



Research Article

## Pengaruh Strategi Pembelajaran Gamification Terhadap Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Yudina Anggita<sup>1</sup>, Nenden Munawaroh<sup>2</sup>, Asep Tutun Usman<sup>3</sup>

1. Universitas Garut, Indonesia

E-mail: [yudinaanggita2@gmail.com](mailto:yudinaanggita2@gmail.com) 

2. Universitas Garut, Indonesia

E-mail: [nendenmunawaroh@uniga.ac.id](mailto:nendenmunawaroh@uniga.ac.id)

3. Universitas Garut, Indonesia

E-mail: [astoen.oesman@gmail.com](mailto:astoen.oesman@gmail.com)



Copyright © 2026 by Authors, Published by AL-AFKAR: Journal For Islamic Studies. This is an open access article under the CC BY License (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>).

Received : January 25, 2026

Revised : February 27, 2026

Accepted : March 12, 2026

Available online : April 10, 2026

**How to Cite:** Yudina Anggita, Nenden Munawaroh and Asep Tutun Usman (2026) "The Influence of Gamification Learning Strategy on Student Activeness in Islamic Cultural History Subject", *al-Afkar, Journal For Islamic Studies*, 9(2), pp. 642–655. doi: 10.31943/afkarjournal.v9i2.3246.

**The Influence of Gamification Learning Strategy on Student Activeness in Islamic Cultural History Subject**

**Abstract.** This study aims to examine the effect of gamification learning strategies on students' activeness in Islamic Cultural History (Sejarah Kebudayaan Islam/SKI) learning at Darul Abror Islamic Boarding School. The research employed a quantitative descriptive approach with simple linear regression analysis. The population consisted of all eighth and ninth grade students, totaling 151 students, while the sample included 43 students selected through purposive sampling. Data were collected using observation, interviews, questionnaires, and documentation. Instrument validity was tested using the Pearson Product Moment correlation, and reliability was tested using Cronbach's Alpha, yielding a reliability coefficient of 0.855, indicating that the instrument was reliable. Data analysis was conducted using SPSS software. The results showed that the gamification learning strategy had a significant effect on students' activeness, as indicated by a significance value of 0.000 ( $<0.05$ ). The coefficient of determination ( $R^2$ ) value of 0.352 indicated that gamification strategies contributed 35.2% to students' activeness, while the remaining 64.8% was influenced by other factors. These findings suggest that gamification learning strategies can be an effective alternative to enhance students' active participation in Islamic Cultural History learning.

**Keywords:** Gamification Learning Strategy, Students' Activeness, Islamic Cultural History.

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh strategi pembelajaran gamification terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Darul Abror Islamic Boarding School. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan analisis regresi linier sederhana. Populasi penelitian meliputi seluruh siswa kelas VIII dan IX yang berjumlah 151 siswa, dengan sampel sebanyak 43 siswa yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Uji validitas instrumen menggunakan korelasi Pearson Product Moment, sedangkan uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha dengan nilai sebesar 0,855 yang menunjukkan instrumen reliabel. Analisis data dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi pembelajaran gamification berpengaruh signifikan terhadap keaktifan siswa dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $<0,05$ ). Nilai koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar 0,352 menunjukkan bahwa strategi pembelajaran gamification memberikan kontribusi sebesar 35,2% terhadap keaktifan siswa, sedangkan 64,8% dipengaruhi oleh faktor lain. Dengan demikian, strategi pembelajaran gamification dapat dijadikan sebagai alternatif yang efektif untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran SKI.

**Kata Kunci :** Strategi Pembelajaran Gamification, Keaktifan Siswa, Sejarah Kebudayaan Islam.

## PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk kualitas manusia agar mampu menjalani kehidupan yang bernilai, baik sebagai individu maupun sebagai bagian dari masyarakat. Pendidikan tidak semata-mata berorientasi pada transfer pengetahuan, melainkan juga diarahkan pada pengembangan potensi peserta didik agar mampu berperan secara aktif dan produktif dalam kehidupan sosial (Rahman dkk., 2022: 4). Dalam proses pendidikan, penggunaan strategi yang sesuai dapat meningkatkan mutu proses belajar sehingga menjadi lebih menarik dan memungkinkan siswa terlibat secara aktif (S. Iskandar dkk., 2025: 239). Urgensi pembelajaran yang mengaktifkan siswa ini juga sejalan dengan nilai-nilai Pendidikan Agama Islam, sebagaimana tercantum dalam (QS. An-Nahl: 125) yang menuntun proses penyampaian ilmu dilakukan dengan hikmah, nasihat yang baik, dan

pendekatan persuasif. Keaktifan siswa sendiri dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti lingkungan keluarga, kondisi fisik, lingkungan sekolah, serta strategi pembelajaran yang di gunakan guru (Wibowo & Pardede, 2019: 202).

