

Pendekatan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Fiqih Untuk Meningkatkan Antusiasme Siswa

Imro'atus Solikah

Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, STAI KH. Muhammad Ali Shodiq Tulungagung, Indonesia

Email: sholehaamien@gmail.com

Abstrak- Pembelajaran Fiqih seringkali dianggap kurang menarik oleh siswa karena pendekatan yang cenderung monoton dan kurang interaktif, sehingga berdampak pada rendahnya antusiasme dalam memahami nilai-nilai Islam. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran Fiqih untuk meningkatkan antusiasme siswa. Gamifikasi, sebagai penerapan elemen permainan dalam konteks pendidikan, menawarkan solusi inovatif dengan mengintegrasikan aspek kompetitif, kolaboratif, dan interaktif. Penelitian menggunakan metode library research untuk menganalisis literatur terkait konsep gamifikasi, penerapannya dalam pendidikan, dan manfaatnya dalam pembelajaran Fiqih. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, memperdalam pemahaman mereka terhadap materi Fiqih, dan mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis dan kolaborasi. Namun, beberapa tantangan ditemukan, termasuk keterbatasan sarana teknologi dan kurangnya pelatihan guru. Penelitian ini merekomendasikan desain model gamifikasi yang terstruktur untuk mendukung implementasi efektif di madrasah dan sekolah Islam. Dengan pendekatan ini, pembelajaran Fiqih dapat menjadi lebih relevan dan menarik, membentuk siswa yang tidak hanya cerdas secara intelektual tetapi juga berkarakter Islami.

Kata Kunci: Gamifikasi, Pembelajaran Fiqih, Antusiasme Siswa, Pendidikan Islam, Inovasi Pembelajaran

Abstract- Fiqh learning is often considered less engaging by students due to its monotonous and less interactive approach, which affects their enthusiasm in understanding Islamic values. This study aims to explore the application of gamification in Fiqh learning to enhance students' enthusiasm. Gamification, as the application of game elements in an educational context, offers an innovative solution by integrating competitive, collaborative, and interactive aspects. This research employs the library research method to analyze literature related to the concept of gamification, its application in education, and its benefits in Fiqh learning. The findings indicate that gamification can increase students' learning motivation, deepen their understanding of Fiqh material, and develop 21st-century skills such as critical thinking and collaboration. However, several challenges were identified, including limited technological resources and a lack of teacher training. This study recommends a structured gamification model to support effective implementation in Islamic schools and madrasahs. Through this approach, Fiqh learning can become more relevant and engaging, shaping students who are not only intellectually capable but also possess strong Islamic character.

Keywords: Gamification, Fiqh Learning, Student Enthusiasm, Islamic Education, Learning Innovation

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran Fiqih memiliki peran strategis dalam membentuk pemahaman siswa tentang nilai-nilai Islam yang menjadi dasar kehidupan sehari-hari (Rasyidi, 2024). Namun, dalam praktiknya, pembelajaran Fiqih seringkali dianggap kurang menarik dan monoton, terutama oleh siswa di era digital saat ini (Abdillah et al., 2024). Metode pengajaran yang cenderung berpusat pada guru, dengan pendekatan tekstual dan minim interaktivitas, menyebabkan rendahnya antusiasme siswa untuk mempelajari materi Fiqih. Hal ini berdampak pada kurang optimalnya pemahaman siswa terhadap konsep-konsep Fiqih yang aplikatif serta terbatasnya kemampuan mereka untuk mengaitkan nilai-nilai Islam dengan tantangan modern.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menyoroti pentingnya inovasi dalam metode pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Misalnya, penerapan teknologi dalam pendidikan telah terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif (Isti'ana, 2024). Namun, penelitian tentang pendekatan gamifikasi—yang menggunakan elemen permainan untuk meningkatkan motivasi belajar—khususnya dalam konteks pembelajaran Fiqih, masih tergolong terbatas. Padahal, gamifikasi memiliki potensi besar untuk meningkatkan daya tarik pembelajaran, memotivasi siswa, dan menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan kolaboratif (Gani et al., 2024).

Penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan mengeksplorasi penerapan pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran Fiqih. Melalui analisis literatur, penelitian ini diharapkan dapat memberikan panduan praktis bagi pendidik dalam mendesain pembelajaran Fiqih yang relevan dengan kebutuhan siswa di abad ke-21. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran Fiqih di madrasah dan sekolah Islam, sehingga siswa tidak hanya mampu memahami materi secara mendalam, tetapi juga memiliki semangat dan motivasi tinggi untuk mempraktikkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari.

