

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

Pristiana

Universitas Islam Negeri Fatmawati sukarno Bengkulu, Bengkulu, Indonesia

Co Email: tian99pristiana@gmail.com

ABSTRACT

Learning activities can not be separated from the role of a teacher who serves as the manager of learning in the classroom and uses various ways to achieve the learning objectives that have been set. This is inseparable from the applied learning model/method. The purpose of this study is to describe the implementation, inhibiting factors and supporting evaluation of gamification model learning in Islamic religious education lessons on the affective aspects of students at SMK Negeri 2 Bengkulu Utara. This study uses a type of field research (field research) with a qualitative approach. The method used is descriptive research. Subjects in this study were waka curriculum, PAI teachers and student representatives. Data collection techniques using observation, interviews, and documentation. Based on the results of the study, it can be concluded that the evaluation of gamification model learning in Islamic religious education lessons on the affective aspects of students at SMK Negeri 2 Bengkulu Utara can increase student interest and motivation, which can be seen in how children respond to learning, complete tasks given, and pay attention to the material presented. delivered, and several supporting factors, namely the availability of wifi, student interest, teacher readiness, available media infocus and inhibiting factors in the form of weak wifi signals, requiring time to coordinate children

Keywords: Implementation of Gamification Model Learning Evaluation, PAI lessons, Affective Aspects

ABSTRAK

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

Kata Kunci: Implementasi Evaluasi Pembelajaran Model *Gamification*, pelajaran PAI, Aspek Afektif

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah sebuah proses interaksi antara peserta didik dan sumber belajar, bantuan dari pendidik untuk memperoleh ilmu dan pengetahuan agar peserta didik dapat belajar dengan baik.¹ Pembelajaran dapat dikatakan berjalan dengan baik dan efektif apabila hubungan

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

interaksi tersebut dapat saling mendukung.² Proses belajar mengajar akan berjalan lancar jika disertai dengan minat, Minat Peserta didik dapat dibangkitkan melalui cara menghubungkan dengan persoalan yang telah terjadi, memberikan kesempatan untuk memperoleh hasil yang baik, menggunakan berbagai macam bentuk dalam kegiatan mengajar. Dalam proses belajar mengajar guru merupakan individu yang berhadapan langsung dengan peserta didik di kelas dalam pembelajaran dan guru memiliki peran penting untuk membuat peserta didik berkualitas baik akademis, keahlian, kematangan emosional, moral serta spiritual.³ Salah satu ayat Al-qur'an yang membahas tentang pendidikan terdapat dalam (Q.S. Al-Alaq : 1-5)

إِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۚ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۚ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۚ الَّذِي أَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۚ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

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

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

Tugas guru tidak hanya mencerdaskan dari sisi kognitifnya saja, tetapi juga harus mampu mencerdaskan afektif atau sikap peserta didik, ranah afektif dikenal berorientasi pada rasa kesadaran, minat, motivasi, nilai yang berpengaruh terhadap penyusunan tujuan instruksional yang akan ditetapkan dalam tujuan pembelajaran.⁷ Konsep tentang kognitif, afektif, dan psikomotorik juga dikenal dengan taksonomi bloom yaitu konsep tentang tiga model hierarki yang digunakan untuk mengklasifikasikan perkembangan pendidikan anak secara objektif.⁸ Terpengaruh oleh kondisi fisiologis dan kematangan psikologis siswa dan motivasi adalah tenaga pendorong atau penarik yang menyebabkan adanya tingkah laku ke arah suatu tujuan tertentu, dalam kaitan ini guru dituntut memiliki kemampuan membangkitkan motivasi belajar siswa sehingga dapat mencapai tujuan belajar.⁹

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Dengan adanya pembelajaran PAI ini, diharapkan dapat mencakupi dua hal yakni agar perilakunya sesuai dengan ketentuan agama Islam dan membiasakan diri untuk memahami materi ajaran Islam. Namun, jika dilihat dari kenyataan yang ada proses pembelajaran yang terjadi dalam dunia pendidikan hanyalah hafalan materi yang sangat banyak. Model pembelajaran lebih banyak disampaikan dengan cara ceramah yang berakibat bosan dan tidak tertariknya siswa terhadap proses belajar. Hal tersebut diakibatkan oleh situasi belajar yang kurang mendukung dan media pembelajaran yang kurang variatif. Sehingga siswa hanya sekedar menuntaskan kewajibannya saja tanpa adanya hasil yang maksimal. Berdasarkan hasil wawancara guru pendidikan agama islam SMK Negeri 2 Bengkulu Utara pada tanggal 24 januari 2022 model pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran sangat bervariasi dari ceramah, diskusi, tanya jawab, demonstrasi, hingga menggunakan elemen – elemen game dalam pembelajaran, pembelajaran menggunakan game memang lebih ada respon timbal balik antara siswa dan guru, yang bisa dikatakan siswa lebih aktif jika guru menggunakan metode game dalam pembelajaran walaupun masih ada beberapa siswa yang kurang bersemangat, memperhatikan, dan mencatat materi yang telah disampaikan.¹²

