

DOKUMENTASI PENELITIAN



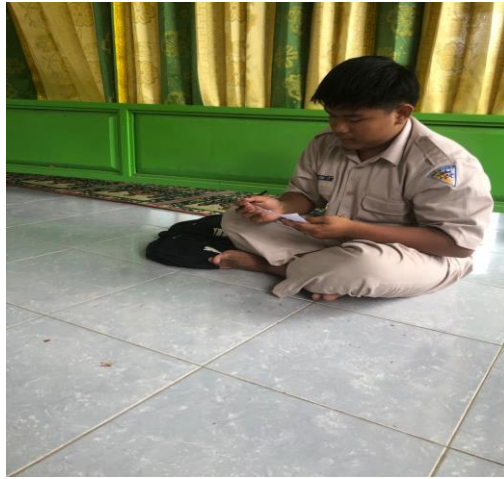
Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran menggunakan
Gamification menggunakan aplikasi quiziz

DOKUMENTASI PENELITIAN



Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran menggunakan
Gamification menyilang kata

DOKUMENTASI PENELITIAN



Dokumentasi Selesai Kegiatan