PENGEMBANGAN DESAIN PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI MATERI STRATEGI DAKWAH RASULULLAH SAW DI MEKKAH UNTUK PESERTA DIDIK KELAS VII DI MTS NEGERI 6 SLEMAN

SKRIPSI

Diajukan kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Untuk memenuhi salah satu syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh:

Laila Himma Qothrurahma

22422070

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

YOGYAKARTA

2026

PENGEMBANGAN DESAIN PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI MATERI STRATEGI DAKWAH RASULULLAH SAW DI MEKKAH UNTUK PESERTA DIDIK KELAS VII DI MTS NEGERI 6 SLEMAN

SKRIPSI

Diajukan kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Untuk memenuhi salah satu syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh:

Laila Himma Qothrurahma

22422070

Pembimbing:

Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I., M.Pd.I.

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

YOGYAKARTA

2026

LEMBAR PERNYATAAN

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama	:	Laila Himma Qothrurahma
NIM	:	22422070
Program Studi	:	Pendidikan Agama Islam
Fakultas	:	Ilmu Agama Islam
Judul Peelitian	:	Pengembangan Desain Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi Pada Materi Strategi Dakwah Rasulullah saw di Mekkah Untuk Siswa Kelas VII di MTs Negeri 6 Sleman

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya sendiri dan tidak ada hasil karya orang lain kecuali yang diacu dalam penulisan dan dicantumkan dalam daftar pustaka. Apabila di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka penulis bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib yang berlaku di Universitas Islam Indonesia.

Demikian pernyataan ini penulis buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan

Yogyakarta, 14 Agustus 2026

Yang Menyatakan



Laila Himma Qothrurahma

HALAMAN PENGESAHAN

FAKULTAS
ILMU AGAMA ISLAM

Gedung K.H. Wahid Hasyim
Kampus Terpadu Universitas Islam Indonesia
Jl. Kaliurang km 14,5 Yogyakarta 55584
T. (0274) 898444 ext. 4511
F. (0274) 898463
E. fiai@uii.ac.id
W. fiai.uii.ac.id

PENGESAHAN

Tugas Akhir ini telah diujikan dalam Sidang Tugas Akhir Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Program Studi Pendidikan Agama Islam yang dilaksanakan pada:

Hari	:	Jumat
Tanggal	:	28 Agustus 2026
Judul Tugas Akhir	:	Pengembangan Desain Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi pada Materi Strategi Dakwah Nabi Muhammad saw di Mekkah untuk Siswa Kelas VII di MTs Negeri 6 Sleman
Nama	:	LAILA HIMMA QOTHRURAHMA
Nomor Mahasiswa	:	22422070

Sehingga dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana dari Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.

TIM PENGUJI

Ketua/Pembimbing
Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I, M.Pd.I (.....)

Penguji 1
Dr. Syaifulloh Yusuf, S.Pd.I., M.Pd.I (.....)

Penguji 2
Dr. M Nurul Ikhsan Saleh, S.Pd.I., M.Ed. (.....)

Yogyakarta, 28 Agustus 2026
Fakultas Ilmu Agama Islam
Dekan

Dr. [illegible] Asmuni, MA

NOTA DINAS

NOTA DINAS

Yogyakarta, 14 Agustus 2026
1 Rabiul Awal 1448 H

Hal : **Skripsi**
Kepada : Yth. Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam
Universitas Islam Indonesia
di Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Berdasarkan Penunjukan Ketua Program Studi Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia dengan surat nomor: 470/Kaprodi/60/DAATI/FIAI/VI/2026 tanggal: 05 Juni 2026 M, 19 Dzulhijjah 1447 H atas tugas kami sebagai pembimbing skripsi saudara:

Nama	:	Laila Himma Qothrurahma
Nomor Pokok/NIMKOM	:	22422070
Mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia		
Program Studi	:	Pendidikan Agama Islam
Tahun Akademik	:	2025/2026
Judul Penelitian	:	Pengembangan Desain Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi Pada Materi Strategi Dakwah Rasulullah saw di Mekkah Untuk Siswa Kelas VII Di MTs Negeri 6 Sleman

Setelah kami teliti dan kami adakan perbaikan seperlunya, akhirnya kami berketetapan bahwa skripsi saudara tersebut diatas memenuhi syarat untuk diajukan ke sidang munaqasah Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia. Demikian, semogadalam waktu dekat bisa dimunaqasahkan.
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dosen Pembimbing

Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I., M.Pd.

REKOMENDASI PEMBIMBING

Yang bertandatangan di bawah ini, Dosen Pembimbing Skripsi menyatakan bahwa mahasiswa:

Nama	:	Laila Himma Qothruhrahma
Nomor	:	22422070
Judul Skripsi	:	Pengembangan Desain Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi pada Materi Strategi Dakwah Rasulullah Saw di Mekkah untuk Siswa Kelas VII di MTs Negeri 6 Sleman

Berdasarkan proses dan hasil bimbingan selama ini serta dilakukan perbaikan, maka yang bersangkutan dapat mendaftarkan diriuntuk mengikuti Munaqasah Skripsi pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

Yogyakarta, 14 Agustus 2026

Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I., M.Pd.