Dalam pembelajaran PAI, banyaknya materi hafalan yang harus dipahami dengan menggunakan metode ceramah membuat siswa jenuh terhadap pembelajaran. Kejenuhan ini dipastikan akan berdampak pada minat dan partisipasi belajar siswa. Padahal untuk dapat menjawab soal-soal tentu saja diperlukan penguasaan materi. Salah satu cara dalam mengatasi keadaan ini adalah penggunaan konsep *Gamification* adalah proses cara berpikir *game (game thinking)* dan mekanika *game (game mechanics)* untuk melibatkan pengguna dan memecahkan masalah. Anak sekolah lebih memahami dan masih suka bermain, bergerak dan menyukai permainan yang mempunyai peraturan dan bernuansa persaingan sehingga membuat permainannya akan bermain terus menerus tanpa memperdulikan beberapa lama waktu yang dipergunakan. Penggunaan konsep *gamification* menjadi alasan penerapan konsep pembelajaran yang meningkatkan minat dan partisipasi siswa di SMK Negeri 2 Bengkulu Utara Bila dibandingkan dengan konsep pembelajar yang lain.¹³

Menjawab faktor penyebab berdasarkan pemaparan di atas perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mencari informasi yang sesuai dan sistematis dengan cara menggali data melalui penelitian deskriptif, observasi, wawancara, penelitian terdahulu dan melakukan penelitian yang

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

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

¹² Wawancara pada tanggal 24 januari 2022

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

berjudul implementasi Evaluasi pembelajaran Model *gamification* dalam pelajaran pendidikan agama islam pada aspek afektif siswa di SMK Negeri 2 Bengkulu Utara.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah kualitatif lapangan (*Field Research*) merupakan penelitian yang mengharuskan peneliti berangkat kelapangan untuk mengadakan pengamatan tentang sesuatu fenomena yang terjadi di lapangan¹⁴. Penelitian kualitatif lapangan yang dilakukan dalam penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan sejauh mana implementasi evaluasi pembelajaran model *gamification* dan faktor apa saja yang menjadi pendukung dan penghambat dari model *gamification* tersebut. Metode kualitatif merupakan penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Sementara itu, Kirk dan Miller mendefinisikan bahwa penelitian kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung pada pengamatan pada manusia dalam kawasannya sendiri dan berhubungan dengan orang-orang tersebut dalam bahasanya dan dalam peristilahannya¹⁵. Artinya, penelitian ini mendeskripsikan hasil temuan berupa data yang diperoleh dari kasus yang ada di lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

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

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

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran pendidikan agama islam ibu Dra. Damimah beliau mengatakan bahwa :

" dalam mengajar pendidikan agama islam yang dalam pembelajaran tersebut terdapat juga menggunakan bahasa arab dalam judul besar pembahasan, yang terkadang anak lupa penyebutannya, padahal yang diujikan selalu kata bahasa arab yang keluar, berfaktor dari sana banyak metode yang digunakan dalam pembelajaran agar setiap pertemuan mempunyai moment tertentu yang mudah di ingat peserta didik, metode yang pernah digunakan seperti, metode ceramah, tanya jawab, diskusi, gamification, demonstrasi " ¹⁶

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

" metode yang digunakan yaitu ceramah, tanya jawab, diskusi, demonstrasi dan game hanya saja yang sering digunakan guru dalam mengajar yaitu metode ceramah, tanya jawab, diskusi tetapi

¹⁴Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, kualitatif dan R & D*, Cetakan Ke-13, (Bandung: Alfabeta, 2011), hal. 2.

¹⁵Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002), h. 3.

