

# Korelasi antara Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dengan Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP

Nadiya Dzil Izzati<sup>1</sup>, Umi Hijriyah<sup>1</sup>, Safari<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Indonesia

## ABSTRACT

**Purpose** – This study aims to examine the relationship between gamification-based learning and students' learning activeness in the Islamic Religious Education (PAI) subject at SMP Negeri 26 Bandar Lampung.

**Methods** – This study employed a quantitative approach with a correlational ex-post facto design. The sample consisted of 70 seventh-grade students selected through simple random sampling. Data were collected using gamification and learning activeness questionnaires developed based on measurable indicators and confirmed to be valid and reliable. Data analysis included prerequisite tests, Pearson correlation analysis, and simple linear regression.

**Findings** – The results show a significant positive relationship between gamification-based learning and students' learning activeness, with a correlation coefficient of  $r = 0.501$  (moderate category),  $p < 0.001$ ,  $R^2 = 0.251$ , and  $n = 70$ . This indicates that higher implementation of gamification elements is associated with higher levels of students' learning activeness, including participation, attention, motivation, and interaction during PAI learning.

**Research Implications** – This study contributes by operationalizing gamification into measurable instructional indicators and empirically examining their relationship with dimensions of learning activeness in PAI at the junior secondary level. Practically, the findings suggest that integrating gamification elements into PAI instruction may support more engaging and student-centered learning environments. However, as this study used a correlational design, causal conclusions cannot be drawn, and further experimental research is recommended.

OPEN ACCESS

## ARTICLE HISTORY

Received: 11-12-2025

Revised: 05-01-2026

Accepted: 17-01-2026

## KEYWORDS

gamification, student activeness, islamic religious education, correlational study, junior high school

## Corresponding Author:

Nadiya Dzil Izzati

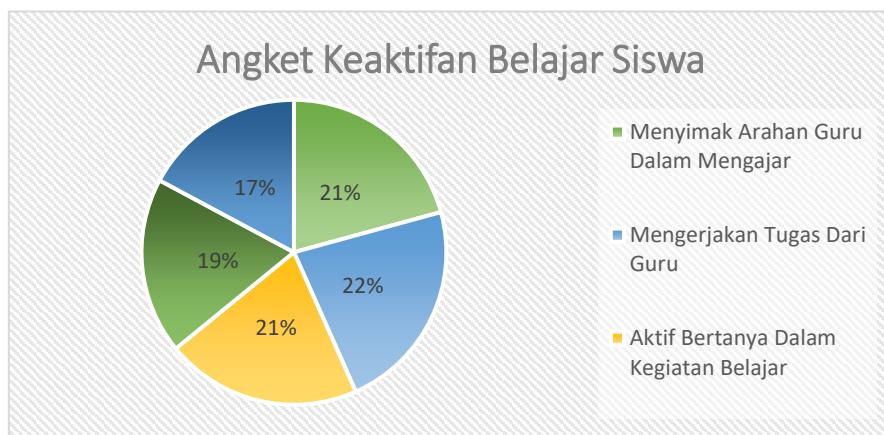
Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Indonesia

Email: nadiyadzil27@gmail.com

## Pendahuluan

Nilai keaktifan belajar sejalan dengan ajaran Islam sebagaimana tercermin dalam QS. Al-Kahfi ayat 66, yang menggambarkan sikap proaktif Nabi Musa AS dalam menuntut ilmu. Dalam konteks penelitian ini, sikap proaktif Nabi Musa AS dimaknai sebagai bentuk keaktifan belajar yang tercermin dalam indikator bertanya, mengikuti arahan, serta keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran. Ayat ini menegaskan pentingnya inisiatif, kesungguhan, dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, keaktifan belajar dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) tidak hanya relevan secara pedagogis, tetapi juga memiliki landasan nilai religius. Keaktifan belajar merupakan keterlibatan peserta didik dalam berbagai aktivitas pembelajaran yang mendorong proses berpikir dan pemahaman materi. Indikator keaktifan meliputi kemampuan bertanya, berdiskusi, mengerjakan tugas, bekerja sama, memecahkan masalah, serta memperhatikan pembelajaran (Rahayu & Dahlan R, 2021). Menurut Gagné, keaktifan belajar dipengaruhi oleh stimulus pembelajaran, pemberian motivasi, partisipasi aktif, umpan balik, dan evaluasi yang terstruktur (Prasetyo & Abduh, 2021).