MOTTO

اُدْعُ إِلَىٰ سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ

"Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik."[1]

(QS. An-Nahl: 125)

[1] Quran NU Online, "Surat An-Nahl Ayat 125: Arab, Latin, Terjemah dan Tafsir Lengkap," diakses 11 Agustus 2026, https://quran.nu.or.id/an-nahl/125

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN i
HALAMAN PENGESAHAN……ii
NOTA DINAS……...iii
REKOMENDASI PEMBIMBING……...iv
MOTTO……..v
DAFTAR ISI vi
DAFTAR LAMPIRAN……vii
ABSTRAK……x
KATA PENGANTAR……...xi
BAB I 1
PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah 10
C. Fokus dan Tujuan Penelitian 10
D. Manfaat Penelitian 11
E. Sistematika Pembahasan 12
BAB II 15
KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI 15
A. Kajian Pustaka 15
B. Landasan Teori 22
1. Karakteristik Mata Pelajaran SKI 22
2. Karakteristik Peserta Didik Kelas VII MTs 27
3. Model Desain Instruksional Pembelajaran ADDIE 34
4. Teori Gamifikasi dalam Pembelajaran 42
BAB III 54
METODOLOGI PENELITIAN 54
A. Pendekatan dan Model Pengembangan Penelitian 54
B. Lokasi Penelitian 59
C. Subjek Penelitian 59

D. Teknik Penentuan Informan 60
E. Teknik Pengumpulan Data 61
F. Alat/Instrumen Penelitian 64
G. Keabsahan Data 65
H. Teknik Analisis Data 68
BAB IV 72
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 72
A. Gambaran Lokasi Penelitian 72
1. Profil Sekolah 72
2. Sejarah Singkat MTs Negeri 6 Sleman 72
3. Visi dan Misi MTs Negeri 6 Sleman 73
4. Kondisi Guru MTs Negeri 6 Sleman 74
5. Kondisi Peserta Didik MTs Negeri 6 Sleman 76
6. Sarana dan Prasarana MTs Negeri 6 Sleman 77
B. Hasil dan Pembahasan 81
1. Analisis Peserta Didik 82
2. Analisis Kebutuhan Pembelajaran 86
3. Analisis Tujuan Pembelajaran 91
4. Analisis Fasilitas 95
BAB V 152
KESIMPULAN DAN SARAN 152
A. Kesimpulan 152
B. Saran 154
DAFTAR PUSTAKA 156

DAFTAR LAMPIRAN

CATATAN LAPANGAN 1 160

Instrumen Penelitian 160
Tabel 1. 1 Wawancara Guru Mata Pelajaran SKI Kelas VII Tahap Analysis 160
Tabel 1. 2 Wawancara Peserta Didik Tahap Analysis 162
Tabel 1. 3 Wawancara Wakil Kepala Kurikulum Tahap Analysis 164

Transkip Wawancara 2. 1 167
Transkip Wawancara 2. 2 176
Transkip Wawancara 2. 3 186
Transkip Wawancara 2. 4 196

CATATAN LAPANGAN 2 202

Observasi Penelitian 202
Tabel Observasi 3. 1Penggunaan Media Pembelajaran 202
Tabel Observasi 3. 2Keterlibatan Peserta Didik terhadap Media 203
Tabel Observasi 3. 3Aktivitas Pembelajaran yang Berpotensi dengan Gamifikasi 204
Tabel Observasi 3. 4Kebutuhan Pengembangan Desain Pembelajaran 205

CATATAN LAPANGAN 3 206

Dokumentasi Penelitian 206

INFORMASI UMUM 213

PETUNJUK PENGGUNAAN 216

ALUR PENGGUNAAN BUKU 218

SISTEM GAMIFIKASI 220

LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN 228

PERTEMUAN 1 228

PENUTUP PEMBELAJARAN 238

PERTEMUAN 2 239

PENUTUP PEMBELAJARAN 250

PENGEMBANGAN ASESMEN PEMBELAJARAN 251

1. ASESMEN DIAGNOSTIK PERTEMUAN 1 252

2. APERSEPSI PERTEMUAN 2 253

3. ASESMEN FORMATIF 254

4 REFLEKSI 255

5. RUBRIK PENILAIAN 256

6. INTEGRASI ASESMEN DENGAN SISTEM GAMIFIKASI 260

7. HUBUNGAN ASESMEN DENGAN TUJUAN PEMBELAJARAN 260

LAMPIRAN 261
RENCANA PEMBELAJARAN MENDALAM (PM) BERBASIS CINTA (KBC)..... 268
Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)..... 276
Lembar Refleksi Peserta Didik 278
RENCANA PEMBELAJARAN MENDALAM (PM) BERBASIS CINTA (KBC)..... 279
Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Misi Gamifikasi 287
Lembar Refleksi Peserta Didik 289