Solusi yang ditawarkan dalam penelitian ini mencakup desain model gamifikasi yang terstruktur, mencakup elemen kompetisi, penghargaan, dan tantangan yang dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum pembelajaran Fiqih. Dengan demikian, pendekatan ini tidak hanya menjadi alternatif inovatif untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran Fiqih, tetapi juga menjadi langkah strategis untuk menciptakan generasi muda yang cerdas, kreatif, dan berkarakter Islami.

2. KERANGKA TEORI

2.1 Konsep Gamifikasi dalam Pendidikan

Gamifikasi adalah penerapan elemen-elemen permainan, seperti poin, level, penghargaan, papan peringkat, dan tantangan, ke dalam konteks non-permainan, termasuk pendidikan (Mahbubi, 2025). Konsep ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa melalui pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Dalam

konteks pendidikan Islam, gamifikasi tidak hanya sekadar alat untuk meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga dapat menjadi sarana untuk menanamkan nilai-nilai Islami secara kreatif.

Penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi efektif dalam meningkatkan daya tarik pembelajaran, keterlibatan siswa, serta hasil belajar di berbagai disiplin ilmu (Wuwungan et al., 2024). Dalam pembelajaran Fiqih, elemen gamifikasi seperti skenario berbasis masalah, sistem penghargaan untuk pencapaian tertentu, dan kolaborasi antarsiswa dapat membantu memperjelas konsep abstrak, meningkatkan daya ingat, dan memotivasi siswa untuk mempraktikkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari.

2.2 Pembelajaran Fiqih di Era Digital

Fiqih, sebagai salah satu cabang ilmu agama Islam, memiliki cakupan luas yang mencakup ibadah, muamalah, dan etika Islami (Saniah, 2022). Di era digital, pendekatan tradisional dalam pembelajaran Fiqih perlu diperbarui agar tetap relevan dengan perkembangan zaman dan kebutuhan siswa. Penggunaan teknologi pendidikan, termasuk gamifikasi, merupakan salah satu solusi untuk menjembatani kesenjangan antara metode pembelajaran tradisional dan tuntutan siswa di abad ke-21 (Sa'diyah, 2023).

Pendekatan digital memungkinkan siswa mengakses materi pembelajaran secara lebih fleksibel dan mendalam. Elemen visual dan interaktif dari gamifikasi juga dapat membantu siswa memahami hukum-hukum Fiqih secara lebih konkret. Selain itu, pembelajaran berbasis gamifikasi dapat menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun positif, mendorong siswa untuk berpikir kritis, bekerja sama, dan menginternalisasi nilai-nilai Islam dalam proses belajar mereka (Karo et al., 2024).

Kerangka teori ini menjadi dasar untuk mengeksplorasi bagaimana gamifikasi dapat diterapkan dalam pembelajaran Fiqih serta mengidentifikasi manfaat, tantangan, dan langkah strategis dalam implementasinya.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan library research untuk menganalisis penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Fiqih. Library research adalah metode penelitian yang berfokus pada pengumpulan data dan informasi dari berbagai literatur relevan, termasuk buku, artikel jurnal, prosiding, dan sumber elektronik lainnya. Langkah pertama dalam metode ini adalah pengumpulan data, di mana peneliti mencari literatur terkait konsep gamifikasi, pendekatan pendidikan Islam, dan implementasi teknologi dalam pembelajaran. Sumber-sumber ini diambil dari basis data akademik, perpustakaan digital, dan referensi terpercaya lainnya. Selanjutnya, dilakukan proses analisis data dengan pendekatan deskriptif-analitik. Peneliti mengidentifikasi elemen gamifikasi yang relevan, seperti penggunaan poin, level, penghargaan, dan tantangan, serta mengevaluasi bagaimana elemen tersebut dapat diterapkan dalam konteks pembelajaran Fiqih. Analisis juga mencakup studi temuan-temuan sebelumnya tentang efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan antusiasme siswa. Tahap terakhir adalah sintesis temuan, di mana informasi dari berbagai literatur dikombinasikan untuk menghasilkan gambaran holistik mengenai manfaat dan tantangan penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Fiqih. Penelitian ini memberikan rekomendasi praktis untuk guru dan institusi pendidikan Islam dalam mengintegrasikan elemen gamifikasi untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan bermakna.