Dalam praktik pendidikan, salah satu persoalan yang masih sering dijumpai adalah rendahnya keterlibatan aktif siswa selama proses belajar berlangsung. Sebagian peserta didik menunjukkan kecenderungan pasif, di mana mereka lebih banyak menerima materi tanpa disertai respons, interaksi, maupun antusiasme belajar yang memadai. Kondisi ini sering muncul akibat strategi pembelajaran yang kurang variatif, sehingga tidak mampu mendorong siswa untuk terlibat secara optimal. Permasalahan tersebut juga terlihat dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Darul Abror Islamic Boarding School. Meskipun guru telah menerapkan strategi gamification melalui poin, tantangan, reward, hasil observasi awal menunjukkan bahwa keaktifan siswa masih belum merata. Sebagaimana ditunjukkan pada gambar 1, sebagian besar siswa (72%) tergolong aktif dan 25% sangat aktif, namun terdapat 2% siswa yang pasif selama proses pembelajaran.

Gambar 1. Keaktifan siswa dalam pembelajaran SKI



Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan strategi gamification memberikan dampak positif terhadap peningkatan keaktifan dan motivasi belajar siswa. Seperti yang di kemukakan oleh (Alamanda, 2023) dalam penelitiannya bahwa gamification dapat meningkatkan keaktifan siswa hingga 85,3% dalam pembelajaran bahasa arab. Menurut (Purba et al., 2024) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa elemen game seperti poin dan tantangan mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa, penelitian lain oleh (Shofiyah & Khoirul A, 2024) dalam penelitiannya menunjukan bahwa strategi pembelajaran gamification dalam pembelajaran mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga mendorong partisipasi aktif siswa serta membantu mereka memahami materi pembelajaran dengan lebih baik.

Berdasarkan hasil analisis penelitian terkini menggunakan VOSviewer bahwa (game) gamification mengandung unsur kebaruan novelty, yang menunjukan bahwa (game) gamification dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya mata pelajaran SKI, masih jarang diteliti. Dari hasil penelusuran lebih dari 200 jurnal

nasional dan internasional (tahun 2020-2024), ditemukan bahwa sebagian besar penelitian gamification masih berfokus pada bidang umum seperti matematika, sains, dan bahasa. Sementara itu, kajian yang secara khusus mengintegrasikan strategi gamification dengan pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya mata pelajaran ajaran SKI dalam konteks boarding school, hampir tidak ditemukan.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih lanjut bagaimana strategi pembelajaran gamification dapat memengaruhi keaktifan siswa dalam mata pelajaran SKI. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis strategi gamification sebagai solusi terhadap rendahnya keaktifan siswa. Dengan fokus pada konteks Darul Abror Islamic Boarding School, penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran empiris yang relevan. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam merancang strategi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Penelitian ini juga berkontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran inovatif pada pendidikan agama Islam. Di sisi lain, penerapan strategi gamification diharapkan mampu meningkatkan daya tarik pelajaran SKI yang selama ini dianggap monoton.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif, Penelitian deskriptif digunakan untuk memaparkan dan menggambarkan fenomena penelitian berdasarkan data empiris yang diperoleh melalui observasi, wawancara, angket, serta dokumentasi yang relevan dengan fokus kajian (Adiningrat et al., 2025: 2559). Penelitian dilakukan di Darul Abror Islamic Boarding School Jl Raya Samarang (melayu) Tarogong Kaler, Garut 44151. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi data primer dan sekunder. Data primer diperoleh melalui observasi, wawancara, penyebaran angket dan dokumentasi untuk mendapatkan data mengenai strategi pembelajaran gamification dan keaktifan siswa di Darul Abror Islamic Boarding School. Sementara data sekunder diperoleh dari artikel, buku, dan hasil dari penelitian sebelumnya yang membahas pengaruh strategi pembelajaran gamification dan keaktifan siswa.

Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas VIII dan IX di Darul Abror Islamic Boarding School yang berjumlah 151 siswa. Sampel penelitian ditentukan sebanyak 43 siswa dengan menggunakan teknik non-probability sampling jenis purposive sampling, yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, penyebaran angket, dan dokumentasi untuk memperoleh data yang berkaitan dengan penerapan strategi pembelajaran gamification dan keaktifan siswa. Data yang telah terkumpul selanjutnya dianalisis melalui uji validitas menggunakan korelasi Pearson Product Moment serta uji reliabilitas dengan koefisien Cronbach's Alpha guna memastikan instrumen penelitian memiliki tingkat keabsahan dan konsistensi yang baik. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji regresi linier sederhana untuk mengetahui pengaruh strategi pembelajaran gamification terhadap keaktifan siswa, untuk melihat kontribusi pengaruh tersebut, dilakukan uji determinasi ( $R^2$ ) yang mengukur seberapa besar strategi gamification

berkontribusi dibandingkan faktor lain. Pengolahan data dilakukan dengan software statistik SPSS guna memastikan hasil yang akurat dan objektif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang diperoleh dari penelitian ini terdiri dari satu variabel independen, yaitu strategi gamifikasi (X), dan satu variabel dependen, yaitu keaktifan siswa (Y). Analisis deskriptif dilakukan pada siswa Darul Abror Islamic Boarding School dengan total 43 siswa yang menjawab 24 item pertanyaan. Ke-43 siswa tersebut menerima angket yang berisi 24 item. Sebelum menganalisis variabel, penelitian ini terlebih dahulu melakukan uji validitas instrumen untuk memastikan bahwa setiap item pertanyaan dapat mengukur variabel penelitian dengan tepat dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Hasil dari pengujian validitas dapat dilihat pada Tabel 1 berikut ini.

**Tabel.1 Hasil uji validitas**

Item	r-hitung	r-tabel	Item	r-hitung	r-tabel	Item	r-hitung	r-tabel
X.1	0,597	0,301	X.9	0,428	0,301	X.17	0,448	0,301
X.2	0,517	0,301	X.10	0,575	0,301	X.18	0,399	0,301
X.3	0,353	0,301	X.11	0,468	0,301	X.19	0,605	0,301
X.4	0,385	0,301	X.12	0,568	0,301	X.20	0,466	0,301
X.5	0,491	0,301	X.13	0,516	0,301	X.21	0,600	0,301
X.6	0,464	0,301	X.14	0,507	0,301	X.22	0,430	0,301
X.7	0,333	0,301	X.15	0,430	0,301	X.23	0,551	0,301
X.8	0,594	0,301	X.16	0,496	0,301	X.24	0,384	0,301

Hasil pengujian validitas yang disajikan pada Tabel 1, menunjukkan bahwa seluruh item pernyataan dalam instrumen penelitian dinyatakan valid. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai r hitung pada masing-masing item yang lebih besar dibandingkan dengan nilai r tabel sebesar 0,301 pada taraf signifikansi 5%. Nilai r hitung tertinggi diperoleh pada item X.21 sebesar 0,600, sedangkan nilai r hitung terendah terdapat pada item X.7 sebesar 0,333. Temuan ini mengindikasikan bahwa setiap butir pernyataan dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai alat ukur dalam penelitian. Variasi nilai korelasi antaritem menunjukkan perbedaan tingkat kontribusi masing-masing item, namun secara keseluruhan instrumen telah memenuhi kriteria kelayakan untuk mengukur pengaruh strategi gamification terhadap keaktifan siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

Setelah uji validitas dilakukan, tahap selanjutnya adalah uji reliabilitas yang bertujuan untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen penelitian. Berdasarkan hasil pengujian, diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,855 pada 24 butir pernyataan. Nilai tersebut berada di atas batas minimal reliabilitas yang dipersyaratkan, yaitu 0,6, sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian memiliki tingkat keandalan yang baik dan mampu memberikan hasil pengukuran yang konsisten terhadap variable yang diteliti.