¹⁶ Hasil Wawancara dengan Ibu Dra. Damimah Selaku Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X Otomotif SMK Negeri 2 Bengkulu Utara, Pada 23 April 2022

metode yang mereka sukai yaitu jika guru mengajar menggunakan game karena menurut mereka pembelajaran dengan menggunakan game sangat menarik, tidak membosankan dan tertantang ¹⁷

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

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

" untuk mencapai tujuan dari PAI dalam proses pembelajaran beliau tetap menggunakan metode ceramah dalam metode lain, seperti game di selingi dengan ceramah agar apa yang disampaikan dalam materi pembelajaran tidak hanya menyenangkan tetapi peserta didik juga dapat merasakan langsung dengan pengalaman mereka ataupun melihat langsung kejadian yang berkaitan dengan materi pembelajaran agar pembelajaran pada saat itu dapat diterima dan di aplikasikan dalam kehidupan sehari – hari dengan baik " ¹⁸

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

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

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

" walaupun terbantu dengan menariknya dan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran tetapi tetap saja ada beberapa faktor yang tetap harus kita lakukan dengan cara pendekatan sendiri, seperti menilai sikap menggunakan *gamification* belum bisa dikatakan sepenuhnya bisa menilai sikap peserta didik, tetapi dengan metode ini kita dapat melihat beberapa hal seperti bagaimana anak merespon soal atau penyampaian kita, bagaimana cara dia menerima materi yang sudah kita sampaikan, dari sana kita dapat menilai beberapa sikap peserta didik dalam menerima pembelajaran " ¹⁹

Implementasi *Gamification* dalam pembelajaran berupa melibatkan elemen – elemen game dapat memberikan kepuasan bagi kedua pihak, yaitu guru dan siswa. Hal ini dikarenakan game

¹⁷ Hasil Wawancara dengan pesrta didik Adean Asyifa Kelas X Otomotif 1 SMK Negeri 2 Bengkulu Utara, Pada 26 April 2022

¹⁸ Hasil Wawancara dengan Ibu Dra. Damimah Selaku Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X Otomotif SMK Negeri 2 Bengkulu Utara, Pada 23 April 2022

¹⁹ Hasil Wawancara dengan Ibu Dra. Damimah Selaku Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X Otomotif SMK Negeri 2 Bengkulu Utara, Pada 23 April 2022

memberikan kesegaran dan membuat lebih menarik, yang merupakan kunci untuk meningkatkan motivasi belajar ke depannya walaupun di dalam penerapannya ada beberapa langkah yang perlu di perhatikan tetapi guru dapat melakukan modifikasi disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi masing-masing.

Berdasarkan hasil observasi di SMK Negeri 2 Bengkulu Utara penerapan *Gamification* oleh guru sudah cukup baik dan memenuhi beberapa unsur dari *Gamification* itu sendiri, seperti tantangan, *riwerd*, perengkingan, yang pernah di gunakan guru saat pebelajaran yaitu seperti menggunkan aplikasi quiziz, di dalam aplikasi tersebut guru mudah dalam pengaplikasiannya, karena dalam aplikasi tersebut sudah tertera papan skor (perengkingan), terdapat icon setiap user name yang menarik, terdapat lagu yang tidak membuat peserta didik bosan mengerjakannya dan tentunya terdapat hasil akhir yang telah dikerjakan peserta didik yang bisa di ulas kembali di tambah lagi peserta didik dapat mengulang game itu kembali, selain itu dalam pembelajaran guru juga pernah menggunakan kekompakan tim untuk menyelesaikan setiap tantangan yang sudah di berikan oleh guru dalam sebuh kertas, setiap kelompok mempunyai 2 tantangan untuk di selesaikan dan menguji kecepatan serta kekompakan tim dalam menyelesaikan tantangan lebih cepat untuk memperoleh *riwerd*.

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

Setiap selesai satu sub judul guru selalu melakukan evaluasi bersama peserta didik seperti mengulas kembali soal – soal yang salah dan juga anak di beri kesempatan untuk mengulang menjawab soal tersebut.

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

" cukup ada peningkatan dari peserta didik, karena mereka cukup tertantang dengan game yang mereka kerjakan, biasanya jika metode/ model pembelajaran kita menarik, anak lebih cepat mengingat apa yang mereka kerjakan, apalagi jika mereka menjawab dengan salah itu lebih mudah melekat di mereka karena takut untuk menjawa salah kembali "²⁰

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

" selain mendukung dengan fasilitas, guru – guru di sini juga sering sharing tentang metode yang merek gunakan, seperti *gamification* itu, yang saya tau itu sangat menarik, bisa membuat anak lebih aktif karena mempunyai sistem *riwerd* dan tentunya tidak membuat anak cepat bosan dalam pembelajaran, memudahkan juga untuk guru mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri "²¹

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

²⁰ Hasil Wawancara dengan Ibu Dra. Damimah Selaku Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X Otomotif SMK Negeri 2 Bengkulu Utara, Pada 23 April 2022

²¹ Hasil Wawancara dengan Bapak Ruskan, M.Pd Selaku Waka Kurikulum SMK Negeri 2 Bengkulu Utara, Pada 12 Mei 2022

pembelajaran di masa depan, banyak studi menunjukkan bahwa sikap dan minat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa.