4. HASIL

4.1 Metode Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran Fiqih

Gamifikasi telah menjadi pendekatan inovatif dalam dunia pendidikan, menawarkan metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa (Mawardi, 2023). Dalam konteks pembelajaran Fiqih, pendekatan ini memiliki potensi besar untuk mengatasi tantangan-tantangan yang sering muncul, seperti rendahnya antusiasme siswa dan sulitnya memahami konsep-konsep abstrak. Dengan menggabungkan elemen-elemen permainan ke dalam proses belajar, gamifikasi tidak hanya meningkatkan motivasi siswa tetapi juga membantu mereka menginternalisasi nilai-nilai Islam secara lebih mendalam. Pendekatan ini membuka peluang untuk menciptakan pengalaman belajar yang relevan, dinamis, dan berbasis pada kebutuhan siswa di era digital.

a. Identifikasi Materi Fiqih yang Relevan

Langkah pertama dalam menerapkan gamifikasi dalam pembelajaran Fiqih adalah mengidentifikasi materi yang relevan dan sering dianggap sulit atau membosankan oleh siswa. Materi seperti tata cara ibadah (wudhu, shalat, puasa), hukum halal-haram dalam makanan dan minuman, atau konsep muamalah sering menjadi tantangan karena sifatnya yang abstrak dan memerlukan pemahaman mendalam. Pemilihan materi ini harus berdasarkan kebutuhan siswa, kesesuaian dengan kurikulum, dan potensi untuk dimasukkan dalam mekanisme gamifikasi. Misalnya, hukum-hukum fiqih tentang shalat sunnah dapat menjadi materi awal yang disajikan dalam bentuk permainan kuis, yang mempermudah siswa memahami konsep dasar secara bertahap.

b. Desain Elemen Gamifikasi

Setelah materi ditentukan, tahap berikutnya adalah merancang elemen-elemen gamifikasi yang sesuai. Elemen gamifikasi meliputi poin, *badge* (lencana penghargaan), level (tingkatan), dan *leaderboard* (papan peringkat). Poin dapat diberikan untuk setiap jawaban yang benar atau partisipasi dalam diskusi. *Badge* diberikan sebagai penghargaan untuk pencapaian tertentu, misalnya siswa yang mampu menjelaskan tata cara wudhu dengan benar. Sistem level memungkinkan siswa membuka "tantangan" baru setelah menyelesaikan tugas tertentu, seperti menyelesaikan kasus hukum dalam muamalah. Contoh konkret adalah memberikan 10 poin untuk siswa yang

- berhasil menjawab pertanyaan tentang perbedaan shalat wajib dan sunnah, serta memberikan badge kepada kelompok yang menyelesaikan simulasi kasus muamalah dengan tepat.
- c. **Pilihan Media dan Platform**
Pemilihan media dan platform sangat penting dalam mendukung penerapan gamifikasi. Media digital seperti aplikasi pembelajaran berbasis smartphone, situs web interaktif, atau kuis online seperti *Kahoot* dan *Quizizz* dapat digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang menarik. Namun, untuk sekolah atau madrasah yang memiliki keterbatasan teknologi, media manual seperti kartu permainan, papan permainan, atau simulasi langsung di kelas dapat menjadi alternatif. Misalnya, siswa dapat menggunakan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban terkait hukum-hukum Fiqih, di mana mereka harus mengumpulkan kartu dengan jawaban yang benar untuk maju ke tahap berikutnya.
 - d. **Strategi Interaktif Berbasis Kelompok**
Gamifikasi juga dapat dirancang untuk mendorong kerja sama antarsiswa melalui aktivitas kelompok (Srimuliyani, 2023). Dalam pendekatan ini, siswa dikelompokkan untuk menyelesaikan tugas atau tantangan tertentu, seperti menyusun tata cara pelaksanaan shalat berjamaah. Kompetisi kelompok dapat meningkatkan interaksi sosial dan mendorong siswa untuk berbagi pengetahuan. Misalnya, kelompok yang menyelesaikan simulasi dengan akurasi dan kreativitas terbaik diberikan penghargaan khusus dalam bentuk "*Golden Badge*." Pendekatan berbasis kelompok tidak hanya memperkuat pemahaman materi, tetapi juga menanamkan nilai-nilai kerja sama dan kepemimpinan.
 - e. **Penerapan Mekanisme Tantangan dan Hadiah**
Tantangan yang relevan dengan materi Fiqih dapat menjadi pusat gamifikasi. Tantangan tersebut dapat berupa simulasi kasus nyata seperti menentukan hukum makanan yang halal dan haram atau menganalisis rukun dan syarat dalam akad nikah. Hadiah berupa poin, lencana, atau kesempatan untuk memimpin diskusi selanjutnya dapat menjadi insentif yang memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif. Sebagai contoh, siswa yang berhasil menyelesaikan simulasi dengan baik dapat membuka akses ke materi pembelajaran tambahan atau tugas lanjutan yang lebih menarik.
 - f. **Evaluasi dan Umpan Balik**
Penting untuk memberikan evaluasi dan umpan balik kepada siswa secara langsung setelah menyelesaikan tantangan gamifikasi. Umpan balik ini harus bersifat membangun, memberikan apresiasi atas usaha siswa, dan memberikan petunjuk untuk perbaikan (Darmayanti et al., 2024). Dengan cara ini, siswa akan merasa dihargai dan termotivasi untuk terus belajar. Misalnya, setelah kuis tentang hukum shalat sunnah, guru dapat memberikan penjelasan tambahan tentang jawaban yang benar dan relevansi hukum tersebut dalam kehidupan sehari-hari.
 - g. **Integrasi Nilai-Nilai Islam**
Selain meningkatkan antusiasme siswa, gamifikasi dalam pembelajaran Fiqih juga harus mencerminkan nilai-nilai Islam (Abdillah et al., 2024). Tantangan atau permainan yang dirancang harus mengandung pesan moral, spiritual, dan etika Islami. Sebagai contoh, permainan yang melibatkan studi kasus tentang zakat dan infak dapat membantu siswa memahami pentingnya berbagi dan solidaritas sosial dalam Islam. Dengan mengintegrasikan nilai-nilai ini, gamifikasi tidak hanya menjadi alat pembelajaran, tetapi juga sarana untuk membentuk karakter Islami siswa secara holistik.