**Tabel.2 Hasil uji reliabilitas**

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
.855	24

Dengan demikian, seluruh butir pernyataan dalam kuesioner dinyatakan reliable dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian untuk menganalisis pengaruh strategi pembelajaran gamification terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

### **Penerapan Strategi Pembelajaran Gamification Pada Pembelajaran SKI di darul Abror Islamic Boarding School**

Strategi pembelajaran gamification merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur-unsur permainan, seperti pemberian poin, level, tantangan, dan reward, ke dalam proses pembelajaran dengan tujuan meningkatkan keterlibatan serta partisipasi aktif siswa (fauziyah dkk, 2025: 16). Penerapan strategi pembelajaran gamification dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Darul Abror Islamic Boarding School menunjukkan respons positif dari siswa. Berdasarkan hasil pengisian angket, nilai rata-rata penerapan strategi gamification berada pada kategori tinggi. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa merasa lebih tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan, seperti tantangan, pemberian poin, dan penghargaan yang disesuaikan dengan materi pelajaran.

Namun, keberhasilan strategi pembelajaran gamification sangat bergantung pada cara guru dalam merancang dan menerapkannya di dalam kelas. Jika gamification di terapkan tanpa persiapan yang baik dan tidak dihubungkan dengan tujuan pembelajaran, strategi ini berpotensi hanya menjadi aktivitas hiburan yang kurang memberikan dampak signifikan terhadap pemahaman materi. Oleh karena itu, guru perlu mengintegrasikan strategi pembelajaran gamification ke dalam pendekatan pembelajaran yang lebih komprehensif, misalnya dengan mengkombinasikannya dengan diskusi kelompok, maupun kolaboratif lainnya. Pengintegrasian ini penting agar gamification tidak hanya berfungsi sebagai variasi pembelajaran, tetapi benar-benar mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

Hal tersebut sejalan dengan temuan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penerapan strategi gamification akan lebih efektif apabila dirancang secara terstruktur dan dipadukan dengan aktivitas pembelajaran yang menuntut interaksi, kerja sama, serta partisipasi aktif siswa. Fitrianingrum (2025: 128) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa keberhasilan gamification tidak hanya terletak pada penggunaan elemen permainan seperti poin, level, papan peringkat, dan reward, tetapi juga pada peran guru dalam merancang aktivitas pembelajaran yang kompetitif, menyenangkan, dan interaktif. Strategi gamification memiliki indikator diantaranya: reward, points, leaderboards, dan badges (putri az zahra, 2024: 30)

Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), strategi gamification digunakan sebagai alternatif strategi pembelajaran untuk mengatasi kejenuhan siswa terhadap materi yang bersifat naratif dan historis, dengan cara menyajikan materi pembelajaran melalui aktivitas yang lebih interaktif, menantang, dan melibatkan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pendidikan agama Islam adalah sebuah upaya yang dilakukan secara sadar oleh para pendidik untuk mempersiapkan siswa dalam menghayati, memahami, dan menerapkan ajaran agama Islam melalui berbagai aktivitas bimbingan, pengajaran, pembelajaran, atau pelatihan yang telah diatur demi mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Ijudin, Nenden Munawaroh, 2023: 92).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran SKI di Darul Abror Islamic Boarding School, penerapan strategi pembelajaran gamification menunjukkan dampak positif terhadap keaktifan siswa di kelas. Guru menyampaikan bahwa “dengan menggunakan strategi gamification, siswa menjadi lebih antusias mengikuti pembelajaran SKI karena mereka merasa tertantang dan lebih semangat untuk berpartisipasi dalam setiap kegiatan yang diberikan”. Selain itu, guru juga menambahkan bahwa “pembelajaran tidak lagi terasa monoton, karena siswa terlibat langsung melalui permainan edukatif yang disesuaikan dengan materi pelajaran”. Dengan demikian, penerapan strategi pembelajaran gamification mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, meningkatkan keterlibatan siswa, serta membantu mengurangi rasa jenuh siswa dalam proses pembelajaran SKI.

**Tabel.3 Hasil Rekapitulasi Pembelajaran Strategi Gamification**

No	Variabel	Nilai Minimum	Nilai Maximum	Nilai Mean	Kategori
1	Pembelajaran strategi gamification	29	40	35.63	Tinggi

Gambaran penerapan strategi pembelajaran gamification pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Darul Abror Islamic Boarding School dapat dilihat dari hasil pengisian angket yang disebarkan kepada siswa. Berdasarkan hasil pengumpulan data, diperoleh nilai minimum sebesar 29 dan nilai maximum sebesar 40. Adapun nilai rata-rata skor strategi pembelajaran gamification sebesar 35,63 yang berada pada kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan respons positif terhadap penerapan strategi pembelajaran gamification. Siswa terlihat aktif berpartisipasi dalam setiap kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan elemen permainan, seperti pemberian poin, reward, serta aktivitas berbasis tantangan yang disesuaikan dengan materi SKI. Hal ini mengindikasikan bahwa strategi gamification mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran

gamification pada pembelajaran SKI di Darul Abror Islamic Boarding School telah diterapkan dengan baik dan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, aktif, dan tidak membosankan.

