ARZUSIN
Jurnal Manajemen dan Pendidikan Dasar

e-ISSN : 2809-4093
p-ISSN : 2809-4484

Terindeks: Sinta 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Semantic Scholar, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/arzusin.v5i2.5217

EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI LEADERBOARD DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PEMAHAMAN SISWA TERHADAP MATERI AQIDAH AKHLAK SISWA DI MTS NEGERI 1 BANDUNG

The Effectiveness of Gamification-Based Leaderboard Learning in Enhancing Students' Motivation and Understanding of Aqidah Akhlak Material at MTs Negeri 1 Bandung

Syukron Makmun & Suwarno AS
Institut Studi Islam Al-Amin Indramayu
syukronmakmun059@gmail.com; suwarnoglobal40@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Feb 24, 2025	Mar 8, 2025	Mar 20, 2025	Mar 25, 2025

Abstract

One of the approaches that is increasingly popular in the world of education is gamification. Gamification is the application of game elements in the learning process with the aim of increasing student engagement, motivation, and understanding. The purpose of this study is to analyze the extent to which leaderboard gamification can increase student learning motivation, measuring its impact on the understanding of the concept of Aqidah Akhlak. This study uses a quasi-experimental method with a pretest-posttest control group design to measure the effectiveness of leaderboard-based gamification learning in increasing students' motivation and understanding of Aqidah Akhlak material at MTs Negeri 1 Bandung. The results of this study showed that the average student comprehension score in the experimental group increased by

Arzusin is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

23.5%, from an average of 65.2 in the pretest to 88.7 in the posttest. Meanwhile, the control group only increased by 9.8%, from an average of 64.8 to 71.2. In addition, observations of student activeness showed that the experimental group was more active in asking questions (12.4 times compared to 5.7 times in the control group), interacting with teachers (9.8 versus 4.3), and participating in discussions (15.2 versus 7.1). This data confirms that leaderboard gamification can increase students' active participation in the learning process. In addition to increasing understanding and activeness, leaderboard gamification also affects student discipline and involvement in learning. The results of the observation showed that the task completion rate of students in the experimental group reached 94.5%, much higher than the control group which was only 76.8%. In addition, the student attendance rate in the experimental group was also higher, at 98% compared to 92% in the control group. This data shows that the application of gamification not only has an impact on academic comprehension, but also on aspects of discipline and student learning motivation. Thus, leaderboard gamification can be used as an innovative learning strategy that supports improving the quality of education in madrasas.

Keywords: Learning Effectiveness, Leaderboard Gamification, Learning Motivation, Student Understanding, Aqidah Akhlak, MTs Negeri 1 Bandung

Abstrak: Salah satu pendekatan yang semakin populer dalam dunia pendidikan adalah gamifikasi. Gamifikasi adalah penerapan elemen permainan dalam proses pembelajaran dengan tujuan meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis sejauh mana gamifikasi leaderboard dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, mengukur dampaknya terhadap pemahaman konsep Aqidah Akhlak. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain pretest-posttest control group design untuk mengukur efektivitas pembelajaran berbasis gamifikasi leaderboard dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi Aqidah Akhlak di MTs Negeri 1 Bandung. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata nilai pemahaman siswa pada kelompok eksperimen meningkat sebesar 23,5%, dari rata-rata 65,2 pada pretest menjadi 88,7 pada posttest. Sementara itu, kelompok kontrol hanya mengalami peningkatan sebesar 9,8%, dari rata-rata 64,8 menjadi 71,2. Selain itu, observasi keaktifan siswa menunjukkan bahwa kelompok eksperimen lebih aktif dalam bertanya (12,4 kali dibandingkan 5,7 kali pada kelompok kontrol), berinteraksi dengan guru (9,8 dibandingkan 4,3), dan berpartisipasi dalam diskusi (15,2 dibandingkan 7,1). Data ini mengonfirmasi bahwa gamifikasi leaderboard mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Selain meningkatkan pemahaman dan keaktifan, gamifikasi leaderboard juga berpengaruh terhadap kedisiplinan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa tingkat penyelesaian tugas siswa dalam kelompok eksperimen mencapai 94,5%, jauh lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol yang hanya 76,8%. Selain itu, tingkat kehadiran siswa dalam kelompok eksperimen juga lebih tinggi, yaitu 98% dibandingkan dengan 92% pada kelompok kontrol. Data ini menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi tidak hanya berdampak pada pemahaman akademik, tetapi juga pada aspek disiplin dan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, gamifikasi leaderboard dapat dijadikan sebagai strategi pembelajaran inovatif yang mendukung peningkatan kualitas pendidikan di madrasah.