4.2 Manfaat Gamifikasi dalam Pembelajaran Fiqih

Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Fiqih tidak hanya menghadirkan inovasi dalam metode pengajaran, tetapi juga memberikan berbagai manfaat yang signifikan bagi siswa. Dengan menggabungkan elemen permainan ke dalam proses belajar, gamifikasi mampu menciptakan suasana yang menarik dan interaktif, sehingga siswa lebih terlibat secara aktif (Zahro, 2024). Selain membantu siswa memahami konsep Fiqih dengan lebih baik, pendekatan ini juga memiliki dampak positif dalam membentuk karakter Islami, meningkatkan motivasi, dan memperkuat relevansi pembelajaran di era modern. Berikut adalah beberapa manfaat utama dari penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Fiqih. Berikut beberapa manfaat yang bisa diperoleh:

- a. **Peningkatan Motivasi**
Gamifikasi menawarkan pengalaman belajar yang penuh tantangan dan kesenangan, sehingga mampu meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran (M Vithor, 2023). Elemen seperti poin, *badge*, dan *leaderboard* menciptakan rasa antusiasme karena siswa merasa memiliki target yang ingin dicapai. Selain itu, kompetisi yang sehat mendorong siswa untuk belajar lebih giat agar dapat memperoleh penghargaan atau pengakuan. Dengan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton, siswa lebih tertarik untuk terlibat dalam materi Fiqih yang sebelumnya dianggap membosankan. Hal ini membuktikan bahwa gamifikasi dapat mengubah pembelajaran menjadi pengalaman yang menggugah semangat siswa.
- b. **Penguatan Pemahaman Konsep**
Gamifikasi memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan konsep-konsep Fiqih melalui aktivitas yang praktis dan konkret. Misalnya, simulasi hukum halal-haram dalam permainan memungkinkan siswa mengaitkan teori dengan situasi nyata, sehingga mereka dapat memahami dan mengingat materi dengan lebih baik. Proses belajar melalui gamifikasi juga memberikan kesempatan untuk pengulangan yang menyenangkan, sehingga membantu memperkuat daya ingat siswa (Maghfirah et al., 2024). Ketika siswa mempelajari konsep melalui pengalaman langsung dalam konteks yang relevan, mereka tidak hanya memahami teori tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.
- c. **Pembentukan Karakter Islami**

Melalui aktivitas gamifikasi, siswa tidak hanya belajar materi Fiqih tetapi juga berkesempatan untuk menginternalisasi nilai-nilai Islami, seperti kejujuran, tanggung jawab, kerja sama, dan kedisiplinan. Misalnya, dalam permainan kelompok, siswa dilatih untuk bekerja sama secara harmonis sambil menjaga nilai-nilai Islami seperti menghormati pendapat teman. Selain itu, elemen penghargaan dalam gamifikasi dapat dirancang untuk menanamkan nilai kejujuran, di mana siswa diajak untuk meraih pencapaian melalui usaha yang jujur dan bukan dengan cara curang. Dengan demikian, gamifikasi tidak hanya mendukung aspek kognitif tetapi juga membentuk karakter Islami yang kuat pada diri siswa.

d. **Menciptakan Suasana Belajar Inklusif dan Kolaboratif**

Gamifikasi mendorong interaksi sosial yang inklusif, di mana semua siswa, tanpa memandang tingkat kemampuan mereka, dapat berpartisipasi dalam pembelajaran. Dalam permainan kelompok, siswa belajar bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama, yang memperkuat rasa persaudaraan dan keterampilan komunikasi mereka. Pendekatan ini juga membantu siswa yang mungkin kurang percaya diri untuk lebih aktif karena mereka merasa didukung oleh kelompoknya. Dengan suasana belajar yang inklusif dan kolaboratif, gamifikasi menciptakan lingkungan di mana semua siswa merasa terlibat dan dihargai, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