Dalam perspektif pendidikan Islam, pembelajaran yang dirancang secara menyenangkan dan tidak memberatkan peserta didik merupakan prinsip yang sangat dianjurkan. Strategi gamification selaras dengan nilai tersebut karena mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif dan memotivasi siswa untuk terlibat aktif. Prinsip ini sejalan dengan sabda Rasulullah saw. yang menganjurkan kemudahan dan pendekatan yang menggembirakan dalam proses penyampaian ilmu, sehingga peserta didik tidak merasa tertekan dalam mengikuti pembelajaran.

عَنْ أَنَسِ بْنِ مَالِكٍ عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ: يَسِّرُوا وَلَا تَعَسِّرُوا وَبَشِّرُوا وَلَا تُنْفِرُوا

Artinya: “Mudahkanlah dan jangan mempersulit, serta berilah kabar gembira dan jangan membuat orang lari.” (HR. Bukhari dan Muslim)

Hadits tersebut menegaskan bahwa proses pembelajaran seharusnya dilaksanakan dengan pendekatan yang memudahkan, humanis, dan tidak memberatkan peserta didik, baik dari sisi penyampaian materi maupun strategi yang digunakan. Prinsip ini menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh penguasaan materi, tetapi juga oleh cara guru dalam menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan. Strategi pembelajaran yang terlalu kaku dan monoton berpotensi menimbulkan kejenuhan serta menurunkan minat belajar peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran sulit tercapai secara optimal.

Dalam konteks pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), penerapan strategi pembelajaran gamification menjadi salah satu bentuk implementasi nyata dari prinsip tersebut. Strategi ini memungkinkan guru untuk mengemas materi pembelajaran ke dalam aktivitas yang lebih menarik melalui integrasi unsur permainan, seperti tantangan, poin, dan kerja sama kelompok. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif tersebut diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa, memperkuat pemahaman materi, serta menumbuhkan sikap positif terhadap pembelajaran SKI sesuai dengan nilai-nilai pendidikan Islam.

### **Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran SKI di Darul Abror Islamic Boarding School**

Keaktifan siswa merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran abad ke-21 yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Keaktifan belajar tidak hanya ditunjukkan melalui aktivitas fisik, tetapi juga keterlibatan mental dan emosional siswa dalam memahami materi, berinteraksi dengan guru dan teman sebaya, serta berpartisipasi aktif dalam setiap tahapan pembelajaran. Aktivitas tersebut mencakup kegiatan visual, lisan, mendengarkan, menulis, dan emosional yang saling berkaitan dalam membentuk proses belajar yang bermakna (Usman et al., 2024: 2150-2151). Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya

pada materi Sejarah Kebudayaan Islam yang bersifat naratif dan historis, keaktifan siswa menjadi sangat penting karena pemahaman materi tidak dapat dicapai secara optimal tanpa adanya interaksi, diskusi, dan partisipasi aktif antar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun indikator keaktifan siswa menurut lestari diantaranya: 1) Mengemukakan pendapat 2) Mengajukan pertanyaan 3) Merespon pendapat orang lain 4) Menyelesaikan tugas dengan baik 5) Berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran 6) Ikut serta dalam aktivitas pemecahan masalah 7) Mengadakan diskusi dalam kelompok 8) Berani tampil di depan kelas (destia p.u, 2019: 11).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, keaktifan siswa dalam pembelajaran SKI di Darul Abror Islamic Boarding School menunjukkan perkembangan yang positif. Siswa tampak lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran, khususnya saat pembelajaran dirancang secara interaktif. Meskipun demikian, masih terdapat sebagian siswa yang memerlukan dorongan tambahan dari guru agar partisipasi dapat merata di seluruh kelas. Beberapa siswa menunjukkan keaktifan yang tinggi dengan berani menyampaikan pendapat dan terlibat langsung dalam setiap kegiatan, namun pada sebagian siswa lainnya masih terlihat kurang aktif sehingga partisipasi belum merata dan masih memerlukan dorongan dari guru. Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran SKI mengungkapkan bahwa “alhamdulillah, keaktifan siswa sekarang sudah jauh lebih baik, apalagi kalau pembelajarannya dibuat lebih menarik, anak-anak jadi mau ikut terlibat”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa keaktifan siswa dalam pembelajaran SKI di Darul Abror Islamic Boarding School tergolong baik dan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif.