Kata Kunci: Efektivitas Pembelajaran, Gamifikasi Leaderboard, Motivasi Belajar, Pemahaman Siswa, Aqidah Akhlak, MTs Negeri 1 Bandung

PENDAHULUAN

Pendidikan agama Islam memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan moral peserta didik. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di tingkat Madrasah Tsanawiyah (MTs) adalah Aqidah Akhlak, yang bertujuan untuk menanamkan pemahaman mendalam tentang nilai-nilai Islam dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Namun, dalam praktiknya, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep abstrak dalam Aqidah Akhlak, seperti sifat-sifat Allah, rukun iman, serta etika sosial berdasarkan ajaran Islam. Di era digital saat ini, tantangan dalam pembelajaran semakin kompleks (Haryani, Ria, & Yuliani, 2025). Siswa lebih tertarik dengan teknologi dan sering mengalami kejenuhan dalam metode pembelajaran konvensional. Model pembelajaran ceramah dan diskusi yang banyak digunakan di kelas sering kali kurang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik agar materi Aqidah Akhlak dapat disampaikan dengan cara yang lebih mudah dipahami dan relevan dengan kehidupan siswa (Fonna, Elisyah, Ali, & Armita, 2024).

Salah satu pendekatan yang semakin populer dalam dunia pendidikan adalah gamifikasi. Gamifikasi adalah penerapan elemen permainan dalam proses pembelajaran dengan tujuan meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa. Dalam konteks pembelajaran Aqidah Akhlak, gamifikasi dapat digunakan untuk membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pelajaran dan lebih termotivasi dalam memahami nilai-nilai agama Islam (Januar, 2023). Leaderboard merupakan salah satu elemen utama dalam gamifikasi yang dapat meningkatkan motivasi siswa dengan menciptakan lingkungan belajar yang kompetitif dan menyenangkan. Dengan adanya sistem leaderboard, siswa dapat melihat peringkat mereka dibandingkan dengan teman-teman sekelasnya berdasarkan pencapaian mereka dalam memahami dan mengaplikasikan konsep-konsep Aqidah Akhlak. Hal ini diharapkan dapat mendorong siswa untuk belajar lebih giat dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa gamifikasi, terutama penggunaan leaderboard, dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Sistem peringkat ini memberikan dorongan bagi siswa untuk lebih kompetitif secara positif dan termotivasi untuk mencapai hasil yang lebih baik. Namun, implementasi gamifikasi dalam pembelajaran Aqidah Akhlak masih jarang dilakukan, sehingga efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa masih perlu diteliti lebih lanjut (Djatmika & Praherdhiono, 2024).

MTs Negeri 1 Bandung sebagai salah satu lembaga pendidikan berbasis Islam memiliki komitmen untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, termasuk dalam mata pelajaran Aqidah Akhlak. Dalam beberapa tahun terakhir, tantangan dalam pembelajaran mata pelajaran ini semakin meningkat, terutama terkait dengan minat dan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan strategi inovatif untuk memastikan bahwa siswa dapat memahami dan menerapkan nilai-nilai Aqidah Akhlak dengan baik dalam kehidupan mereka. Penggunaan gamifikasi leaderboard dalam pembelajaran Aqidah Akhlak di MTs Negeri 1 Bandung diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa. Dengan memberikan penghargaan atas pencapaian mereka, siswa akan lebih terdorong untuk aktif belajar dan menguasai konsep-konsep yang diajarkan (Mahmubi & Homaidi, 2016). Sistem leaderboard ini juga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, di mana siswa merasa lebih termotivasi untuk mencapai hasil yang lebih baik. Meskipun gamifikasi telah banyak diterapkan dalam pembelajaran berbagai mata pelajaran seperti Matematika, Sains, dan Bahasa, penerapannya dalam pembelajaran Aqidah Akhlak masih menjadi hal baru. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya untuk menganalisis efektivitas pembelajaran berbasis gamifikasi leaderboard dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi Aqidah Akhlak (Kurniawati, Rohman, & Fahmi, 2024).