e. **Relevansi dan Efektivitas dalam Era Modern**

Pendekatan gamifikasi menjadikan pembelajaran Fiqih lebih relevan dengan kebutuhan siswa di era digital. Siswa saat ini lebih akrab dengan teknologi dan cenderung lebih tertarik pada metode belajar yang interaktif dan berbasis digital. Dengan menggunakan platform seperti aplikasi pembelajaran atau permainan daring, gamifikasi menghadirkan pengalaman belajar yang sejalan dengan gaya hidup mereka. Selain itu, pendekatan ini juga memperkuat efektivitas pembelajaran dengan mengintegrasikan nilai-nilai Islam dalam konteks modern, sehingga siswa tidak hanya memahami materi Fiqih tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam tantangan kehidupan kontemporer.

4.3 Tantangan dan Strategi Mengatasinya

Dalam upaya menerapkan gamifikasi dalam pembelajaran Fiqih, berbagai tantangan tidak dapat dihindari dan menjadi bagian dari proses inovasi pendidikan (Rasyidi, 2024). Meski gamifikasi menawarkan potensi besar untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa, implementasinya sering kali menghadapi kendala yang kompleks. Tantangan-tantangan ini mencakup aspek teknis, kemampuan pendidik, hingga dinamika siswa selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, memahami tantangan tersebut secara mendalam menjadi langkah awal yang penting untuk merancang strategi efektif guna mengatasinya, sehingga gamifikasi dapat diterapkan secara optimal dalam pembelajaran Fiqih.

4.3.1 Tantangan:

a. **Keterbatasan Sarana dan Prasarana Teknologi di Beberapa Sekolah**

Salah satu tantangan utama dalam menerapkan gamifikasi dalam pembelajaran Fiqih adalah keterbatasan sarana dan prasarana teknologi di sekolah. Tidak semua institusi pendidikan memiliki akses yang memadai terhadap perangkat seperti komputer, tablet, atau koneksi internet yang stabil. Kondisi ini sering terjadi terutama di sekolah-sekolah yang berada di daerah pedesaan atau terpencil, di mana infrastruktur teknologi masih menjadi tantangan besar. Akibatnya, penerapan gamifikasi berbasis digital menjadi sulit dilakukan, dan siswa kehilangan peluang untuk merasakan pengalaman belajar yang inovatif.

Selain itu, kendala finansial juga menjadi faktor yang membatasi kemampuan sekolah untuk menyediakan teknologi yang mendukung. Pembelian perangkat keras, lisensi aplikasi pembelajaran, atau pengembangan platform gamifikasi memerlukan biaya yang tidak sedikit. Ketergantungan pada perangkat digital ini membuat sekolah-sekolah dengan anggaran terbatas kesulitan untuk mengimplementasikan metode pembelajaran berbasis gamifikasi secara optimal. Bahkan jika beberapa perangkat tersedia, sering kali jumlahnya tidak cukup untuk memenuhi kebutuhan seluruh siswa.

Untuk mengatasi keterbatasan ini, pendekatan alternatif seperti penggunaan media manual dapat menjadi solusi. Guru dapat menciptakan gamifikasi dengan menggunakan kartu permainan, papan tulis interaktif, atau alat sederhana lainnya yang tidak memerlukan teknologi tinggi. Dengan kreativitas guru, elemen gamifikasi tetap dapat diterapkan secara efektif, bahkan tanpa bantuan teknologi canggih. Selain itu, kerja sama dengan lembaga sosial atau pemerintah dapat diupayakan untuk meningkatkan akses terhadap sarana teknologi di sekolah-sekolah yang membutuhkan.

b. **Kurangnya Pemahaman Guru tentang Konsep Gamifikasi**

Penerapan gamifikasi membutuhkan pemahaman mendalam dari guru mengenai konsep, desain, dan implementasi elemen permainan dalam proses pembelajaran. Namun, banyak guru yang belum familiar dengan pendekatan ini atau merasa ragu untuk menggunakannya. Kurangnya pelatihan dan panduan tentang gamifikasi sering kali membuat guru kebingungan dalam mengintegrasikan elemen permainan ke dalam pembelajaran Fiqih. Hal ini berdampak pada minimnya inovasi dalam pengajaran, sehingga siswa tidak dapat menikmati manfaat penuh dari pendekatan gamifikasi.

Selain kurangnya pemahaman, beberapa guru juga merasa bahwa gamifikasi memerlukan usaha tambahan yang signifikan, baik dalam perencanaan maupun pelaksanaannya. Mereka mungkin menganggap metode ini sebagai sesuatu yang rumit dan memakan waktu, terutama jika harus merancang game yang relevan dengan materi Fiqih. Tanpa dukungan yang memadai, guru cenderung kembali ke metode pengajaran konvensional yang lebih mudah diterapkan, meskipun kurang efektif dalam meningkatkan antusiasme siswa.