ABSTRAK

PENGEMBANGAN DESAIN PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI MATERI STRATEGI DAKWAH RASULULLAH SAW DI MEKKAH UNTUK PESERTA DIDIK KELAS VII DI MTS NEGERI 6 SLEMAN

Oleh:

Laila Himma Qothrurahma

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan desain pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) materi Strategi Dakwah Rasulullah SAW di Mekkah untuk peserta didik kelas VII MTs Negeri 6 Sleman.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang dibatasi sampai tahap *Development*. Tahap *Analysis* dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, karakteristik materi, tujuan pembelajaran, serta kondisi fasilitas pendukung. Tahap *Design* menghasilkan blueprint pembelajaran yang meliputi tujuan produk, struktur buku panduan, sistem gamifikasi, perangkat pembelajaran, media, asesmen, alur penggunaan guru, dan rancangan visual. Tahap *Development* dilakukan dengan merealisasikan rancangan tersebut menjadi Buku Panduan Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi beserta perangkat pendukung berupa RPP, LKPD, PowerPoint, Kahoot, lembar refleksi, dan asesmen. Sistem gamifikasi dalam produk mengintegrasikan *points, levels, badges,* dan *leaderboard* ke dalam aktivitas pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pengembangan menghasilkan buku panduan yang disusun sebagai blueprint pembelajaran yang utuh dan operasional, sehingga dapat menjadi acuan guru dalam melaksanakan pembelajaran serta dasar bagi penelitian lanjutan pada tahap Implementation. Penelitian ini tidak mencakup implementasi produk sehingga belum menghasilkan data mengenai efektivitas, peningkatan hasil belajar, maupun respons peserta didik.

Kata kunci: desain pembelajaran interaktif, gamifikasi, ADDIE, Sejarah Kebudayaan Islam, Buku Panduan.

ABSTRACT

DEVELOPING A GAMIFICATION-BASED INTERACTIVE LEARNING DESIGN ON RASULULLAH SAW'S DAKWAH STRATEGY IN MECCA FOR SEVENTH-GRADE STUDENTS AT MTS NEGERI 6 SLEMAN

By:

Laila Himma Qothrurahma

This study aimed to develop an interactive gamification-based learning design for the Islamic Cultural History (SKI) subject, specifically the topic of the Prophet Muhammad's saw Da'wah Strategies in Mecca, for seventh-grade students at MTs Negeri 6 Sleman.

This study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which was limited to the Development stage. The Analysis stage was conducted through observation, interviews, and documentation to identify learning needs, student characteristics, content characteristics, learning objectives, and supporting facilities. The Design stage produced a comprehensive learning blueprint covering product objectives, guidebook structure, gamification system, learning materials and tools, media, assessment, teacher procedures, and visual design. The Development stage involved realizing the blueprint into an Interactive Gamification-Based Learning Guidebook, accompanied by supporting materials including lesson plans, student worksheets, PowerPoint presentations, Kahoot activities, reflection sheets, and assessments. The gamification system integrated points, levels, badges, and leaderboard into the learning activities.

The results indicate that the development process produced a comprehensive and operational learning guidebook that can serve as a reference for teachers in conducting learning activities and as a foundation for further research at the Implementation stage. Since the study was limited to the Development stage, it did not generate empirical data regarding product effectiveness, learning achievement improvement, or students' responses.

Keywords: interactive learning design, gamification, ADDIE, Islamic Cultural History, learning guidebook

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

إِنَّ الْحَمْدَ لِلَّهِ، نَحْمَدُهُ وَنَسْتَعِينُهُ وَنَسْتَغْفِرُهُ، وَنَعُوذُ بِاللَّهِ مِنْ شُرُورِ أَنْفُسِنَا، وَمِنْ سَيِّئَاتِ أَعْمَالِنَا، مَنْ يَهْدِهِ اللَّهُ فَلَا مُضِلَّ لَهُ، يُضْلِلْ فَلَا هَادِيَ لَهُ، وَأَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ، وَحْدَهُ لَا شَرِيكَ لَهُ، وَأَشْهَدُ أَنْ مُحَمَّدًا عَبْدُهُ وَرَسُولُهُ أَمَّا بَعْدُ وَمَن

Puji dan syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kesehatan dan kesempatan kepada peneliti sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi dengan judul Pengembangan Desain Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi pada Materi Strategi Dakwah Rasulullah Saw. di Mekkah untuk Peserta Didik Kelas VII di MTs Negeri 6 Sleman. Adapun tujuan pada penelitian ini yaitu Menghasilkan dan mendeskripsikan proses pengembangan desain pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi pada materi Strategi Dakwah Rasulullah SAW di Mekkah untuk Peserta Didik kelas VII MTs Negeri 6 Sleman menggunakan model ADDIE sampai tahap *Development*.