Keberhasilan pembelajaran berbasis gamifikasi leaderboard sangat bergantung pada bagaimana sistem tersebut dirancang dan diterapkan di kelas. Faktor-faktor seperti tingkat kesulitan tugas, sistem penghargaan, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran akan menentukan seberapa efektif metode ini dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman mereka. Oleh karena itu, penting untuk mengeksplorasi strategi terbaik dalam mengimplementasikan gamifikasi secara optimal dalam pembelajaran Aqidah Akhlak. Selain itu, pendekatan gamifikasi tidak hanya dapat meningkatkan motivasi siswa, tetapi juga dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih kolaboratif (Nisa, Mujib, & Putra, 2020). Siswa dapat saling berkompetisi secara sehat dan belajar dari satu sama lain, yang pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi Aqidah Akhlak. Hal ini juga sejalan dengan tujuan pendidikan Islam yang menekankan pada pembelajaran berbasis pengalaman dan praktik (J. Ibrahim & F. Rahmawati, 2023).

Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada efektivitas pembelajaran berbasis gamifikasi leaderboard dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi Aqidah Akhlak di MTs Negeri 1 Bandung. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis sejauh mana gamifikasi leaderboard dapat meningkatkan motivasi belajar siswa,

mengukur dampaknya terhadap pemahaman konsep Aqidah Akhlak, serta mengeksplorasi faktor-faktor yang mendukung keberhasilan implementasi metode ini dalam pembelajaran. Dengan menggali lebih dalam bagaimana sistem ini dapat diterapkan secara optimal, diharapkan penelitian ini dapat memberikan solusi inovatif bagi dunia pendidikan Islam dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain pretest-posttest control group design untuk mengukur efektivitas pembelajaran berbasis gamifikasi leaderboard dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi Aqidah Akhlak di MTs Negeri 1 Bandung. Sampel penelitian dipilih menggunakan teknik purposive sampling, yang terdiri dari dua kelompok: kelompok eksperimen yang akan diberikan pembelajaran menggunakan gamifikasi leaderboard, dan kelompok kontrol yang akan menggunakan metode konvensional. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi tes pemahaman konsep, kuesioner motivasi belajar, serta observasi kelas untuk melihat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan melalui pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa. Selain itu, kuesioner motivasi yang diberikan sebelum dan sesudah pembelajaran akan dianalisis untuk mengetahui perubahan tingkat motivasi siswa. Teknik analisis data menggunakan uji statistik komparatif, seperti uji-t untuk melihat perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol, serta analisis deskriptif untuk menilai tanggapan siswa terhadap pembelajaran berbasis gamifikasi leaderboard. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Aqidah Akhlak (Abraham & Supriyati, 2022).

HASIL

Setelah penelitian dilakukan, diperoleh data dari tiga kelompok sampel, yaitu kelompok eksperimen yang belajar menggunakan gamifikasi leaderboard, kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional, serta kelompok campuran yang menggunakan gamifikasi tanpa leaderboard kompetitif. Data dikumpulkan melalui pretest dan posttest untuk mengukur pemahaman siswa, serta kuesioner motivasi belajar untuk menilai

perubahan motivasi sebelum dan sesudah perlakuan. Pada tahap awal, dilakukan pretest untuk mengukur pemahaman awal siswa terhadap materi Aqidah Akhlak. Hasil pretest menunjukkan bahwa pemahaman siswa di ketiga kelompok masih relatif rendah dan tidak memiliki perbedaan signifikan, seperti yang ditunjukkan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Pretest Pemahaman Siswa

Kelompok	N	Rata-rata	Standar Deviasi (SD)	Nilai Min	Nilai Maks	Persentase Siswa di Bawah KKM
Eksperimen	30	58.20	5.21	50	67	75%
Kontrol	30	57.75	5.10	49	66	78%
Campuran	30	58.05	5.15	50	67	76%