Untuk mengatasi tantangan ini, pelatihan khusus bagi guru sangat diperlukan. Workshop atau seminar tentang desain gamifikasi dapat memberikan pengetahuan praktis tentang cara mengintegrasikan elemen permainan dalam pembelajaran. Selain itu, dukungan dari komunitas pendidikan, baik secara lokal maupun daring, dapat menjadi wadah berbagi pengalaman dan sumber inspirasi bagi guru. Dengan demikian, mereka dapat merasa lebih percaya diri dalam menggunakan gamifikasi sebagai bagian dari metode pengajaran mereka.

c. Risiko Fokus Siswa Lebih pada Permainan Dibandingkan Materi

Meskipun gamifikasi dapat meningkatkan antusiasme siswa, ada risiko bahwa siswa lebih terfokus pada aspek permainan daripada materi pembelajaran itu sendiri. Ketika elemen kompetitif atau hiburan dalam game terlalu dominan, siswa mungkin cenderung melihat pembelajaran sebagai sekadar permainan tanpa memahami esensi dari materi yang diajarkan. Hal ini bisa menyebabkan tujuan pembelajaran Fiqih tidak tercapai dengan optimal, bahkan bisa mengalihkan perhatian siswa dari nilai-nilai Islami yang seharusnya ditekankan.

Selain itu, penggunaan elemen seperti poin, lencana, atau leaderboard dapat memunculkan dinamika yang kurang sehat di antara siswa. Misalnya, beberapa siswa mungkin hanya berusaha memenangkan permainan tanpa mempelajari materi secara mendalam. Sebaliknya, siswa yang merasa kesulitan dengan permainan dapat kehilangan motivasi karena merasa tidak mampu bersaing dengan teman-temannya. Risiko ini memerlukan perhatian khusus agar gamifikasi tetap mendukung tujuan pembelajaran, bukan sekadar menjadi aktivitas yang menyenangkan.

Untuk mengatasi risiko ini, guru perlu merancang gamifikasi dengan keseimbangan yang tepat antara elemen permainan dan materi pembelajaran. Fokus utama harus tetap pada pemahaman konsep, sementara elemen permainan digunakan sebagai alat pendukung. Guru juga dapat memberikan umpan balik langsung kepada siswa untuk memastikan bahwa mereka memahami materi yang dipelajari melalui game. Dengan cara ini, gamifikasi dapat menjadi metode yang efektif dalam mengajar Fiqih tanpa mengorbankan kualitas pembelajaran.

4.3.2 Strategi:

Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Fiqih, meskipun menawarkan banyak manfaat, juga menghadirkan sejumlah tantangan yang perlu diatasi dengan strategi yang tepat. Untuk memastikan gamifikasi dapat berjalan dengan efektif, diperlukan pendekatan yang komprehensif, mulai dari peningkatan pemahaman guru tentang konsep gamifikasi hingga pengawasan yang tepat selama proses pembelajaran (Fitriya, 2024). Oleh karena itu, dalam menghadapi tantangan-tantangan tersebut, berbagai strategi perlu diterapkan. Strategi-strategi ini tidak hanya akan membantu mengoptimalkan penggunaan gamifikasi, tetapi juga memastikan bahwa tujuan pembelajaran Fiqih tetap tercapai secara maksimal.

a. Memberikan Pelatihan kepada Guru tentang Gamifikasi Sederhana yang Efektif

Langkah pertama untuk mengatasi tantangan penerapan gamifikasi adalah memberikan pelatihan kepada guru mengenai konsep dan penerapan gamifikasi secara sederhana namun efektif. Pelatihan ini harus mencakup pengenalan elemen-elemen gamifikasi, seperti penggunaan poin, lencana, level, dan leaderboard, serta cara mengintegrasikannya ke dalam materi Fiqih. Pelatihan dapat dilakukan melalui workshop atau program in-house training yang melibatkan para ahli di bidang gamifikasi pendidikan. Selain itu, pelatihan juga harus bersifat praktis, dengan simulasi langsung bagaimana elemen-elemen gamifikasi diterapkan dalam pembelajaran. Dengan pelatihan ini, guru akan lebih percaya diri dan terampil dalam menggunakan gamifikasi sebagai alat bantu pembelajaran.

Selain pelatihan teknis, penting juga untuk membangun pemahaman filosofis guru tentang manfaat gamifikasi dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Guru perlu menyadari bahwa gamifikasi bukan sekadar permainan, melainkan strategi pedagogis yang dirancang untuk mempermudah siswa memahami konsep-konsep abstrak dalam Fiqih. Pendekatan ini akan membantu mengubah paradigma guru yang mungkin masih meragukan efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran. Dengan pemahaman yang mendalam, guru dapat lebih berkomitmen untuk menerapkan gamifikasi secara konsisten di kelas mereka.