Tugas akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Agama Islam di Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia. Selama proses penelitian dan penyusunan skripsi ini, peneliti menerima dorongan, bimbingan, dan bantuan baik secara moral maupun materil. Oleh karena itu, dengan penuh rasa syukur, peneliti

mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Hari Purnomo, M.T., IPUL., ASEAN Eng selaku Rektor Universitas Islam Indonesia.
2. Bapak Dr. Drs. Asmuni, MA. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.
3. Bapak Dr. Anton Priyono, S.E., S.E., M.M. selaku Kepala Jurusan Studi Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.
4. Ibu Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I, M.Pd.I selaku Ketua Program Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia.
5. Ibu Siti Afifah Adawiyah, S.Pd.I., M.Pd.I. selaku sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia.
6. Ibu Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I, M.Pd.I., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk membimbing, mengarahkan dan memberikan kritik maupun saran sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Bapak/Ibu Dosen Prodi Pendidikan Agama Islam yang telah ikhlas dan sabar memberikan ilmu dan pengalaman selama empat tahun perkuliahan.
8. Seluruh karyawan Fakultas Ilmu Agama Islam dan Universitas Islam Indonesia atas setiap dukungan dan kemudahan dalam melayani segala macam layanan akademik.
9. Kepala Sekolah, Waka Kurikulum, guru, peserta didik, dan staff MTs Negeri 6 Sleman yang telah bersedia dalam membantu proses pengambilan data penelitian.

10. Kepada kedua orang tua tercinta, Bapak Ali Nurahman dan Ibu Nurlaeli, yang tidak pernah berhenti memberikan doa, kasih sayang, dukungan, serta segala bentuk pengorbanan selama perjalanan pendidikan ini. Terima kasih telah menjadi tempat pulang dalam setiap keadaan, selalu percaya ketika saya meragukan diri sendiri, serta memberikan dukungan tanpa henti hingga saya mampu menyelesaikan pendidikan ini. Skripsi dan gelar ini tidak akan pernah terlepas dari doa, perjuangan, dan cinta yang telah Bapak dan Ibu berikan.
11. Kepada kakak dan adik tercinta, Bahar A'lam Dzikri Auladi dan Muhammad Baghiz Abdur Rosyad, yang telah menjadi tempat bersandar, berbagi cerita, dan memberikan dukungan selama perjalanan pendidikan ini. Terima kasih atas segala perhatian, semangat, dan kehadiran yang diberikan dalam berbagai keadaan. Semoga kita senantiasa dapat saling mendukung dalam melewati setiap perjalanan dan mencapai cita-cita masing-masing.
12. Kepada Sri Devi Mayshe Yulita, Istikhomatul Mahmudah, Citra Dara Kinanti dan Fasida Nabila, yang telah menjadi tempat berbagi cerita, keluh kesah, tawa, dan berbagai pengalaman selama masa perkuliahan. Terima kasih telah menjadi teman yang selalu hadir dalam berbagai keadaan, saling menguatkan, dan menemani perjalanan panjang hingga sampai pada tahap penyelesaian studi ini. Semoga persahabatan dan segala kenangan yang telah dilalui bersama tetap menjadi bagian baik yang selalu dikenang.

13. Kepada Asma Salsabila Hasibuan, teman seperjuangan dalam proses bimbingan skripsi yang telah banyak membantu, menemani, dan saling mengingatkan selama proses penyelesaian tugas akhir ini. Terima kasih atas kesediaannya untuk berbagi informasi, berdiskusi, saling menyemangati, serta menjadi teman dalam menghadapi berbagai dinamika selama proses penyelesaian skripsi. Semoga segala perjuangan yang telah dilalui dapat menjadi pengalaman berharga dan mengantarkan kita pada keberhasilan masing-masing.
14. Kepada Nur Isnaeni, yang telah hadir sejak awal perjalanan perkuliahan dan menjadi salah satu teman yang menemani berbagai proses selama masa studi. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan ini, dari masa-masa awal sebagai mahasiswa baru hingga akhirnya sampai pada tahap penyelesaian tugas akhir. Terima kasih atas setiap cerita, dukungan, dan kebersamaan yang telah diberikan selama ini. Semoga segala kenangan yang telah tercipta menjadi bagian indah dari perjalanan yang akan selalu dikenang.
15. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu memberikan pemikiran demi kelancaran dan keberhasilan penyusunan skripsi ini.
16. Terakhir, terima kasih kepada diri sendiri, Laila Himma Qothrurahma, yang telah menjalani dan menyelesaikan proses pendidikan ini dengan segala dinamika yang menyertainya. Terima kasih telah mempertahankan komitmen terhadap tanggung jawab akademik, berupaya beradaptasi