**Tabel.4 Hasil Rekapitulasi Keaktifan Siswa**

No	Variabel	Nilai Minimum	Nilai Maximum	Nilai Mean	Kategori
1	Keaktifan Siswa	57	80	68.93	Tinggi

Berdasarkan hasil pengumpulan data, diperoleh nilai minimum keaktifan siswa sebesar 57 dan nilai maksimum sebesar 80, dengan nilai rata-rata 68,93 yang termasuk dalam kategori tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan respons yang aktif dalam proses pembelajaran. Keaktifan siswa terlihat dari keterlibatan mereka dalam berbagai aktivitas kelas, terutama saat mengerjakan tugas kelompok yang diberikan guru. Siswa bekerja sama secara efektif, berdiskusi, dan saling mendukung satu sama lain sehingga suasana kelas menjadi lebih interaktif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan mampu mendorong partisipasi aktif siswa dan meningkatkan kualitas interaksi dalam kegiatan belajar mengajar. Temuan ini selaras dengan hasil penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa penerapan strategi gamification mampu meningkatkan keaktifan siswa secara signifikan, yang ditunjukkan melalui meningkatnya antusiasme, keterlibatan, serta respon positif siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Mulyawati et al., 2025: 932).

Keaktifan siswa dalam pembelajaran memiliki landasan yang kuat dalam ajaran Islam. Al-Qur'an mendorong umat Islam untuk saling mendukung dan bekerja sama dalam kebaikan, sebagaimana ditegaskan dalam QS. At-Taubah ayat 71:

وَالْمُؤْمِنُونَ وَالْمُؤْمِنَاتُ بَعْضُهُمْ أَوْلِيَاءُ بَعْضٍ يَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَيَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ

Artinya: “Dan orang-orang yang beriman, laki-laki dan perempuan, sebagian mereka menjadi penolong bagi sebagian yang lain. Mereka menyuruh kepada yang ma'ruf dan mencegah dari yang munkar.”

Ayat tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan aktif, sikap saling membantu, dan kerja sama merupakan nilai fundamental dalam ajaran Islam yang harus diwujudkan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam proses pembelajaran. Konsep keaktifan siswa dalam pembelajaran selaras dengan nilai tersebut, karena mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif, saling berinteraksi, serta bekerja sama dalam memahami materi pembelajaran. Keaktifan tidak hanya dimaknai sebagai keterlibatan fisik, tetapi juga keterlibatan mental dan sosial siswa dalam kegiatan belajar, seperti mengemukakan pendapat, berdiskusi, serta memberikan tanggapan terhadap pendapat orang lain.

Dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, keaktifan siswa memiliki peran penting dalam menumbuhkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap nilai-nilai sejarah dan keteladanan tokoh-tokoh Islam. Melalui pembelajaran yang menekankan partisipasi aktif dan kerja sama, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan akademik, tetapi juga menginternalisasi nilai ukhuwah, tanggung jawab, dan kepedulian sosial sebagaimana diajarkan dalam Islam. Dengan demikian, pembelajaran yang mendorong keaktifan siswa dapat menjadi sarana efektif untuk mengintegrasikan tujuan kognitif, afektif, dan sosial secara seimbang sesuai dengan prinsip pendidikan Islam.

### **Pengaruh Strategi Pembelajaran Gamification Terhadap Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran SKI di Darul Abror Islamic Boarding School**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh strategi pembelajaran gamification terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji regresi linier sederhana untuk menguji adanya pengaruh strategi pembelajaran gamification terhadap keaktifan siswa, serta analisis koefisien determinasi (R Square) untuk mengetahui besarnya kontribusi strategi pembelajaran gamification terhadap keaktifan siswa.