Pelatihan juga harus mencakup pengenalan platform digital atau media sederhana yang dapat digunakan dalam gamifikasi. Misalnya, guru diajarkan menggunakan aplikasi pembelajaran seperti Kahoot, Quizizz, atau Microsoft Forms untuk membuat kuis interaktif, atau bahkan memanfaatkan alat manual seperti kartu permainan untuk lingkungan dengan keterbatasan teknologi. Dengan berbagai pilihan ini, guru dapat memilih media yang paling sesuai dengan kondisi sekolah mereka, sehingga gamifikasi tetap dapat diterapkan meskipun sarana dan prasarana terbatas.

b. Mengintegrasikan Gamifikasi dengan Metode Pembelajaran Tradisional

Strategi lain untuk memastikan keberhasilan gamifikasi adalah mengintegrasikannya dengan metode pembelajaran tradisional. Pendekatan ini penting agar gamifikasi tidak berdiri sendiri, tetapi menjadi bagian dari keseluruhan proses pembelajaran. Misalnya, elemen gamifikasi seperti kuis berbasis poin dapat digunakan untuk mereview materi yang telah disampaikan secara konvensional. Hal ini membantu siswa memahami bahwa gamifikasi bukan sekadar bermain, tetapi juga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan mengombinasikan kedua pendekatan ini, siswa akan tetap fokus pada materi inti tanpa kehilangan antusiasme mereka.

Pengintegrasian gamifikasi juga dapat dilakukan dengan menyesuaikan elemen-elemen permainan agar relevan dengan pendekatan tradisional yang sering digunakan guru. Misalnya, dalam metode ceramah, guru dapat menambahkan sesi kuis singkat berbasis gamifikasi di akhir pembelajaran untuk mengevaluasi pemahaman siswa. Sementara itu, dalam diskusi kelompok, elemen kompetitif seperti leaderboard dapat dimanfaatkan untuk mendorong siswa lebih aktif dalam berpartisipasi. Dengan cara ini, gamifikasi menjadi pelengkap, bukan pengganti, dari metode pembelajaran tradisional yang sudah dikenal baik oleh guru dan siswa.

Keberhasilan integrasi ini juga memerlukan evaluasi rutin untuk memastikan keseimbangan antara gamifikasi dan pendekatan tradisional. Guru perlu memantau apakah siswa tetap fokus pada tujuan pembelajaran atau terlalu

teralihkan oleh elemen permainan. Evaluasi dapat dilakukan melalui umpan balik dari siswa, hasil tes, atau observasi langsung selama kegiatan pembelajaran. Dengan penyesuaian yang terus-menerus, integrasi antara gamifikasi dan metode tradisional dapat menghasilkan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna.

c. Mengawasi Pelaksanaan untuk Memastikan Tujuan Pembelajaran Tetap Tercapai

Pengawasan yang baik merupakan kunci keberhasilan dalam menerapkan gamifikasi dalam pembelajaran Fiqih. Guru harus memastikan bahwa gamifikasi tidak hanya menyenangkan tetapi juga efektif dalam membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu cara melakukannya adalah dengan merancang rubrik penilaian yang mencakup aspek-aspek yang diharapkan dari gamifikasi, seperti pemahaman konsep, partisipasi, dan keterampilan kerja sama. Dengan rubrik ini, guru dapat mengukur sejauh mana gamifikasi berkontribusi terhadap pencapaian hasil belajar siswa.

Selama pelaksanaan gamifikasi, guru juga perlu memberikan arahan dan pengawasan secara aktif agar siswa tetap fokus pada materi pembelajaran. Sebagai contoh, jika terdapat siswa yang terlalu terfokus pada elemen kompetisi, guru dapat mengingatkan mereka tentang pentingnya memahami materi sebagai tujuan utama. Selain itu, guru juga dapat memanfaatkan momen ini untuk memberikan umpan balik langsung kepada siswa, baik mengenai keberhasilan mereka dalam memahami materi maupun sikap mereka selama proses pembelajaran. Pendekatan ini tidak hanya membantu menjaga fokus siswa, tetapi juga meningkatkan kualitas interaksi antara guru dan siswa.