terhadap berbagai perubahan dan tantangan, serta menjadikan setiap kesulitan sebagai bagian dari proses pembelajaran dan pengembangan diri. Perjalanan penyelesaian tugas akhir ini tidak selalu berlangsung sesuai dengan rencana, namun setiap hambatan telah memberikan ruang untuk membangun ketekunan, mengevaluasi diri, mengambil keputusan, dan bertanggung jawab terhadap setiap proses yang dijalani. Semoga pencapaian ini tidak hanya menjadi penanda selesainya suatu tahapan pendidikan, tetapi juga menjadi refleksi bahwa proses belajar berlangsung melalui pengalaman, ketidakpastian, kegagalan, maupun keberhasilan. Terima kasih karena telah memilih untuk tetap melangkah hingga tahap ini.

Semoga Allah senantiasa melimpahkan rahmat dan segala nikmatnya. Semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, meskipun peneliti menyadari bahwa tulisan ini masih jauh dari kata sempurna sehingga peneliti berharap pembaca bersedia memberikan kritik dan saran. Cukup sekian pengantar skripsi ini semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi siapapun yang membacanya.

Yogyakarta, 14 Agustus 2026

Penulis



Laila Himma Qothrurahma

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) memainkan peranan penting dalam membangun karakter dan identitas moral peserta didik. Dalam kerangka Kurikulum Merdeka, khususnya bagi murid di Madrasah Tsanawiyah (MTs) kelas VII, pembelajaran SKI tidak hanya diarahkan pada kemampuan mengingat tahun dan nama tokoh, tetapi juga pada kemampuan menganalisis, mengambil pelajaran, serta merekonstruksi nilai-nilai keteladanan dari peristiwa sejarah untuk diterapkan dalam kehidupan modern. Salah satu materi penting dan bermakna pada fase ini adalah memahami dinamika kondisi dakwah Rasulullah SAW di Mekkah. Pembelajaran sejarah dengan demikian perlu dirancang tidak hanya untuk menyampaikan informasi historis, tetapi juga membantu peserta didik membangun pemahaman dan mengambil nilai dari rangkaian peristiwa yang dipelajari.

Materi Strategi Dakwah Rasulullah SAW di Mekkah memiliki karakteristik yang tidak hanya berkaitan dengan pemahaman terhadap rangkaian peristiwa sejarah, tetapi juga dengan pemahaman terhadap strategi, tantangan, respons masyarakat Mekkah, serta keteladanan Rasulullah SAW dalam menyampaikan dakwah. Oleh karena itu, pembelajaran materi tersebut membutuhkan aktivitas yang dapat membantu peserta didik menghubungkan

informasi historis dengan proses berpikir, interaksi, dan refleksi. Penggunaan lingkungan pembelajaran yang interaktif juga relevan dalam pembelajaran sejarah karena dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih beragam dan mendukung keterlibatan peserta didik dalam memahami materi sejarah.[2]

Pada jenjang kelas VII MTs, karakteristik peserta didik juga menjadi salah satu pertimbangan dalam merancang pembelajaran. Peserta didik tidak hanya membutuhkan penyampaian materi yang sistematis, tetapi juga membutuhkan aktivitas pembelajaran yang dapat mempertahankan perhatian dan memberikan kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif. Dengan demikian, pembelajaran SKI perlu memperhatikan keseimbangan antara penyampaian materi dengan aktivitas yang melibatkan peserta didik secara kognitif maupun sosial. Desain pembelajaran yang interaktif menjadi salah satu kebutuhan agar proses pembelajaran tidak hanya berpusat pada penyampaian informasi, tetapi juga memberikan ruang bagi peserta didik untuk terlibat dalam aktivitas belajar.[3]

Namun, merealisasikan tujuan tersebut bukanlah hal yang sederhana. Dari sudut pandang ilmu pendidikan, pembelajaran sejarah memiliki fokus yang cukup tinggi karena peserta didik berhadapan dengan tokoh, peristiwa, tempat, dan kondisi sosial yang berasal dari masa lampau. Peserta didik usia remaja dapat memandang tokoh sejarah sebagai pribadi yang jauh dari realitas kehidupan mereka saat ini. Kondisi tersebut menjadi semakin menantang

[2] Borisova et al. (2022), "The effect of online learning in modern history education."
[3] Berti, Grazia, & Molinari (2023), "Active Student Participation in Whole-School Interventions in Secondary School: A Systematic Literature Review."