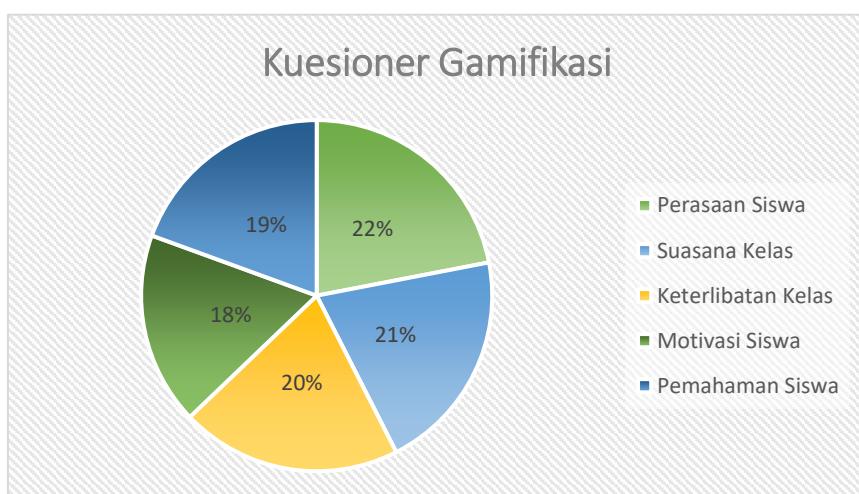
Pra-penelitian menunjukkan adanya variasi persepsi peserta didik terhadap penerapan elemen gamifikasi dalam pembelajaran PAI, baik dari aspek suasana kelas, keterlibatan, maupun motivasi belajar.



**Gambar 1.** Hasil Rekapitulasi Penyebaran Angket Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas VII di SMP Negeri 26 Bandar Lampung

Berdasarkan data pada gambar 1, dapat disimpulkan bahwa aspek yang paling menonjol adalah mengerjakan tugas dari guru (22 %), diikuti oleh aktif bertanya dalam kegiatan belajar (21%) dan menyimak arahan guru dalam mengajar (21%). Sementara itu, turut aktif dalam pemecahan masalah (19%) dan memberikan penilaian terhadap kemampuan dirinya (17%) masih tergolong rendah. Hal ini menunjukkan perlunya peningkatan kesadaran refleksi diri agar peserta didik lebih memahami kemampuan mereka. Persentase tersebut diperoleh dari distribusi respons peserta didik

pada skala *Likert* empat tingkat berdasarkan frekuensi jawaban pada masing-masing indikator keaktifan belajar.



**Gambar 2.** Rekapitulasi Hasil Pra Penelitian Angket *Gamifikasi* Peserta Didik Kelas VII di SMP Negeri 26 Bandar Lampung

Berdasarkan data pada Gambar 2, hasil kuesioner menunjukkan bahwa aspek perasaan peserta didik memperoleh persentase tertinggi sebesar 22%, disusul oleh suasana kelas sebesar 21% dan keterlibatan kelas sebesar 20%. Sementara itu, motivasi peserta didik (19%) dan pemahaman peserta didik (18%) mendapatkan persentase yang lebih rendah. Hal ini mengindikasikan bahwa respon peserta didik terhadap suasana dan perasaan dalam proses pembelajaran berbasis gamifikasi cukup positif, namun pemahaman terhadap materi masih belum optimal. Oleh karena itu, penting untuk mengintegrasikan elemen gamifikasi yang tidak hanya menarik secara emosional, tetapi juga mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap isi pembelajaran. Persentase tersebut diperoleh dari distribusi respons peserta didik pada skala Likert empat tingkat berdasarkan frekuensi jawaban pada masing-masing indikator gamifikasi (Khoiruddin & Iskandar, 2024).

Untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, diperlukan penerapan elemen gamifikasi yang tidak hanya memotivasi secara emosional, tetapi juga memperkuat pemahaman konsep melalui aktivitas kolaboratif, media interaktif, umpan balik, dan pendampingan bagi peserta didik yang mengalami kesulitan (Faradina et al., 2025). Hal ini sejalan dengan pandangan Gagné bahwa pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, memanfaatkan lingkungan belajar secara optimal, serta memberikan dukungan yang membantu peserta didik mencapai ketuntasan belajar (Azdkia et al., 2025). Pembelajaran yang dirancang dengan dukungan visual yang tepat juga membantu peserta didik mengontrol emosi, memahami konsep secara lebih mendalam, dan meningkatkan retensi materi (Ali et al., 2024). Dengan demikian, guru perlu menghadirkan strategi pembelajaran yang mampu memfasilitasi proses belajar secara menyeluruh sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Dwi, 2023).

Salah satu strategi pembelajaran yang diasumsikan berhubungan dengan keaktifan belajar adalah gamifikasi. Gamifikasi dipahami sebagai penerapan elemen-elemen permainan dalam pembelajaran, seperti umpan balik, keterlibatan kelas, suasana belajar yang menyenangkan, dan tantangan belajar, yang bertujuan meningkatkan partisipasi peserta didik (Maysyarah & Kuswandi, 2025). Dalam penelitian ini, gamifikasi dioperasionalkan sebagai persepsi peserta didik terhadap penerapan elemen permainan berupa tantangan, umpan balik langsung, keterlibatan kelas, suasana kompetitif, dan pengalaman belajar yang menyenangkan dalam pembelajaran PAI (Agustina et al., 2024). Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki hubungan positif dengan motivasi, keterlibatan, dan kualitas proses pembelajaran (Febianti, 2018). Keaktifan belajar yang meningkat ini pada akhirnya berkontribusi terhadap pencapaian KKM dan tujuan pembelajaran secara keseluruhan. Efektivitas tersebut hanya dapat terwujud apabila guru mampu memilih metode dan teknik yang tepat serta menyampaikan materi secara jelas agar lebih mudah dipahami peserta didik (Kusumawati, 2023). Gamifikasi terbukti efektif membuat pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan motivasi, partisipasi, serta kemampuan kognitif peserta didik (Srimulyani, 2023)

Penelitian terdahulu sebagian besar mengkaji gamifikasi dalam kaitannya dengan hasil belajar atau dalam konteks mata pelajaran umum. Kartini et al (2024) menemukan hubungan positif antara gamifikasi dan hasil belajar Informatika. I.G.Y. Jatawitika et al (2024) menunjukkan bahwa gamifikasi berhubungan dengan keaktifan belajar dalam pembelajaran bahasa Arab, sedangkan Listiyani & Muhammad (2023), menemukan bahwa gamifikasi dan keaktifan belajar masing-masing berhubungan dengan hasil belajar PAI. Namun, kajian yang secara khusus menganalisis hubungan antara pembelajaran berbasis gamifikasi dan keaktifan belajar sebagai variabel utama dalam konteks PAI di jenjang SMP masih terbatas. Secara konseptual, gamifikasi dipandang mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan (*engagement*) peserta didik melalui pengalaman belajar yang menantang dan menyenangkan (Aris Tri wahyu Febriansah et al., 2024). Peningkatan motivasi dan *engagement* tersebut selanjutnya berkontribusi terhadap meningkatnya keaktifan belajar peserta didik (Saidah & Jalil, 2025). Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara pembelajaran berbasis gamifikasi dan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 26 Bandar Lampung.

H1: Terdapat hubungan positif antara pembelajaran berbasis gamifikasi dan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Temuan penelitian diharapkan dapat membantu guru dalam merancang pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, serta menjadi dasar bagi pengembangan kebijakan pendidikan yang mendorong penggunaan teknologi secara kreatif di sekolah.

## Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengkaji hubungan antarvariabel melalui pengukuran data numerik dan analisis statistik, sehingga memungkinkan peneliti menguji hipotesis secara objektif dan sistematis (Sariyanti et al., 2024). Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian survei korelasional dengan desain potong lintang (*cross-sectional correlational study*), yang bertujuan untuk menganalisis hubungan antara pembelajaran berbasis gamifikasi dan keaktifan belajar peserta didik. Desain survei korelasional digunakan karena penelitian ini tidak memberikan perlakuan atau intervensi terhadap variabel yang diteliti, melainkan mengamati dan menganalisis hubungan yang terjadi secara alami berdasarkan persepsi dan pengalaman peserta didik pada satu waktu pengukuran. Dengan desain ini, penelitian difokuskan pada pengujian derajat hubungan antara variabel independen, yaitu pembelajaran berbasis gamifikasi, dan variabel dependen, yaitu keaktifan belajar peserta didik, tanpa menarik kesimpulan kausalitas.

Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 di SMP Negeri 26 Bandar Lampung yang berlokasi di Jalan R. Imba Kusuma Gg. Siswa No. 81, Kemiling Permai, Kota Bandar Lampung. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII SMP Negeri 26 Bandar Lampung yang berjumlah 235 siswa. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik *probability sampling* jenis *simple random sampling*, sehingga setiap anggota populasi memiliki peluang yang sama untuk terpilih sebagai sampel. Prosedur pengambilan sampel dilakukan dengan cara mengundi nomor peserta didik dari daftar hadir seluruh kelas VII hingga diperoleh jumlah sampel yang ditentukan. Penentuan ukuran sampel menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan 10% sebagai pendekatan praktis untuk penelitian survei di konteks sekolah, dengan mempertimbangkan keterjangkauan responden dan karakteristik populasi. Ukuran sampel sebanyak 70 peserta didik dinilai memadai untuk merepresentasikan populasi dan mencukupi untuk mendeteksi hubungan dengan kekuatan sedang (*moderate effect size*) pada taraf signifikansi 5%

Variabel dalam penelitian ini terdiri atas variabel independen, yaitu pembelajaran berbasis gamifikasi, dan variabel dependen, yaitu keaktifan belajar peserta didik. Kedua variabel tersebut dioperasionalkan ke dalam indikator-indikator terukur yang disusun berdasarkan kajian teori yang relevan dan diukur menggunakan instrumen angket berskala Likert.

Instrumen penelitian berupa angket gamifikasi dan angket keaktifan belajar disusun sendiri oleh peneliti berdasarkan kajian teori dan indikator konseptual yang relevan. Angket gamifikasi mencakup indikator tantangan belajar, umpan balik, keterlibatan kelas, suasana belajar, dan pengalaman belajar menyenangkan, sedangkan angket keaktifan

belajar mencakup indikator bertanya, berdiskusi, mengerjakan tugas, kerja sama, pemecahan masalah, dan perhatian terhadap pembelajaran.

Uji validitas instrumen dilakukan menggunakan korelasi *Pearson Product Moment* dengan kriteria  $r_{hitung} > r_{tabel}$  pada taraf signifikansi 0,05. Item pernyataan yang tidak memenuhi kriteria validitas dieliminasi dari instrumen penelitian. Hasil uji reliabilitas menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha* menunjukkan nilai  $\alpha = 0,82$  untuk angket gamifikasi dan  $\alpha = 0,85$  untuk angket keaktifan belajar, yang menunjukkan bahwa kedua instrumen memiliki tingkat reliabilitas tinggi dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian ini.

## Hasil

Keaktifan belajar peserta didik dalam penelitian ini meliputi beberapa indikator, yaitu kemampuan memecahkan masalah, kerja sama, dan perhatian terhadap pembelajaran. Pengukuran dilakukan menggunakan instrumen angket keaktifan belajar yang memuat 15 butir pernyataan dan instrument angket gamifikasi yang memuat 15 butir pernyataan. Data diperoleh dari sampel peserta didik kelas VII SMP Negeri 26 Bandar Lampung yang dipilih melalui teknik *simple random sampling* dari total populasi 235 peserta didik. Penyebaran angket dilakukan pada pertemuan awal untuk memperoleh data awal (Pra-penelitian) dan di akhir pengumpulan data sebagai pengukuran kondisi aktual keaktifan belajar, sehingga dapat dianalisis korelasi antara pembelajaran berbasis gamifikasi dengan tingkat keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, dilakukan terlebih dahulu uji pra-syarat. Hasil interpretasi sebagai berikut:

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari variabel penelitian sesuai dengan distribusi normal (Quraisy, 2022). Persyaratan data dikatakan berdistribusi secara normal jika  $sig.>0,05$ . Kenormalan data sangat penting karena, dengan data yang mengikuti distribusi normal, sampel penelitian dianggap mewakili populasi dengan baik (Yuhana et al., 2021).