Akhirnya, pengawasan juga mencakup evaluasi keseluruhan efektivitas gamifikasi. Guru dapat mengadakan refleksi bersama siswa untuk mendapatkan masukan tentang elemen gamifikasi yang paling mereka sukai dan yang perlu diperbaiki. Dari hasil evaluasi ini, guru dapat mengembangkan strategi yang lebih baik untuk penerapan gamifikasi di masa depan. Dengan pengawasan yang terus-menerus dan penyesuaian yang adaptif, gamifikasi dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

5. KESIMPULAN

Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Fiqih terbukti memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan antusiasme siswa dan memperdalam pemahaman mereka terhadap materi. Dengan mengintegrasikan elemen-elemen permainan seperti poin, badge, level, dan tantangan berbasis kelompok, gamifikasi menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan kompetitif. Hal ini tidak hanya memotivasi siswa untuk berpartisipasi lebih aktif, tetapi juga menguatkan pemahaman mereka tentang konsep-konsep Fiqih yang sering dianggap sulit atau membosankan. Selain itu, gamifikasi juga mendukung pembentukan karakter Islami siswa, mengajarkan nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, dan kerja sama dalam konteks yang relevan dengan kehidupan mereka. Namun, penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Fiqih tidak tanpa tantangan. Keterbatasan sarana dan prasarana teknologi di beberapa sekolah, kurangnya pemahaman guru tentang gamifikasi, serta risiko siswa yang terlalu fokus pada aspek permainan dapat menghambat efektivitasnya. Untuk mengatasi hal ini, strategi seperti memberikan pelatihan kepada guru, mengintegrasikan gamifikasi dengan metode pembelajaran tradisional, dan melakukan pengawasan yang cermat selama pelaksanaan pembelajaran sangat diperlukan. Dengan pendekatan yang tepat, gamifikasi dapat menjadi metode yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Fiqih, menjadikan pembelajaran lebih menarik dan relevan, serta membentuk generasi Muslim yang cerdas dan berkarakter Islami.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, M. I., Hunaida, W. L., & Muqit, A. (2024). Implementasi Game Edukasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Dalam Pembelajaran PAI Di Era Digital. *Al-Mau'izhoh: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(2), 1099–1107.
- Darmayanti, R., Sukriyah, Y., Sahara, N., Suprayitno, K., & Susetyarini, R. E. (2024). Behaviorisme dalam Pendidikan: Pembelajaran Berbasis Stimulus-Respon. Penerbit Adab.
- Fitriya, J. F. (2024). Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran pada Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka di RA Fatun Qorib Banda Aceh. *Journal Of Early Childhood Education Studies*, 4(2), 258–306.
- Gani, R. H. A., Supratni, N., Wijaya, H., & Ernawati, T. (2024). Integrasi Teknologi Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Era Digital di SMP NWDI, Suralaga. In *JNANALOKA* (hal. 63–74).
- Isti'ana, A. (2024). Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Pendidikan Islam. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(1), 302–310. <https://doi.org/10.31004/irje.v4i1.493>
- Karo, Y. I. B. K., Andini, V. N., Apriani, D., & Ginting, I. R. (2024). Pemanfaatan Game Edukasi untuk Penguatan Materi PAI di Sekolah Menengah. *Mesada: Journal of Innovative Research*, 1(2), 171–179.
- M Vithor, A. F. (2023). Pengembangan Learning Management System Dengan Pendekatan Gamifikasi Pada Model Flipped Classroom Untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa. UIN RADEN INTAN LAMPUNG.
- Maghfirah, D. N., Taufik, T., & Aliwafa, A. (2024). Menjadikan Pembelajaran Mufradat Menyenangkan: Strategi Inovatif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Arab di MI. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(4), 1842–1853.
- Mahbubi, M. (2025). Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Peningkatan Motivasi Belajar Siswa. *Al-Abshor: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 286–294.
- Mawardi, A. (2023). Edukasi pendidikan agama islam dalam pemanfaatan sumber-sumber elektronik pada siswa madrasah ibtidaiyah. *Journal on Education*, 6(1), 8566–8576.
- Rasyidi, A. (2024). Pendidikan Agama Islam dan Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis sebagai pengembang pemahaman serta pengamalan ajaran Islam kehidupan sehari-hari. *Islamic Education Review*, 1(1), 1–21.
- Sa'diyah, M. (2023). The Transformation Of Education In The Era Of Disruption: Challenges And Opportunities Towards The Future. *Journal of Islamic Education and Pesantren*, 3(2), 1–14.
- Saniah, N. S. N. (2022). Prinsip-Prinsip Dasar Hukum Islam Perspektif Al-Quran. *Al-Kauniyah*, 3(2), 1–17.

- Srimuliyani, S. (2023). Menggunakan teknik gamifikasi untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 1(1), 29–35.
- Wuwungan, A. H. K., Panai, A. H., Arifin, I. N., Abdullah, G., & Arif, R. M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pertumbuhan Dan Perkembangan Manusia Berbasis Gamifikasi Di Kelas V Sdn 4 Anggrek Kabupaten Gorontalo Utara. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(2), 123–135.
- Zahro, I. M. F. (2024). Pemanfaatan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Islam: Membangun Motivasi Siswa Dalam Menghafal Al-Qur'an. *Istinbath*, 16(2), 65–77.