Berdasarkan hasil uji regresi yang ditunjukkan pada Tabel 5, diperoleh nilai signifikansi yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran gamification berpengaruh secara signifikan terhadap keaktifan siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

Table.5 Hasil uji regresi

ANOVA<sup>a</sup>

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	495.980	1	495.980	22.278	.000 <sup>b</sup>
	Residual	912.811	41	22.264		
	Total	1408.791	42			

a. Dependent Variable: Keaktifan Siswa

b. Predictors: (Constant), Strategi Gamification

Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil uji regresi linier sederhana melalui analisis ANOVA yang menunjukkan nilai signifikansi (Sig.) sebesar **0,000**, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima. Selain itu, nilai F hitung sebesar 22,278 menunjukkan bahwa model regresi yang digunakan dalam penelitian ini signifikan dan layak digunakan untuk menjelaskan hubungan antara strategi pembelajaran gamification dan keaktifan siswa. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran gamification memberikan kontribusi positif dan signifikan terhadap peningkatan keaktifan siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

Untuk mengetahui besarnya pengaruh strategi pembelajaran gamification terhadap keaktifan siswa, penelitian ini menggunakan analisis koefisien determinasi (R Square). Berdasarkan hasil analisis R Square sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 6, diperoleh nilai R Square sebesar 0,352. Nilai tersebut menunjukkan bahwa strategi pembelajaran gamification memberikan kontribusi sebesar 35,2% terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Sementara itu, sebesar 64,8% keaktifan siswa dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Tabel.6 Hasil analisis R Square

#### Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted Square	RStd. Error of the Estimate
1	.593 <sup>a</sup>	.352	.336	4.718

a. Predictors: (Constant), Strategi Gamification

Hasil analisis koefisien determinasi (R Square) menunjukkan bahwa strategi pembelajaran gamification mampu menjelaskan sebagian variabilitas keaktifan siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Nilai R Square sebesar 0,352 mengindikasikan bahwa 35,2% keaktifan siswa dipengaruhi oleh strategi pembelajaran gamification, sementara 64,8% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dikaji dalam penelitian ini. Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun strategi gamification memberikan kontribusi yang cukup berarti terhadap keaktifan siswa, masih terdapat

variabel lain yang turut berperan dalam membentuk keaktifan belajar siswa secara keseluruhan.

Lebih lanjut, hasil uji regresi menunjukkan bahwa strategi pembelajaran gamification memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keaktifan siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi sebesar 0,000, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa strategi gamification berperan dalam meningkatkan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Penerapan gamification mendorong siswa untuk terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran, seperti berpartisipasi dalam permainan edukatif, merespons pertanyaan, serta berinteraksi dengan guru dan teman sebaya, sehingga tercipta suasana belajar yang lebih dinamis dan partisipatif. Selaras dengan temuan tersebut, penelitian terdahulu mengungkapkan bahwa pemanfaatan strategi gamification secara signifikan berkontribusi terhadap peningkatan keterlibatan dan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam praktik pembelajaran di kelas, integrasi elemen-elemen permainan, seperti sistem pemberian poin, level atau tingkatan, kompetisi, tantangan, serta penghargaan, terbukti mampu menarik minat siswa dan mendorong mereka untuk berpartisipasi secara aktif dalam setiap tahapan kegiatan pembelajaran (Srimuliyani, 2023: 34).

Implikasi hasil penelitian ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran gamification dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pendekatan pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa, khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Meskipun demikian, penerapan strategi ini perlu dikembangkan secara variatif dan disesuaikan dengan konteks pembelajaran agar tidak menimbulkan kejenuhan. Pemanfaatan media digital, pengembangan variasi permainan edukatif, serta penyesuaian dengan karakteristik peserta didik diharapkan mampu mengoptimalkan efektivitas strategi gamification dalam mendorong keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Secara pedagogis, temuan penelitian ini memberikan kontribusi bagi guru Pendidikan Agama Islam, terutama dalam merancang pembelajaran yang lebih inovatif dan berorientasi pada keterlibatan aktif siswa. Strategi gamification dapat digunakan sebagai pendekatan alternatif untuk mengatasi kejenuhan siswa terhadap materi yang bersifat teoritis dan naratif. Melalui penerapan elemen permainan yang terstruktur, siswa terdorong untuk berpartisipasi aktif, bekerja sama, serta menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan kajian mengenai strategi pembelajaran inovatif dalam pendidikan Islam. Hasil penelitian ini menegaskan bahwa gamification tidak hanya relevan diterapkan pada mata pelajaran umum, tetapi juga efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Oleh karena itu, penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan bagi peneliti selanjutnya untuk mengkaji strategi serupa dengan variabel, metode, dan konteks penelitian yang lebih beragam.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