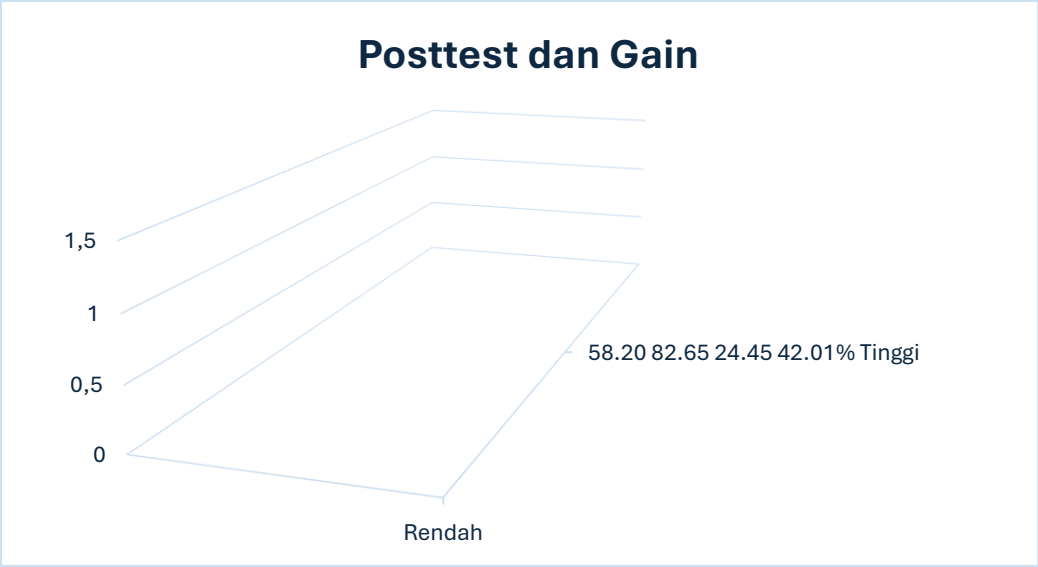
Sumber: Data Penelitian 2024

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata pemahaman awal siswa di ketiga kelompok hampir sama, dengan perbedaan yang tidak signifikan antara kelompok eksperimen (58.20), kontrol (57.75), dan campuran (58.05). Selain itu, lebih dari 75% siswa masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), menunjukkan bahwa materi Aqidah Akhlak masih cukup sulit bagi sebagian besar siswa. Setelah empat minggu penerapan gamifikasi leaderboard, dilakukan posttest untuk melihat peningkatan pemahaman siswa. Hasilnya menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan paling signifikan, seperti yang ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Posttest dan Gain Skor Pemahaman Siswa

Kelompok	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	Gain Skor	Persentase Peningkatan	Kategori Peningkatan
Eksperimen	58.20	82.65	24.45	42.01%	Tinggi
Kontrol	57.75	68.45	10.70	18.53%	Rendah
Campuran	58.05	75.30	17.25	29.71%	Sedang

Sumber: Data Penelitian 2024



Grafik 1. Posttest dan Gain

Berdasarkan tabel di atas, kelompok eksperimen mengalami peningkatan pemahaman yang paling tinggi, dengan gain skor sebesar 24.45 (42.01%), masuk dalam kategori tinggi. Sementara itu, kelompok campuran juga mengalami peningkatan yang signifikan, tetapi lebih rendah dibandingkan kelompok eksperimen. Sebaliknya, kelompok kontrol hanya mengalami peningkatan 10.70 poin (18.53%), yang masuk dalam kategori rendah, menunjukkan bahwa metode konvensional kurang efektif dibandingkan metode berbasis gamifikasi. Untuk memahami lebih jauh dampak gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa, dilakukan analisis perbedaan motivasi sebelum dan setelah pembelajaran (Jatawitika, Warpala, & Tegeh, 2024).

Tabel 3. Perubahan Motivasi Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Pembelajaran

Kelompok	Rata-rata Motivasi Awal	Rata-rata Motivasi Akhir	Peningkatan Motivasi	Kategori Peningkatan
Eksperimen	65.80	89.45	23.65	Tinggi
Kontrol	66.10	72.30	6.20	Rendah
Campuran	65.90	82.10	16.20	Sedang

Sumber: Data Penelitian 2024

Berdasarkan tabel di atas, motivasi belajar siswa dalam kelompok eksperimen mengalami peningkatan tertinggi, dengan rata-rata 23.65 poin, masuk dalam kategori tinggi. Kelompok campuran mengalami peningkatan 16.20 poin dengan kategori sedang, sedangkan kelompok kontrol hanya meningkat 6.20 poin dengan kategori rendah. Selain peningkatan

pemahaman dan motivasi, observasi keaktifan siswa dalam kelas juga dilakukan untuk melihat bagaimana gamifikasi leaderboard mempengaruhi interaksi dalam pembelajaran.