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

" dalam pembelajaran menggunakan *gamification*, pembelajaran menjadi rileks, tidak tertekan di dalam kelas, menyenangkan dan tertantang untuk mengalahkan teman, jika menjawab salah rasa penasaran ingin mengulang game itu kembali hingga benar "²²

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

" pembelajaran menggunakan *gamification* tidak membuat dia mengantuk, lebih mudah mengingat, penasaran dan menyenangkan "²³

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

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

Implementasi biasanya dilakukan setelah perencanaan sudah dianggap *fix*. Kata Implementasi berasal dari bahasa inggris *To Implement* artinya mengimplementasikan. Jadi Implementasi ialah suatu kegiatan yang terencana, bukan hanya suatu aktifitas, dilakukan secara sungguh-sungguh berdasarkan acuan norma-norma tertentu guna mencapai tujuan kegiatan.²⁴

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

Dalam pengimplementasian model pembelajaran menggunakan *gamification* guru sudah berusaha menerapkan sedemikian rupa dengan langkah – langkah penerapan *gamification* itu sendiri, menyesuaikan dengan materi pelajaran guna untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan Y. Vianna, M. Vianna, B. Medina dan S. Tanaka, gamifikasi adalah

²² Hasil Wawancara dengan Peserta didik Muhammad Faisal Kelas X Otomotif 2 SMK Negeri 2 Bengkulu Utara, Pada 12 Mei 2022

²³ Hasil Wawancara dengan Peserta didik Haidir Sumanto Kelas X Otomotif 2 SMK Negeri 2 Bengkulu Utara, Pada 26 April 2022

²⁴ Hamid Darmadi, *Pembelajaran Pendidikan Moral Pancasila Dan Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, (Jakarta: An I mage, 2020), H. 29

menggunakan unsur mekanik game untuk memberikan ketertarikan kelompok tertentu.²⁵ Dan di sampaikan pula Nick Pelling Gamifikasi adalah pendekatan pembelajaran menggunakan elemen-elemen di dalam game atau video game dengan tujuan untuk memotivasi para mahasiswa atau siswa dalam proses pembelajaran.

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

Dalam usaha guru dan pihak sekolah dalam menerapkan beberapa elemen yang digunakan guru dalam menerapkan *gamification* untuk meningkatkan minat, motivasi, kepercayaan diri dari siswa serta membuat pembelajaran di dalam kelas menyenangkan sudah memenuhi kesesuaian dengan langkah – langkah yang perlu di perhatikan dalam *gamification* seperti memberikan balasan *reward* seperti lencana, sertifikat, *achievement* (pencapaian) yang bisa dipampang di media sosial para siswa atau website internal kampus/perusahaan, Buat tekanan buatan dengan menggunakan *countdown* atau hitung mundur pada berbagai kuis. Cara ini akan membuat siswa menghadapi tantangan dengan batasan waktu, Beri kejutan dengan hadiah bonus ekstra ketika siswa lulus tantangan baru, Ambil lencana bila siswa tidak lulus tantangan tertentu, Buat kelompok tugas sehingga siswa dapat berkolaborasi bersama untuk menyelesaikan proyek, Tampilkan *leaderboard* (papan klasemen) yang menunjukkan performa seluruh siswa.²⁶

Berdasarkan hasil wawancara yang telah disampaikan siswa, bahwa mereka merasa pembelajaran menggunakan *gamification* sangat menyenangkan, membuat tidak mengantuk, ada perasaan ingin bersaing dengan teman, tertantang, mudah untuk menerima dan mengerti pembelajaran. Guru juga mengatakan jika menggunakan model pembelajaran gamification anak lebih aktif dalam merespon, ada peningkatan minat belajar dari peserta didik karena merasa tertantang dengan model pembelajaran. Hal ini sudah mencakup ke tujuan dari *gamification* yaitu membuat siswa lebih tertarik dengan pembelajaran, dan melanjutkan kebiasaan belajar secara mandiri.²⁷ dan juga sudah membantu meningkatkan aspek afektif siswa seperti yang dikatakan arifin terdapat dua hal yang berhubungan dengan penilaian afektif yang harus dinilai, pertama kompetensi yang ingin dicapai dalam pembelajaran meliputi tingkatan pemberian respon, apresiasi dan internalisasi, kedua sikap dan minat peserta didik terhadap mata pelajaran dan proses pembelajaran, banyak studi menunjukan bahwa sikap dan minat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa.²⁸

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

²⁵ Heni Jusuf, Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran, *Jurnal TICOM* Vol. 5 No.1, 2016

²⁶ Heni Jusuf, Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran, *Jurnal TICOM* Vol. 5 No.1, 2016