Tantangan tersebut semakin terlihat ketika materi pembelajaran disampaikan melalui aktivitas yang cenderung berulang dan belum memberikan variasi pengalaman belajar yang cukup. Dalam kondisi demikian, peserta didik dapat lebih mudah kehilangan perhatian ketika proses pembelajaran berlangsung dalam waktu yang relatif panjang. Oleh sebab itu, permasalahan pembelajaran SKI tidak hanya berkaitan dengan bagaimana materi disampaikan, tetapi juga bagaimana kegiatan pembelajaran dirancang agar peserta didik memiliki kesempatan untuk berinteraksi dengan materi, melakukan aktivitas, memperoleh umpan balik, dan terlibat dalam proses pembelajaran secara lebih aktif.[4] Ketika pembelajaran didominasi oleh metode ceramah atau mencatat materi menimbulkan kebosanan dan menurunkan perhatian peserta didik.

Kondisi tersebut menjadi relevan dengan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di MTs Negeri 6 Sleman. Observasi awal dilakukan dalam beberapa periode, yaitu pada bulan September–Oktober dan dilanjutkan pada bulan April–Juni.[5] Pengamatan dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai kondisi pembelajaran SKI, aktivitas guru, keterlibatan peserta didik, penggunaan media pembelajaran, serta bentuk aktivitas yang berlangsung selama pembelajaran. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa pembelajaran masih menggunakan PowerPoint sebagai salah satu media

[4] Rivera & Garden (2021), "Gamification for student engagement: a framework."

[5] Observasi awal penelitian dilakukan di MTs Negeri 6 Sleman pada bulan September–Oktober dan dilanjutkan pada bulan April–Juni untuk memperoleh gambaran mengenai kondisi pembelajaran SKI, karakteristik peserta didik, penggunaan media pembelajaran, serta kebutuhan pengembangan desain pembelajaran.

utama penyampaian materi, sedangkan aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran masih banyak berkaitan dengan mencatat materi yang ditampilkan oleh guru.

Kondisi pedagogis tersebut terkonfirmasi melalui observasi awal yang dilakukan peneliti di MTs Negeri 6 Sleman. Ketika guru menyampaikan materi melalui metode ceramah, tingkat partisipasi aktif peserta didik masih tergolong kurang aktif.[6] Peserta didik menunjukkan perilaku seperti mengobrol, melamun di pertengahan pembelajaran. Gejala tersebut menunjukkan adanya kebutuhan terhadap desain pembelajaran yang mampu melibatkan secara kognitif dan emosional peserta didik secara lebih konsisten.

Selain kondisi tersebut, hasil pengamatan menunjukkan bahwa aktivitas mencatat materi yang ditampilkan melalui PowerPoint menjadi salah satu kegiatan yang cukup dominan dalam pembelajaran.[7] Peserta didik terbiasa mencatat materi yang disampaikan melalui media tersebut, sementara aktivitas yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menghadapi tantangan, memecahkan permasalahan, atau berinteraksi secara lebih aktif dengan materi masih terbatas. Dalam situasi tersebut, ditemukan pula peserta didik yang berbicara dengan teman sebangku dan beberapa peserta didik yang tampak melamun ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Temuan tersebut menunjukkan adanya kebutuhan terhadap

[6] Hasil observasi pembelajaran SKI kelas VII MTs Negeri 6 Sleman, tanggal 17 September 2025, pukul 09.45

[7] Hasil observasi pembelajaran SKI kelas VII MTs Negeri 6 Sleman, tanggal tanggal 14 April 2026, pukul 10.45

variasi aktivitas pembelajaran yang dapat memberikan stimulus keterlibatan peserta didik secara lebih aktif.

Dari sisi guru, penggunaan media PowerPoint telah menjadi salah satu upaya untuk membantu penyampaian materi pembelajaran secara sistematis. Namun, penggunaan media tersebut belum sepenuhnya diikuti dengan rancangan aktivitas yang bervariasi pada setiap tahapan pembelajaran. Dari sisi peserta didik, kondisi tersebut terlihat dari adanya kecenderungan sebagian peserta didik untuk kurang mempertahankan perhatian, berbicara dengan teman, atau melamun ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Kedua kondisi tersebut menunjukkan bahwa kebutuhan pengembangan tidak hanya terletak pada media penyampaian materi, tetapi juga pada desain keseluruhan aktivitas pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu desain pembelajaran yang dapat mengintegrasikan materi, aktivitas, media, asesmen, dan mekanisme keterlibatan peserta didik dalam satu alur pembelajaran yang terstruktur. Desain tersebut tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga memberikan panduan mengenai bagaimana guru dapat mengorganisasikan aktivitas pembelajaran sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif. Kebutuhan tersebut menjadi dasar bagi peneliti untuk mengembangkan desain pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi pada materi Strategi Dakwah Rasulullah SAW di Mekkah.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, gamifikasi dipandang sebagai salah satu pendekatan pedagogis yang relevan. Gamifikasi bukan sekadar memindahkan permainan hiburan ke dalam kelas, melainkan mengintegrasikan elemen-elemen mekanika permainan ke dalam konteks pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan emosional dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran sejarah, pendekatan gamifikasi dapat mengubah penyajian narasi yang semula pasif menjadi aktif.