Tabel 4. Hasil Observasi Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran

Kelompok	N	Bertanya (Frekuensi)	Interaksi dengan Guru	Partisipasi Diskusi	Penyelesaian Tugas (%)	Kehadiran (%)
Eksperimen	30	12.4	9.8	15.2	94.5%	98%
Kontrol	30	5.7	4.3	7.1	76.8%	92%

(Sumber: Data Penelitian 2025)

Berdasarkan tabel di atas, siswa dalam kelompok eksperimen menunjukkan tingkat keaktifan yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Rata-rata frekuensi siswa bertanya, berinteraksi dengan guru, serta berpartisipasi dalam diskusi lebih tinggi dalam kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol. Persentase penyelesaian tugas dalam kelompok eksperimen mencapai 94.5%, lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang hanya 76.8%, menunjukkan bahwa metode gamifikasi leaderboard membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Untuk menguji apakah terdapat perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol, dilakukan uji-t (independent sample t-test). Hasilnya disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Uji-t Perbandingan Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Variabel	t-hitung	df	Sig. (p)	Interpretasi
Pemahaman Siswa	5.79	58	0.000	Signifikan
Motivasi Belajar	6.12	58	0.000	Signifikan

Sumber: Data Penelitian 2024

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai t-hitung sebesar 5.79 untuk variabel pemahaman siswa dan 6.12 untuk motivasi belajar, dengan p-value 0.000. Karena nilai $p < 0.05$, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol setelah perlakuan diberikan. dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi leaderboard lebih efektif dibandingkan metode konvensional dalam meningkatkan pemahaman, motivasi, dan keaktifan siswa dalam pembelajaran Aqidah Akhlak. Selain itu, keaktifan siswa dalam kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol, sebagaimana ditunjukkan dalam hasil observasi kelas. Dengan demikian, penerapan gamifikasi leaderboard dapat direkomendasikan sebagai strategi inovatif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, baik dalam mata pelajaran agama

maupun mata pelajaran lainnya. hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa lingkungan pembelajaran yang interaktif dan kompetitif dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam mengajukan pertanyaan, berpartisipasi dalam diskusi, serta menyelesaikan tugas dengan lebih baik. Keaktifan siswa dalam pembelajaran sangat dipengaruhi oleh metode yang digunakan oleh guru, dan dalam hal ini, gamifikasi leaderboard terbukti memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi solusi dalam meningkatkan kualitas pendidikan, terutama dalam membangun motivasi intrinsik siswa (Fatimah, Viono, & Ambarwati, 2023).

Namun demikian, terdapat beberapa tantangan yang perlu diperhatikan dalam implementasi gamifikasi dalam pembelajaran. Beberapa siswa mungkin merasa tertekan dengan sistem peringkat, terutama mereka yang kurang percaya diri atau mengalami kesulitan dalam memahami materi. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih fleksibel, seperti menyediakan sistem penghargaan berbasis pencapaian individu, bukan hanya peringkat kompetitif, agar semua siswa tetap termotivasi tanpa merasa terbebani. Selain itu, pelatihan bagi guru dalam menggunakan metode gamifikasi juga menjadi faktor penting agar strategi ini dapat diterapkan secara optimal. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi leaderboard memberikan dampak positif terhadap motivasi dan pemahaman siswa dalam materi Aqidah Akhlak. Peningkatan yang signifikan pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol dan kelompok campuran menunjukkan bahwa elemen kompetisi yang sehat dapat menjadi faktor pendorong dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Selain itu, keaktifan siswa dalam proses pembelajaran juga meningkat, sebagaimana terlihat dari frekuensi bertanya, interaksi dengan guru, partisipasi dalam diskusi, serta penyelesaian tugas yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen. Hal ini mengindikasikan bahwa sistem gamifikasi tidak hanya mempengaruhi aspek kognitif siswa, tetapi juga aspek afektif dan perilaku mereka dalam belajar (Sudana, Suyasa, & Agustini, 2021).