²⁷ Steve Sugar dan Kim Kostoroski Sugar, *Primary Game : experiential learning activities for teaching children*. San Francisco: Jossey-Bass A Wiley Company, 2002

²⁸ M. Ilyas Ismail, dkk, *Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran*, (Makassar:Cendikia Pumblisher, 2020), hlm.218

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

- a. Perasaan senang Perasaan senang berawal dari adanya ketertarikan terhadap suatu obyek yang menyebabkan seseorang ingin selalu berhubungan dengan obyek tersebut.
- b. Perhatian siswa Perhatian merupakan pusat tenaga psikis yang ditunjukkan pada suatu obyek. Adanya perhatian pada suatu obyek karena seseorang memerlukan dan merasakan pula adanya manfaat dari obyek tersebut.
- c. Kesadaran untuk belajar Kesadaran belajar juga merupakan salah satu aspek penting dalam membangun minat belajar.
- d. Konsentrasi merupakan pemusatan pikiran yang tertuju pada obyek tertentu. Partisipasi adalah perihal turut berperan serta dalam suatu kegiatan, keikutsertaan, atau peran serta.²⁹

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

- a. Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya.
- b. Terlibat dalam pemecahan permasalahan.
- c. Bertanya kepada siswa lain atau kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya.
- d. Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah.
- e. Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru, menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya.
- f. Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah sejenis.
- g. Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.³⁰

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

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

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

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

"Faktor pendukung yang pertama tentu minat peserta didik, hampir semua siswa memiliki minat yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran menggunakan *gamification* selain itu faktor

²⁹ Hurlock B, Elizabeth, 1978. *Perkembangan Anak*, Erlangga, Jakarta

³⁰ Marzuki. (2006). *Pemutakhiran Pembelajaran di Sekolah Dasar Melalui Teknologi Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif dan Menyenangkan (PAKEM)*. Pontianak: UNTAN

pendukung lainnya seperti sudah tersedianya wifi, buku paket untuk bahan ajar dan siswa mampu menggunakan aplikasi yang digunakan dengan baik, jika menggunakan aplikasi penilaian bisa diakses oleh siswa kapan saja dan dimana saja, dan siswa dapat mengulang tugas atau materi yang diberikan oleh guru, selain itu evaluasi yang dilakukan cukup mudah untuk di sampaikan ke peserta didik, Sedangkan faktor penghambatnya tidak punya kuota apabila sinyal wifi sedang bermasalah, keterbatasan kecepatan hp yg digunakan, membutuhkan waktu untuk mengkoordinir kelas, terkadang masih ada yang belum paham akan intruksi yang diberikan³¹

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

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

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

" Faktor Pendukung diantaranya, sekolah telah melakukan persiapan dalam menggunakan media pembelajaran, mendukung kegiatan guru yang meningkatkan motivasi dan minat siswa, sekolah sudah menyiapkan Wifi selama belajar di sekolah, mempunyai fasilitas infocus. sedangkan faktor penghambat dari implementasi model pembelajaran itu sendiri sepertinya lebih ke faktor waktu, hidup dan tidaknya listrik jika menggunakan aplikasi online, kecepatan wifi "³²

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

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

Implementasi model pembelajaran menggunakan *gamification* juga disampaikan oleh beberapa siswa kelas X Otomotif SMK Negeri 2 Bengkulu Utara. Mereka menjelaskan bahwa implementasi model pembelajaran menggunakan *Gamification* memiliki beberapa faktor pendukung dan penghambat, berikut pendapat para siswa :

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

³¹ Hasil Wawancara dengan Ibu Dra. Damimah selaku guru pelajaran PAI Kelas X Otomotif SMK Negeri 2 Bengkulu Utara, Pada 12 Mei 2022

³² Hasil Wawancara dengan bapak Ruskan, M.Pd Selaku Waka Kurikulum SMK Negeri 2 Bengkulu Utara, Pada 12 Mei 2022

" faktor pendukungnya adalah ketersediaan handphone serta jaringan yang mumpuni saat menggunakan aplikasi, asik dalam mengerjakan tugas, Faktor penghambatnya antara lain jaringan internet yang tidak begitu stabil sehingga jika menggunakan aplikasi susah untuk login "³³

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

"Adapun faktor pendukungnya yaitu kami lebih mudah memahami pelajaran saat pembelajaran, Untuk penghambatnya, itu terkadang susah untuk mengkoordinir teman satu tim saat berdiskusi "³⁴

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

" faktor pendukung kami lebih memahami materi, belajar asik sedangkan faktor penghambat jika guru menyampaikan terlalu banyak materi menggunakan metode ceramah, saat menggunakan gamification kami sedikit mengantuk "³⁵