Dalam penelitian ini, gamifikasi tidak ditempatkan sebagai permainan yang berdiri sendiri, melainkan diintegrasikan ke dalam alur pembelajaran melalui mekanisme *points, levels, badges,* dan *leaderboard*. *Points* digunakan untuk memberikan pencatatan terhadap capaian peserta didik dalam aktivitas pembelajaran, *levels* digunakan untuk menunjukkan tahapan perkembangan aktivitas, *badges* digunakan sebagai penanda pencapaian tertentu, sedangkan *leaderboard* digunakan untuk menampilkan posisi capaian peserta didik atau kelompok berdasarkan perolehan poin. Keempat mekanisme tersebut dirancang untuk mendukung aktivitas pembelajaran tanpa mengubah tujuan utama pembelajaran SKI menjadi rangkaian tantangan interaktif sehingga peserta didik memiliki kesempatan untuk terlibat secara lebih aktif dalam proses belajar.[8]

[8] Alves et al. (2022), "Effects of a gamified learning environment on students' achievement, motivations, and satisfaction."

Penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran telah dikaji dalam berbagai penelitian. Penelitian mengenai penerapan gamifikasi pada pembelajaran SKI menunjukkan bahwa pendekatan tersebut dapat digunakan untuk mendorong keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Penelitian Aprilianita mengenai pelaksanaan media gamifikasi pada pembelajaran SKI di MTs N 3 Siak, misalnya, menunjukkan adanya antusiasme dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran, meskipun penerapannya masih menghadapi kendala tertentu di lapangan.[9] Sementara itu, penelitian Lutfiyah mengembangkan gamifikasi pada pembelajaran SKI menggunakan model 4D melalui pemanfaatan Baamboozle.[10] Penelitian Tedi juga menunjukkan pemanfaatan gamifikasi sebagai strategi guru SKI untuk memotivasi peserta didik.[11]

Meskipun demikian, berdasarkan telaah penelitian terdahulu, masih terdapat ruang untuk mengembangkan desain pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi yang secara khusus disusun dalam bentuk buku panduan dan mengintegrasikan sistem *points, levels, badges,* dan *leaderboard* dengan perangkat pembelajaran, media, asesmen, serta langkah-langkah pembelajaran pada materi Strategi Dakwah Rasulullah SAW di Mekkah untuk peserta didik kelas VII MTs. Penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada implementasi gamifikasi, strategi guru, atau penggunaan platform

[9] Nelvy Aprilianita dkk., "Pelaksanaan Media Gamifikasi Pada Pembelajaran SKI di Mtsn 3 Siak Kecamatan Bungaraya Kabupaten Siak," TARBIYATUL ILMU: JURNAL KAJIAN PENDIDIKAN 2, no. 9 (2025): 174–81.

[10] Lutfiyah dkk., "Learning Transformation of History and Islamic Culture (SKI)."

[11] Tedi, Strategi Guru SKI dalam Memotivasi Belajar Siswa Melalui Metode Gamifikasi di Kelas XI MAN 2 Banyumas (Skripsi, UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri, 2025)

tertentu, sedangkan penelitian ini diarahkan pada perancangan produk pembelajaran secara utuh.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan suatu desain pembelajaran yang tidak hanya menggunakan media digital sebagai alat bantu, tetapi mengintegrasikan mekanisme gamifikasi ke dalam keseluruhan alur pembelajaran SKI. Desain tersebut diharapkan mampu menghubungkan materi sejarah dengan aktivitas belajar yang lebih interaktif, memberikan tantangan dan umpan balik, serta menyediakan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas VII. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada pengembangan desain pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Melalui pendekatan tersebut, mekanika gamifikasi diintegrasikan dengan desain pembelajaran secara sistematis agar produk yang dikembangkan tidak sekadar menjadi permainan, tetapi menjadi bagian dari pengalaman belajar yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.[12]

Dalam penelitian ini, penerapan model ADDIE dibatasi sampai tahap *Development.* Tahap *Analysis* digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan kondisi pembelajaran, tahap *Design* digunakan untuk menyusun rancangan pembelajaran dan blueprint produk, sedangkan tahap *Developmen*t digunakan untuk merealisasikan rancangan tersebut menjadi produk berupa

[12] Atikah Zahrani Purba dkk., "Gamifikasi Dalam Pendidikan: Meningkatkan Motivasi Dan Keterlibatan Siswa," Maximal Journal : Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya Dan Pendidikan 1, no. 5 (2024): 299–305.."