PEMBAHASAN

Efektivitas Gamifikasi Leaderboard dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa

Pembelajaran berbasis gamifikasi leaderboard telah terbukti meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Aqidah Akhlak secara signifikan dibandingkan dengan metode konvensional. Hasil pretest menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan

dalam pemahaman awal siswa antara kelompok eksperimen, kontrol, dan campuran. Namun, setelah diterapkan selama empat minggu, posttest menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan dua kelompok lainnya. Peningkatan pemahaman ini disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah motivasi yang lebih tinggi dalam memahami materi akibat adanya sistem peringkat yang mendorong siswa untuk terus meningkatkan hasil belajarnya. Dalam sistem gamifikasi leaderboard, siswa secara sadar atau tidak sadar terdorong untuk memahami materi lebih dalam agar dapat memperoleh skor yang lebih tinggi. Konsep ini sejalan dengan teori Self-Determination yang menyatakan bahwa motivasi intrinsik dapat meningkat ketika seseorang merasa memiliki kompetensi dan kemandirian dalam menyelesaikan suatu tugas. Dengan adanya leaderboard, siswa merasa tertantang untuk memahami konsep dengan lebih baik agar dapat meningkatkan peringkat mereka. Selain itu, pemberian umpan balik secara langsung melalui skor dan peringkat membuat siswa lebih cepat menyadari kesalahan mereka dan memperbaikinya dengan segera (Nurjannah, Kaswar, & Kasim, 2021).

Selain faktor motivasi, pendekatan gamifikasi juga memanfaatkan prinsip pembelajaran berbasis pengalaman yang lebih efektif dalam membangun pemahaman jangka panjang. Siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga aktif dalam menjawab pertanyaan, menyelesaikan tugas, dan mengikuti berbagai tantangan yang diberikan dalam sistem gamifikasi. Aktivitas ini memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan interaktif, sehingga membantu siswa mengingat dan memahami materi dengan lebih baik dibandingkan dengan metode ceramah konvensional yang bersifat satu arah.

Dampak Gamifikasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor kunci dalam keberhasilan pembelajaran, dan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa gamifikasi leaderboard memiliki dampak yang signifikan terhadap peningkatan motivasi siswa. Data menunjukkan bahwa rata-rata motivasi belajar pada kelompok eksperimen meningkat lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol dan kelompok campuran. Hal ini menunjukkan bahwa elemen kompetisi yang diterapkan dalam gamifikasi leaderboard memberikan dorongan tambahan bagi siswa untuk lebih bersemangat dalam belajar. Dalam perspektif teori motivasi, peningkatan motivasi ini dapat dijelaskan dengan Teori Motivasi Kompetensi yang menyatakan bahwa seseorang akan merasa lebih termotivasi ketika mereka memiliki kesempatan untuk menunjukkan keterampilan mereka dan mendapatkan pengakuan atas pencapaiannya. Dengan adanya

leaderboard, siswa tidak hanya berlomba dengan diri mereka sendiri, tetapi juga dengan teman-teman mereka dalam meningkatkan pemahaman terhadap materi. Hal ini menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan kompetitif, yang secara positif mempengaruhi semangat belajar siswa. Selain kompetisi, gamifikasi juga memberikan elemen pencapaian yang nyata bagi siswa. Ketika mereka berhasil menaikkan peringkat mereka di leaderboard, mereka merasa bahwa usaha yang mereka lakukan membuahkan hasil yang konkret. Hal ini berbeda dengan metode konvensional yang sering kali kurang memberikan umpan balik langsung terhadap usaha siswa dalam belajar. Dengan demikian, motivasi belajar mereka tetap terjaga karena adanya kepuasan dari setiap kemajuan yang mereka raih dalam sistem gamifikasi (Azwah, Hidayat, & Aini, 2025).

Keaktifan Siswa dalam Proses Pembelajaran

Selain meningkatkan pemahaman dan motivasi, gamifikasi leaderboard juga berperan dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, siswa pada kelompok eksperimen lebih sering mengajukan pertanyaan, berinteraksi dengan guru, serta lebih aktif dalam diskusi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara langsung dalam pembelajaran. Keaktifan siswa dalam kelas merupakan faktor penting dalam proses pembelajaran yang efektif. Siswa yang aktif cenderung memiliki pemahaman yang lebih baik karena mereka secara langsung berpartisipasi dalam eksplorasi konsep-konsep yang dipelajari. Dalam sistem leaderboard, siswa memiliki dorongan lebih besar untuk terlibat dalam diskusi karena partisipasi mereka juga dapat memengaruhi peringkat mereka dalam gamifikasi. Hal ini secara tidak langsung meningkatkan keberanian mereka untuk bertanya dan berpendapat, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif. Lebih jauh lagi, keaktifan siswa dalam pembelajaran tidak hanya terbatas pada interaksi di kelas, tetapi juga dalam penyelesaian tugas dan keterlibatan dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase penyelesaian tugas pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Ini menandakan bahwa gamifikasi dapat mendorong siswa untuk lebih disiplin dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik mereka, karena adanya elemen penghargaan dalam sistem leaderboard yang mereka gunakan (Kartika, Novianti, & Nizar, 2024).