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

Kelebihan dan Kelemahan yang dimiliki *Gamification* dibandingkan model pembelajaran lain diantaranya Game sangat digemari banyak kalangan dari anak – anak hingga dewasa, anak lebih cepat memahami materi di dalam game, Media web dapat diakses dengan berbagai alat gadget, Media web dapat didesain sesuai kebutuhan memiliki tampilan yang menarik, terbantu dengan aplikasi juga mempunyai berbagai jenis *template* yang membuat tampilan kuesioner dan kuis online tersebut semakin berwarna dan menarik, menyediakan banyak varian tes Contohnya, pilihan ganda, paragraf, ataupun skala. Proses pemberian tanggapan dan respons tidak terikat ruang dan waktu sehingga, bisa dikerjakan kapan saja dan dimanasaja, Formulirnya bersifat responsif, yaitu mudah, sederhana, dan hasilnya valid dan nampak profesional memberikan hasil yang tersusun dan otomatis serta mudah, selain terbantu dengan kelebihan aplikasi *gamification* juga memudahkan anak cepat mengingat dalam pembelajaran, elemen game yang digunakan menyenangkan untuk di ikuti.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara faktor pendukung dan penghambat dari implementasi model pembelajaran *gamification* berupa dari Faktor internal seperti motivasi yang kuat untuk memahami pelajaran dan di bantu Faktor eksternal yaitu semangat guru dalam mengajar dan media yang sudah lengkap. sedangkan Faktor penghambat untuk menumbuhkan semangat siswa dalam belajar terdiri dari dua faktor yaitu Faktor internal berupa kesadaran siswa masih kurang untuk belajar dan faktor eksternal yaitu latar belakang keluarga yang berbeda-beda sehingga membentuk karakter siswa yang memiliki dampak terhadap kognitif dan semangat siswa dalam belajar selain itu faktor pendukung dan penghambat yang ditemukan dalam implementasi model pembelajaran yaitu sekolah telah melakukan persiapan dalam menggunakan media pembelajaran, sekolah sudah menyiapkan Wifi selama belajar di sekolah, faktor penghambat lainnya berupa kondisi sinyal yang terkadang tidak stabil dan membutuhkan waktu untuk mengkoordinir kelas.

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

³³ Hasil Wawancara dengan Peserta didik Achen Chiger Kelas X Otomotif 2 SMK Negeri 2 Bengkulu Utara, Pada 12 Mei 2022.

³⁴ Hasil Wawancara dengan Peserta didik Arip Kudiyo Kelas X Otomotif 3 SMK Negeri 2 Bengkulu Utara, Pada 14 Mei 2022

³⁵ Hasil Wawancara dengan Peserta didik Arip Kudiyo Kelas X Otomotif 3 SMK Negeri 2 Bengkulu Utara, Pada 14 Mei 2022

gamification menyediakan permainan sebagai fasilitas untuk belajar, sehingga siswa senang dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

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

KESIMPULAN

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

1. Implementasi Evaluasi pembelajaran Model *gamification* dalam pelajaran PAI pada aspek afektif siswa di SMK Negeri 2 Bengkulu Utara yaitu:
 - a. Implementasi model *gamification* yang di terapkan guru di kelas dengan menerapkan *game quiziz*, menyambung surah yang ada di potongan kertas dan game mencocokkan kata, Dengan langkah-langkah dalam pelaksanaannya dengan memecahkan materi yang di akhiri dengan kuis, membagikan Peserta didik ke beberapa kelompok, menggunakan *countdown*, menggunakan tampilan *leaderboard*, mempunyai karakter setiap *username*, mempunyai sistem jumlah poin yang di raih peserta didik.
 - b. Dalam pelaksanaan *gamification* menggunakan peserta didik merasa tertantang, bersaing, penasaran dikarenakan dalam *game quiziz* terdapat *leadeboard* dan skor yang di tampilkan di layar infocus dan di dalam *game quiziz* mempunyai waktu dalam mengerjakan setiap soal dan peserta didik diberikan kesempatan untuk mengerjakan ulang soal yang salah serta dalam pelaksanaan *gamification* seperti menyambung ayat dan mencocokkan kata guru memberikan riwerd setiap tim yang selesai dengan cepat yang dalam pelaksanaannya dapat melatih kecepatan serta ketepatan siswa dalam mengerjakan kuis yang diberikan.
2. Faktor pendukung dan penghambat Implementasi Evaluasi pembelajaran Model *gamification* dalam pelajaran PAI pada aspek afektif siswa di SMK Negeri 2 Bengkulu Utara yaitu:
 - a. Faktor pendukung yaitu guru telah malakukan persiapan terhadap langkah-langkah dalam implementasi model *gamification*, kesiapan siswa dalam mengikuti proses kegiatan belajar, kelengkapan buku paket bahan ajar guru dan siswa, evaluasi cukup mudah untuk di sampaikan ke peserta didik, tersedianya sarana seperti ruang kelas, wifi, infocus.
 - b. Faktor penghambat jaringan wifi yang tidak stabil, keterbatasan kuota jika wifi sedang bermasalah sehingga ada beberapa siswa yang telat masuk ke dalam game dan terkadang keluar dari game, kurangnya waktu untuk mengkoordinir kelas, terkadang masih ada yang belum paham akan intruksi yang diberikan guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Alimni dkk. 2021. The Effectiveness Of Animation Video Media On Learning Outcomes Of Fiqih Lessons For Madrasah Ibtidaiyah Students In The New Normal Tim. *Journal Of Primary Educatio*. Vol. 1 No. 2
- Alimni. 2017. Penerapan Pendekatan Deepdialogue and Critical Thingking (dd&ct) untuk Meningkatkan Mutu Proses dan Hasil Belajar PAI Siswa Kelas VIII SMPN 20 Kota Bengkulu. *Jurnal an-Nizom* Vol. 2 No. 2.