**Tabel 1.** Hasil uji normalitas residual model regresi

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Predicted Value
N		77
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	57.6623377
	Std. Deviation	3.43232555
Most Extreme Differences	Absolute	.096
	Positive	.096
	Negative	-.039
Test Statistic		.096

Asymp. Sig. (2-tailed)	.074 <sup>c</sup>
------------------------	-------------------

Berdasarkan Tabel 1. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah residual model regresi berdistribusi normal sebagai salah satu prasyarat analisis regresi linear. Hasil uji Kolmogorov-Smirnov menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,074 ( $p > 0,05$ ), sehingga residual berdistribusi normal dan memenuhi asumsi normalitas.

## 2. Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk memastikan bahwa hubungan antara variable gamifikasi (X) dan keaktifan belajar (Y) bersifat linear, sehingga layak dianalisis menggunakan regresi linear. Salah satu parameter yang digunakan adalah nilai Deviation from Linearity, di mana hubungan dikatakan linear apabila nilai p-value lebih besar dari 0,05. Sebaliknya, apabila p-value berada di bawah 0,05, maka hubungan tetap dapat dinyatakan linear apabila nilai deviation yang dihasilkan kecil dan tidak menunjukkan penyimpangan yang berarti dari garis linear.

**Tabel 2.** Hasil uji linieritas keaktifan belajar dan gamifikasi

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Keaktifan Belajar*	Between Groups	(Combined Linearity)	1577.671	25	63.107	1.616	0.73
Pembelajaran Berbasis Gamifikasi		Deviation from Linearity	895.345	1	895.345	22.928	.000
			682.326	24	28.430	.728	.799
	Within Groups		1991.550	51	39.050		
	Total		3569.221	76			

Berdasarkan hasil uji menggunakan SPSS 25, diperoleh nilai signifikansi *Deviation from Linearity* sebesar 0,799 ( $p > 0,05$ ), yang menunjukkan bahwa hubungan antara pembelajaran berbasis gamifikasi dan keaktifan belajar bersifat linear. Dengan demikian, asumsi linearitas dalam analisis regresi terpenuhi.

## 3. Uji Korelasi

**Tabel 3.** Hasil uji korelasi keaktifan belajar dan gamifikasi

	Correlations		
		Pembelajaran Berbasis Gamifikasi	Keaktifan Belajar
Pembelajaran Berbasis Gamifikasi	Pearson Correlation	1	.501**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	77	77
Keaktifan Belajar	Pearson Correlation	.501**	1

Sig. (2-tailed)	.000	
N	77	77

\*\*. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Hasil uji korelasi Pearson menunjukkan adanya hubungan positif yang signifikan antara pembelajaran berbasis gamifikasi dan keaktifan belajar peserta didik ( $r = 0,501$ ;  $p < 0,01$ ). Nilai koefisien korelasi tersebut berada pada kategori sedang.

#### 4. Uji Regresi Linear Sederhana

**Tabel 4.** Hasil uji koefesien determinasi keaktifan belajar dan gamifikasi

Model	Model Sumary <sup>b</sup>			
	R	R Square	Adjusted R	Std. Error of the Estimate
1	.501 <sup>a</sup>	.251	.241	5.971
a. Predictor: (Constant), Pembelajaran Berbasis Gamifikasi				
b. Dependent Variabel: Keaktifan Belajar				

**Tabel 5.** Hasil uji regresi linear sederhana keaktifan belajar dan gamifikasi

Model	Sum of Square	ANOVA <sup>a</sup>			
		df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	895.345	1	895.345	25.114
	Residual	2673.876	75	35.652	.000 <sup>b</sup>
	Total	3569.221	76		

Dependent Variabel: Keaktifan Belajar

Predictors: (Constant), Pembelajaran Berbasis Gamifikasi

Hasil analisis regresi linear sederhana menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi berpengaruh signifikan terhadap keaktifan belajar peserta didik ( $F = 25,114$ ;  $p < 0,05$ ). Nilai koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar 0,251 menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi menjelaskan sebesar 25,1% variasi keaktifan belajar peserta didik, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar model penelitian.

#### Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan positif dan signifikan antara pembelajaran berbasis gamifikasi dan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 26 Bandar Lampung. Hal ini dibuktikan melalui nilai koefisien korelasi sebesar 0,501 yang berada pada kategori sedang, serta nilai signifikansi 0,000 yang menunjukkan bahwa hubungan antarvariabel bermakna secara statistik. Temuan ini diperkuat oleh hasil analisis regresi linear sederhana yang menunjukkan nilai F hitung sebesar 25,114 dengan signifikansi 0,000, sehingga model regresi dinyatakan layak digunakan. Nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,251

menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi menjelaskan 25,1% variasi keaktifan belajar peserta didik, sementara sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar model penelitian.

Secara pedagogis, temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran berbasis gamifikasi yang menekankan penerapan elemen tantangan, penghargaan, motivasi intrinsik, serta pengalaman belajar yang menarik untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Rahmawati, 2025). Gamifikasi sebagai desain pembelajaran memanfaatkan elemen non-permainan seperti poin, level, *leaderboard*, dan umpan balik cepat yang berpotensi memfasilitasi perhatian dan partisipasi peserta didik selama pembelajaran berlangsung (Nurcahyo et al., 2025). Sejalan dengan itu, Putra et al (2024), menyatakan bahwa gamifikasi memiliki hubungan positif dengan *engagement* peserta didik karena menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menumbuhkan rasa pencapaian.

Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam, gamifikasi berpotensi memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih interaktif, khususnya pada aktivitas tanya jawab, diskusi, dan pengerjaan tugas berbasis tantangan. Hal ini sejalan dengan temuan Safroni & Hidayah (2024), yang menyatakan bahwa penerapan elemen gamifikasi dalam pembelajaran PAI dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar. Selain itu, penelitian Martdana & Atno (2025), menunjukkan bahwa gamifikasi berhubungan dengan meningkatnya partisipasi aktif peserta didik baik dalam pembelajaran daring maupun luring. Elemen permainan juga berpotensi menurunkan kejemuhan belajar serta mendorong interaksi positif antara guru dan peserta didik (Anggita & Nisa Lubis, 2023)

Hubungan antara gamifikasi dan keaktifan belajar dalam penelitian ini juga dapat dijelaskan melalui mekanisme keterlibatan sosial dan motivasional. Pemberian sistem penghargaan seperti *badge* atau poin berpotensi menumbuhkan rasa percaya diri dan mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran (Syahidallah et al., 2025). Febianti (2018), menambahkan bahwa sistem *reward* yang terstruktur dapat memfasilitasi inisiatif peserta didik untuk terlibat dalam aktivitas belajar. Namun demikian, penggunaan elemen kompetitif seperti *leaderboard* perlu dikelola secara bijaksana agar tidak menimbulkan kompetisi yang tidak sehat di antara peserta didik (Wahid et al., 2023)

Meskipun demikian, kontribusi pembelajaran berbasis gamifikasi terhadap keaktifan belajar dalam penelitian ini masih berada pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa keaktifan belajar peserta didik tidak hanya dipengaruhi oleh gamifikasi, tetapi juga oleh faktor lain seperti motivasi intrinsik, kemampuan akademik awal, gaya mengajar guru, iklim kelas, serta dukungan lingkungan belajar (Sidik et al., 2024). Selain itu, tidak semua peserta didik memiliki preferensi yang sama terhadap

pembelajaran berbasis gamifikasi, sehingga efektivitas strategi ini dapat bervariasi tergantung pada karakteristik peserta didik dan kualitas desain pembelajaran yang diterapkan (Sugiarto et al., 2023).

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi memiliki hubungan yang signifikan dengan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Temuan ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penerapan elemen gamifikasi berpotensi memfasilitasi keterlibatan dan aktivitas belajar peserta didik. Oleh karena itu, pendidik disarankan untuk mengembangkan desain pembelajaran gamifikasi yang terencana, kontekstual, dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik agar keaktifan belajar dapat terfasilitasi secara optimal.

## Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi memiliki hubungan yang signifikan dengan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 26 Bandar Lampung. Hal ini ditunjukkan oleh nilai koefisien korelasi sebesar 0,501 yang berada pada kategori sedang dengan tingkat signifikansi 0,000, yang mengindikasikan adanya hubungan positif yang bermakna secara statistik antara kedua variabel.

Hasil analisis regresi linear sederhana menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi memberikan kontribusi sebesar 25,1% terhadap variasi keaktifan belajar peserta didik. Temuan ini mengindikasikan bahwa gamifikasi berperan sebagai salah satu faktor yang berkaitan dengan meningkatnya partisipasi, perhatian, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, meskipun masih terdapat faktor lain di luar model penelitian yang turut memengaruhi keaktifan belajar.

Dengan demikian, pembelajaran berbasis gamifikasi dapat dipandang sebagai strategi pembelajaran yang relevan dan potensial untuk memfasilitasi keaktifan belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya dalam menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menarik. Namun, karena penelitian ini menggunakan desain korelasional, temuan yang diperoleh tidak dimaksudkan untuk menyimpulkan hubungan sebab-akibat secara langsung, melainkan menunjukkan keterkaitan yang signifikan antara penerapan gamifikasi dan keaktifan belajar siswa.

## Referensi

- Agustina, T. H., Rienovita, E., & Emilzoli, M. (2024). Pembelajaran Berbasis Gamifikasi : Pemanfaatan Platform Gimkit untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(4), 1475–1484.  
<https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.766>

- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). Media pembelajaran interaktif: Teori komprehensif dan pengembangan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Anggita, F., & Nisa Lubis, K. (2023). Pengaruh Game Based Learning (GBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di SDN 060811 Medan. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 2816–2826. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.585>
- Aris Triwahyu Febriansah, Syaifuddin, A., & Yerry Soepriyanto. (2024). Gamification Developments in Education. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 14(2), 177–186. <https://doi.org/10.24246/j.js.2024.v14.i2.p177-186>
- Azdkia, F. N., Hermawan, H. Y., & Nurdianti, R. R. S. (2025). Pengaruh Minat Belajar dan Lingkungan Belajar Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi: The Influence of Learning Interest and Learning Environment on Learning Outcomes in Economics Subject. COSMOS. *Jurnal Ilmu Pendidikan, Ekonomi Dan Teknologi*, 2(4), 932–943. <https://cosmos.iaisambas.ac.id/index.php/cms/article/view/320>
- Dwi, Putriana Naibaho. (2023). Strategi pembelajaran berdiferensiasi mampu meningkatkan pemahaman belajar peserta didik. *Journal of Creative Student Research (JCSR)*, 1(2), 81–91.
- Faradina, N. R., Fauziyyah, A., Mutmainah, I., Az Zahra, A., Riyadi, A. R., & Maulidah, N. (2025). Pengalaman Peserta Didik Fase B Dalam Memahami Konsep Melalui Gamifikasi Digital. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 866–874. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.3034>
- Febianti, Y. N. (2018). Peningkatan Motivasi Belajar Dengan Pemberian Reward And Punishment Yang Positif. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 6(2), 93–102. <https://doi.org/10.33603/ejpe.v6i2.1445>
- I.G.Y.Jatawitika, I.W.S. Warpala, & I.M. Tegeh. (2024). Efektivitas Multimedia Pembelajaran Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 14(2), 159–168. [https://doi.org/10.23887/jurnal\\_tp.v14i2.4112](https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v14i2.4112)
- Kartini, S., Ismail, Putra, H. K., & Fauziyah, S. (2024). Pengaruh Gamifikasi terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Broadcasting: Studi Penggunaan Quizizz di Sekolah Kejuruan. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 9(2), 81–90. <https://doi.org/10.32585/edudikara.v9i2.365>
- Khoiruddin, M. A., & Iskandar, R. (2024). Pengembangan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Materi Sistem AC. *Jurnal Pendidikan Vokasi Otomotif*, 7(1), 194–214. <https://doi.org/10.21831/jpvo.v7i1.78689>
- Kusumawati, E. (2023). Efektivitas Kerja Guru. *JIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(3), 1487–1492. <https://doi.org/10.54371/jip.v6i3.1578>
- Listiyani, I., & Muhammad, N. Y. (2023). Pengaruh Gamifikasi Quizizz Dan Keaktifan Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) SD Muhammadiyah Mlangi