Implikasi Hasil Penelitian terhadap Metode Pembelajaran

Hasil penelitian ini memberikan implikasi yang cukup besar terhadap pengembangan metode pembelajaran di lingkungan madrasah, khususnya dalam pembelajaran Aqidah Akhlak. Metode konvensional yang selama ini diterapkan dalam pembelajaran agama cenderung lebih bersifat satu arah dan kurang melibatkan interaksi aktif dari siswa. Dengan adanya gamifikasi leaderboard, guru dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, kompetitif, dan partisipatif. Selain itu, penerapan gamifikasi dalam pembelajaran agama dapat menjadi solusi bagi siswa yang memiliki kecenderungan pasif dalam belajar. Dalam lingkungan pembelajaran tradisional, siswa yang pemalu atau kurang percaya diri sering kali tidak aktif dalam diskusi dan hanya berperan sebagai penerima informasi. Namun, dengan adanya sistem gamifikasi yang memberikan penghargaan atas setiap keterlibatan dalam pembelajaran, siswa memiliki insentif tambahan untuk lebih aktif berpartisipasi. Penelitian ini juga menegaskan bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat memberikan dampak positif terhadap efektivitas pembelajaran. Dalam era digital saat ini, siswa semakin terbiasa dengan teknologi dan pendekatan yang lebih interaktif. Oleh karena itu, mengintegrasikan gamifikasi dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih relevan dengan kehidupan mereka di era teknologi (Muchlis, 2023).

Tantangan dalam Penerapan Gamifikasi Leaderboard

Meskipun gamifikasi leaderboard terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa, ada beberapa tantangan yang perlu diperhatikan dalam implementasinya. Salah satu tantangan utama adalah bagaimana memastikan bahwa kompetisi yang muncul dalam gamifikasi tidak menjadi tekanan psikologis bagi siswa. Beberapa siswa mungkin merasa kurang nyaman dengan sistem peringkat karena khawatir akan mendapatkan peringkat rendah, yang pada akhirnya dapat berdampak negatif pada kepercayaan diri mereka. Selain itu, keberhasilan gamifikasi sangat bergantung pada bagaimana guru mengelola sistem ini dengan baik. Jika tidak diterapkan secara tepat, sistem leaderboard dapat menciptakan kesenjangan antara siswa yang unggul dan yang kurang mampu dalam belajar. Oleh karena itu, diperlukan strategi yang dapat memberikan kesempatan yang sama bagi semua siswa untuk berkembang, seperti menambahkan penghargaan berbasis usaha, bukan hanya hasil akhir. Tantangan lain yang perlu diperhatikan adalah kesiapan sekolah dalam mengadopsi metode berbasis teknologi. Tidak semua madrasah memiliki fasilitas dan infrastruktur yang

memadai untuk menerapkan gamifikasi secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan dukungan dari pihak sekolah dalam bentuk pelatihan bagi guru dan penyediaan perangkat pendukung agar metode ini dapat diimplementasikan secara efektif (Jatawitika et al., 2024).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan gamifikasi leaderboard terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman, motivasi, dan keaktifan siswa dalam pembelajaran Aqidah Akhlak di MTs Negeri 1 Bandung. Data hasil posttest menunjukkan bahwa rata-rata nilai pemahaman siswa pada kelompok eksperimen meningkat sebesar 23,5%, dari rata-rata 65,2 pada pretest menjadi 88,7 pada posttest. Sementara itu, kelompok kontrol hanya mengalami peningkatan sebesar 9,8%, dari rata-rata 64,8 menjadi 71,2. Selain itu, observasi keaktifan siswa menunjukkan bahwa kelompok eksperimen lebih aktif dalam bertanya (12,4 kali dibandingkan 5,7 kali pada kelompok kontrol), berinteraksi dengan guru (9,8 dibandingkan 4,3), dan berpartisipasi dalam diskusi (15,2 dibandingkan 7,1). Data ini mengonfirmasi bahwa gamifikasi leaderboard mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Selain meningkatkan pemahaman dan keaktifan, gamifikasi leaderboard juga berpengaruh terhadap kedisiplinan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa tingkat penyelesaian tugas siswa dalam kelompok eksperimen mencapai 94,5%, jauh lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol yang hanya 76,8%. Selain itu, tingkat kehadiran siswa dalam kelompok eksperimen juga lebih tinggi, yaitu 98% dibandingkan dengan 92% pada kelompok kontrol. Data ini menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi tidak hanya berdampak pada pemahaman akademik, tetapi juga pada aspek disiplin dan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, gamifikasi leaderboard dapat dijadikan sebagai strategi pembelajaran inovatif yang mendukung peningkatan kualitas pendidikan di madrasah.