- Amin, Alfauzan dan Alimni. 2021. *Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Deep Dialog and Critical Thinking dan Peningkatan Karakter Siswa Madrasah Tsanawiyah*. (Tangerang: Media Edukasi Indonesia)
- Alfauzan Amin dkk. 2021. Student Perception of Interactions Between Students and Lecturers, Learning Motivation, and Environment During Pandemic Covid-19. *Journal of Education Tecnology*.
- Alfauzan Amin. 2021. The Study of Differences and Influences of Teacher Communication and Discipline Characters of Students. *Journal Ilmiah Sekolah Dasar*.
- Amin Alfauzan. 2020. A Study of Mind Mapping in elementary Islamic School: Effect of Motivation and Conceptual Understanding. *Journal of Educational Research* Vol. 8 No.1
- Amin, Alfauzan, Dkk. 2018. Pengembangan Materi Pendidikan Agama Islam Berbasis Model Pembelajaran Inquiry Training Untuk Karakter Kejuruan Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal At-Ta'lim* Vol. 17 No. 1.
- Arifin, M. 2008. *Dasar-dasar Kependidikan*. (Jakarta: Dirjen Pembinaan Kelembagaan Agama Islam Depag RI).
- Azis, Rosmiaty. 2019. *Ilmu Pendidikan Islam*. (Yogyakarta: SIBUKU).
- Aziz, Farhan, dkk. 2012. Aktualisasi TBB (Teori Taksonomi Bloom) Melalui Drama Kepahlawanan Guna Penanaman Pendidikan Karakter Pada Peserta Didik. diakses melalui <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/fkip-eipro/article/download/4950/3655/>.
- Creswell, Jhon. W. 2018. *Penelitian Kualitatif dan Desain Riset Edisi* (Pustaka Pelajar).
- Departemen Agama RI. 2014. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. (Bandung: CV Penerbit diponegoro).
- Djamaluddin, Ahdar dan Wardana. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*, (Sulawesi Selatan: Cv. Kaafah Learning Center).
- Fahrudin, dkk. 2017. Implementasi Kurikulum 2013 Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dalam Menanamkan Akhlakul Karimah Siswa. *Jurnal Edu Religia*. Vol. 1 No. 6.
- Firmansyah, Imam. 2019. Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar dan Fungsi. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Ta'lim*. Vol. 17 No. 2.
- Helaludin dan wijaya. 2019. *Analisis data kualitatif sebuah tinjauan teori & praktik*.
- Husamah, Dkk. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang).
- Ismail, M. Ilyas, dkk. 2020. *Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran*, (Makassar: Cendikia Pumblisher).
- Krathwohl, dkk. 1956. *Taxonomy of Educational Objectives*. (London: Longman Group).
- Jusuf, Hanif. 2016. Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM* Vol. 5 No.1.
- Koster, Raph. 2004. *A Theory of Fun for Game Design*. diakses pada 29 januari 2022 melalui <http://RaphKoster.com>.
- Latifah, Laili Nur Hidayatul, dkk. 2020. Keefektifan Model Contextual Teaching and Learning Berbantu Media Kuphan Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Journal for Lesson and Learning Studies*. Vol. 3. No. 3.
- Lister, Meaghan C. 2015. Gamification: The Effect On Student Motivation and Performance at The Post-secondary Level. Vol. 3. No.2. *Issues and Trends in Educational technology*.
- Luthfiyah, Fitrah dn luthfiyah. 2017. *Metedologi Penelitian: Penelitian Kualitatif Tindakan Kelas Dan Studi Kasus*.
- Mahyuddin. 2019. *Sosiologi Komunikasi Dinamika Relasi Sosial di dalam Era Virtualisme*.
- Mansyur, Rahim. 2020. Dampak Covid -19 Terhadap Dinamika Pembelajaran di Indonesia. *Education and Learning Journal*, Vol.1 No.2
- Muhaimin, Dkk. 2004. *Paradigma Pendidikan Islam Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*. (Bandung: Remaja Rosdakarya).
- Napitupula dan Sahputra Dedi. 2017. *Kepribadian Guru Upaya Meningkatkan Ranah Afektif Siswa*. (Jawa Tengah: Fire Publisher).