Pertama, penerapan strategi pembelajaran gamification pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Darul Abror Islamic Boarding School berada pada dominasi kategori tinggi. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata penerapan strategi pembelajaran gamification sebesar 35,63 yang mencerminkan respons positif siswa terhadap penggunaan elemen permainan dalam proses pembelajaran. Sementara itu, keaktifan siswa dalam pembelajaran SKI juga berada pada kategori tinggi dengan nilai rata-rata sebesar 68,93, yang menunjukkan bahwa siswa terlibat aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Kedua, strategi pembelajaran gamification memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Hasil uji regresi menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi gamification berkontribusi secara nyata dalam meningkatkan keterlibatan aktif siswa. Keaktifan tersebut terlihat dari partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, seperti menjawab pertanyaan, berdiskusi, serta terlibat langsung dalam aktivitas pembelajaran berbasis permainan yang di rancang oleh guru. Ketiga, berdasarkan hasil uji determinasi, strategi pembelajaran gamification memberikan kontribusi sebesar 35,2% terhadap keaktifan siswa dalam pembelajaran SKI, sedangkan 64,8% lainnya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dikaji dalam penelitian ini, seperti lingkungan belajar, metode pembelajaran lain, serta karakteristik individu siswa. Dengan demikian, strategi pembelajaran gamification dapat dijadikan sebagai salah satu strategi pendukung yang efektif untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan partisipatif dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adiningrat, N., Albina, M., Padila, W., Tanjung, E. R., Islam, U., & Sumatera, N. (2025). Descriptive research in education. Vol: 2(3), 2557–2564. <https://jicnusantara.com/index.php/jicn>
- Alamanda, L. (2023). Pengaruh Gamifikasi Terhadap Peningkatan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Arab Kelas VI di MI Muhammadiyah 2 Pendahuluan.
- Destia p.u. (2019). FKIP, UMP, 2019. 6–17.
- Fitrianingrum, N. kholis. (2025). Implementasi Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Dasar Program Keahlian Ketenagalistrikan di SMK Negeri 2 Yogyakarta. 1(1), 116–130. <https://doi.org/10.21831/jeee.viii.1736>
- Ijudin, Nenden Munawaroh, Y. F. (2023). AL-AFKAR: Journal for Islamic Studies Peran Dosen Pendidikan Agama Islam Dalam Menanamkan Pembelajaran Dengan Nilai-Nilai Islam Berwawasan Multikultural. 6(1), 90–107. <https://doi.org/10.31943/afkarjournal.v6i1.442>.
- Mulyawati, S., Kustati, M., Islam, U., Imam, N., Padang, B., & Padang, K. (2025). " Strategi Gamifikasi sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Proses Pembelajaran di SDN 11 Lolong Kota Padang ". 3(6), 930–934. <https://doi.org/10.61722/jssr.v3i6.6960>

- N.fauziyah, dkk. (2025). Transformasi pembelajaran dengan gamifikasi strategi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. 12(1), 15–25.
- Purba, A. Z., Hilmy Nasution, F., Parapat, K. M., Jannah, M., & Ulkhaira, N. (2024). Gamifikasi Dalam Pendidikan: Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa. *Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya Dan Pendidikan*, 1(5), 299–305. <https://malaqbipublisher.com/index>.
- Putri az zahra. (2024). (Vol. 15, Issue 1). Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). *Al Urwatul Wutsqa:KajianPendidikan Islam*, 2(1), 1–8. <https://journal.unismuh.ac.id/index>.
- Shofiyani & Khoirul A. (2024). No 8(1), 73–83.
- Sofyan iskandar., dkk. (2025). 4 1234. 10(2), 234–245.
- Srimuliyani. (2023). *Educare : Jurnal Pendidikan dan Kesehatan Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas*. *Educare*, 1(1), 29–35.
- Usman, A. T., Munawaroh, N., Prahmana, P., & Saifullah, I. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 1(6), 2143–2160. <https://jicnusantara.com/index.php/jiic>
- Wibowo, L. A., & Pardede, L. R. (2019). Peran Guru dalam Menggunakan Model Pembelajaran Collaborative Learning terhadap Keaktifan Siswa Dalam Belajar. *Peran Guru Dalam Menggunakan Model Pembelajaran Collaborative Learning Terhadap Keaktifan Siswa Dalam Belajar*, 5(1), 201–208.