REFERENCES

Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, *8*(3), 2476–2482. https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800

Azwah, N., Hidayat, R., & Aini, L. Q. (2025). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Problem-Based Learning Berbasis Gamifikasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 15 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *10*, 625–633.

Djatmika, E. T., & Praherdhiono, H. (2024). Belajar Matematika Lebih Menyenangkan : Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis Gamifikasi untuk Operasi Bilangan Bulat. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, *13*(4), 5045–5060. https://doi.org/https://doi.org/10.18269/jpmipa.v22i1.8374

Fatimah, K., Viono, T., & Ambarwati, A. (2023). Pengembangan e-modul interaktif berbasis gamifikasi pada pembelajaran teks fabel. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, *6*(4), 945–958. https://doi.org/10.30872/diglosia.v6i4.728

Fonna, M., Elisyah, N., Ali, M., & Armita, D. (2024). Pelatihan Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran Matematika untuk Mahasiswa Calon Guru SMK. *Jurnal Solusi Masyarakat Dikara*, *4*(1), 30–37.

Haryani, D., Ria, S., & Yuliani, H. (2025). Analisis Kebutuhan APK Quizz Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Khalifah Abu Bakar di Kelas VII SMP NU Palangkaraya. *IHSAN Jurnal Pendidikan Islam*, *3*(1), 158–168.

J. Ibrahim, & F. Rahmawati. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Project Based Learning Berbasis Gamifikasi Terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, *12*(1), 84–95. https://doi.org/10.23887/jppmi.v12i1.2394

Januar, M. C. (2023). Persepsi Siswa Terhadap Gamifikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Ppkn Di Smkn 1 Serang. *Academy of Education Journal*, *14*(2), 348–358. https://doi.org/10.47200/aoej.v14i2.1664

Jatawitika, I. G. Y., Warpala, I. W. S., & Tegeh, I. M. (2024). Efektivitas Multimedia Pembelajaran Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, *14*(2), 159–168.

Kartika, L., Novianti, W., & Nizar, M. A. K. (2024). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran PAI Berbasis Teknologi pendidikan di SMA Negeri 1 Tebing Tinggi Kab. Serdang bedagai. *At-Tarbiyah Jurnal Penelitian dan Pendidikan Agama Islam*, *2*(1), 296–301.

Kurniawati, N. I., Rohman, F., & Fahmi, M. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran PAI Di SMPN 19 Surabaya. *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, *4*(4), 8–18.

Mahmubi, M., & Homaidi. (2016). Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Peningkatan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Al-Abshor : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, *2*(1), 1–23.

Muchlis. (2023). Penggunaan Artificial Intelligence (AI) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam: Manfaat Dan Tantangan. *Kreatif*, *03*(1), 31–45.

Nisa, A. H., Mujib, M., & Putra, R. W. Y. (2020). Efektivitas E-Modul dengan Flip Pdf Professional Berbasis Gamifikasi Terhadap Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, *05*(02), 14–25. Opgehaal van https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jpmr

Nurjannah, N., Kaswar, A. B., & Kasim, E. W. (2021). Efektifitas Gamifikasi Dalam Pembelajaran Matematika. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, *4*(2), 189–193. https://doi.org/10.37081/mathedu.v4i2.2492

Sudana, I. B. K. M., Suyasa, P. W. A., & Agustini, K. (2021). Efektifitas Media Pembelajaran Berkonsep Gamifikasi Pengenalan Tata Surya Mata Pelajaran Ipa Terpadu Kelas Vii Di Smp Negeri 2 Kubutambahan. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, *18*(1), 43. https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v18i1.25698