- Tahun Pelajaran 2022/2023. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 7(03), 773–786. <https://doi.org/10.31316/gcouns.v7i03.5029>
- Martdana, R. A., & Atno, A. (2025). Gamifikasi dalam Pembelajaran Sejarah: Analisis Literatur Terhadap Dampaknya pada Motivasi dan Keterlibatan Belajar Siswa. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(2), 327–335. <https://doi.org/10.56916/ejip.v4i2.1148>
- Masyarah, S., & Kuswandi, D. (2025). Penerapan Blended Learning Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Edutech*, 24(1), 234–245. <https://doi.org/10.17509/e.v24i1.77034>
- Nurcahyo, N., Riatmaja, D. S., Rizki, M. Y., Rukhmana, T., Ikhlas, A., Wahyuni, L., & Hastin, M. (2025). Pengaruh Gamifikasi Dalam Pembelajaran Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(3), 4334–4340. <https://doi.org/10.31004/cdj.v6i3.46555>
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1717–1724. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.991>
- Quraisy, A. (2020). Normalitas data menggunakan uji kolmogorov-smirnov dan sapiro-wilk: Studi kasus penghasilan orang tua mahasiswa prodi pendidikan matematika unismuh makassar. *J-HEST Journal of Health Education Economics Science and Technology*, 3(1), 7–11.
- Rahayu, R. F., & Dahlan R, M. (2021). Upaya Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mengembangkan Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 6(1), 18–35. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2021.vol6\(1\).6648](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2021.vol6(1).6648)
- Rahmawati, E. (2025). Integrasi Gamifikasi pada Pembelajaran Berbasis Deep Learning di Sekolah Dasar. *Tarunateach: Journal of Elementary School*, 3(2), 136–146. <https://doi.org/10.54298/tarunateach.v3i2.655>
- Safroni, S., & Hidayah, U. (2024). Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Al-Muaddib: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 6(1), 424–436. <https://doi.org/10.46773/muaddib.v6i1.1131>
- Saidah, N., & Jalil, M. (2025). Implementasi Gamifikasi dalam Pendidikan Biologi (Studi Literatur Sistematis Tahun 2021–2025). *Symbiotic: Journal of Biological Education and Science*, 6(1), 81–89. <https://doi.org/10.32939/symbiotic.v6i1.208>
- Sariyanti, Indarwati, D., & Darmawan, I. (2024). Pendekatan Understanding By Design Sebagai Strategi Pengembangan Kualitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PENDAS: Primary Education Journal*, 5, 57–63. <https://doi.org/10.29303/pendas.v5i2>
- Sidik, F. M., Mardiliansyah, R., & Rio, S. (2024). Pengaruh gaya mengajar guru terhadap motivasi belajar dan prestasi siswa di SD Muhammadiyah 1 Cisalak. . *JUPENSAL: Jurnal Pendidikan Universal*, 1(2), 280–288.

<https://journalwbl.com/index.php/jupensal/article/view/195>

Srimulyani, S. (2023). Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 1(1), 29–35. <https://doi.org/10.70437/jedu.v1i1.2>

Sugiarto, T., Ambiyar, A., Wakhinuddin, W., Purwanto, W., & Saputra, H. D. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi terhadap Hasil Belajar: Metaanalisis. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 21(1), 128–142. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v21i1.5419>

Syahidallah, S., Karomi, K., & Saputra, A. (2025). The Application of Gamification Method to Enhance Students' Learning Motivation in Vocational English Classes. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(11), 12871–12876. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i11.9766>

Wahid, R., Purhasanah, S., & Asrina, N. J. (2023). Penggunaan Media Berbasis Teknologi Dalam Membangun Literasi Digital Anak Usia Dini. *Jurnal El-Audi*, 4(2), 50–55. <https://doi.org/10.56223/elaudi.v4i2.98>

Yuhana, Fitria, H., & Wahidy, A. (2021). *The Influence of Principal Leadership and Work Motivation on Teacher Performance*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210716.118>