- Wawancara bersama ibu Dra. Damimah selaku guru PAI kelas X otomotif SMK Negeri 2 Bengkulu Utara.
- Wawancara bersama bapak Ruskan, M.Pd selaku waka kurikulum SMK Negeri 2 Bengkulu Utara.
- Wawancara bersama siswa Adean Syafri kelas X otomotif 1 SMK Negeri 2 Bengkulu Utara.
- Wawancara bersama siswa Muhammad Faisal X otomotif 2 SMK Negeri 2 Bengkulu Utara.
- Wawancara bersama siswa Haidir Sumanto kelas X otomotif 1 SMK Negeri 2 Bengkulu Utara.
- Wawancara bersama siswa achen chiger kelas X otomotif 2 SMK Negeri 2 Bengkulu Utara.
- Wawancara bersama siswa Arip Kudiyo kelas X otomotif 3 SMK Negeri 2 Bengkulu Utara.
- Wawancara bersama siswa Juanda kelas X otomotif 3 SMK Negeri 2 Bengkulu Utara.
- Pusat Data dan Teknologi Informasi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020, April 11) diakses pada tanggal 14 desember 2021 melalui <https://pusdatin.kemdikbud.go.id/> pembelajaran-online-di-tengah- \pandemi-covid-19-tantangan-yang-mendewasakan/.
- Putri, Hilna, dkk. 2020. Analisis Proses Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) Masa Pandemi Covid-19 pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. Vol. 4 No. 4.
- Rahman dalam Imam firmansyah. Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar dan fungsi. *Jurnal pendidikan Agama Islam*.
- Riadi, Dayun, dkk. 2019. *Ilmu Pendidikan Islam*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar).
- Reichert, Annie Lee. (2015). Effects Of Gamification: Analyzing Student Achievement, Mistery, And Motivastion In Science Classrooms. Paper, Page 1-49. Montana State University.
- Sandusky, Susan. 2018. *Gamification and Education*, diakses pada tanggal 29 januari 2022 melalui <http://hdl.handle.net/10150/556222>
- Sagoro, E.M. (2016). Keefektifan Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi Akuntansi Pada Mahasiswa Non-Akuntansi. *JPAI*. Vol. XIV. No.2.
- Setiawan, Ebta. *KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia)*, diakses pada tanggal 23 Desember 2021 melalui <https://kbbi.web.id/ajar>.
- Subhayni,Iqbal, Muhammad. 2020. *Evaluasi Pengajaran Bahasa & Sastra Indonesia*. (Aceh: Syiah Kuala University Press).
- Su'dadah. 2014. Kedudukan dan Tujuan Pendidikan Agama Islam di Sekolah. *Jurnal Kependidikan*. Vol. II No. 2.
- Sugiono dalam Albi Anggito dan Johan Setiawan. 2018. Metodologi Penelitian Kualitatif. (Jawa Barat:CV Jejak).
- Sulisworo, Dwi dan Agustin, Sri Puji . 2017. Dampak Pembelajaran E-Learning Terhadap Motivasi Pada Pembelajaran Visika di Sekolah Kejuruan. *Jurnal Ilmiah fisika Pembelajaran dan Aplikasinya*. Vol. 9 No.1.
- Sunhaji. 2014. Konsep Manajemen Kelas dan Implikasinya dalam Pembelajaran, *Jurnal Kependidikan*, Vol. II No. 2.
- Andrian, Topano dkk. 2020. Improving Student Cognitive Learning Outcomes Through The Development Of Interactive Multimedia-Based Biology Learning At Muhammadiyah University Bengkulu. *Journal Of Physics: conference Series*.
- Wijaya. 2018. *Analisis data Kualitatif Ilmu Pendidikan Teologi*.
- Zubaedi dkk, Learning Style and Motivation: Gifted Young Students In Meaningful Learning, *Journal For The Education Of Gifted Young Scientists*, 2021