Buku Panduan Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi beserta perangkat pendukungnya. Tahap *Implementation* dan *Evaluation* tidak dilakukan dalam penelitian ini, sehingga penelitian tidak diarahkan untuk menguji efektivitas produk, peningkatan hasil belajar, maupun respons peserta didik setelah penggunaan produk. Batasan tersebut ditetapkan agar proses penelitian sesuai dengan fokus pengembangan yang telah ditentukan.

Produk desain pembelajaran dalam penelitian ini mencakup rancangan pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi secara keseluruhan. Rancangan tersebut dituangkan terlebih dahulu dalam *blueprint* pembelajaran yang memuat struktur pembelajaran, sistem gamifikasi, perangkat pembelajaran, media, asesmen, serta alur kegiatan. *Blueprint* tersebut kemudian direalisasikan dalam bentuk Buku Panduan Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi yang berfungsi sebagai panduan operasional bagi guru dalam melaksanakan rancangan pembelajaran. Dengan demikian, buku panduan tidak berdiri terpisah dari desain pembelajaran, melainkan menjadi bentuk konkret dari rancangan yang dikembangkan berdasarkan *blueprint*.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti bermaksud melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul "Pengembangan Desain Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi pada Materi Strategi Dakwah Rasulullah Saw. di Mekkah untuk Peserta Didik Kelas VII di MTs Negeri 6 Sleman."

B. Rumusan Masalah

Bagaimana proses pengembangan desain pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Strategi Dakwah Rasulullah SAW di Mekkah untuk Peserta Didik kelas VII MTs menggunakan model ADDIE sampai tahap *development*?

C. Fokus dan Tujuan Penelitian

1. Fokus Penelitian

   Penelitian ini berfokus pada pengembangan desain pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi pada mata pelajaran SKI, khususnya materi Strategi Dakwah Rasulullah SAW di Mekkah, untuk Peserta Didik kelas VII MTs Negeri 6 Sleman. Pengembangan dilakukan menggunakan model ADDIE yang dibatasi sampai tahap *analysis, design* dan *development*. Produk utama yang dikembangkan adalah Buku Panduan Pembelajaran Berbasis Gamifikasi yang berfungsi sebagai *blueprint* pembelajaran dan dilengkapi dengan perangkat pendukung berupa RPP, LKPD, media PowerPoint, Kahoot, dan lembar refleksi.

2. Tujuan Penelitian

   Menghasilkan dan mendeskripsikan proses pengembangan desain pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi pada materi Strategi Dakwah Rasulullah SAW di Mekkah untuk Peserta Didik kelas VII MTs Negeri 6 Sleman menggunakan model ADDIE sampai tahap *Development*.

D. Manfaat Penelitian

3. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian di bidang desain pembelajaran dan teknologi pendidikan, khususnya mengenai pengembangan desain pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Hasil penelitian juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang mengembangkan pembelajaran berbasis gamifikasi dengan menggunakan model ADDIE.

4. Manfaat Praktis:

a. Bagi Peserta Didik

Memberikan rancangan pengalaman belajar SKI yang mengintegrasikan aktivitas pembelajaran, tantangan, umpan balik, dan penghargaan sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara lebih interaktif dan bermakna.

b. Bagi Guru

Memberikan alternatif *blueprint* pembelajaran SKI berbasis gamifikasi yang dapat digunakan sebagai acuan dalam merancang pembelajaran yang lebih terstruktur, interaktif, dan melibatkan peserta didik secara aktif.

c. Bagi Madrasah

Memberikan salah satu alternatif inovasi pembelajaran yang dapat dikembangkan sesuai dengan kondisi, sarana prasarana, dan kebutuhan pembelajaran di madrasah.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Menjadi referensi untuk melanjutkan pengembangan produk pada tahap *implementation* dan *evaluation*, termasuk mengkaji keterlaksanaan, respons peserta didik, kepraktisan, efektivitas, maupun dampak penggunaan desain pembelajaran berbasis gamifikasi.

E. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran mengenai keseluruhan isi penelitian mulai dari pendahuluan, kajian pustaka dan landasan teori, metodologi penelitian, hasil penelitian dan pembahasan, hingga kesimpulan dan saran. Penelitian ini terdiri atas lima bab yang saling berkaitan sebagai berikut.

Bab I merupakan bagian pendahuluan yang memaparkan dasar dan arah penelitian. Bab ini terdiri atas latar belakang, rumusan masalah, fokus dan tujuan penelitian, serta manfaat penelitian. Latar belakang menjelaskan karakteristik pembelajaran SKI, permasalahan pembelajaran yang ditemukan di kelas VII MTs Negeri 6 Sleman, kebutuhan terhadap pembelajaran yang lebih interaktif, serta alasan pengembangan desain pembelajaran berbasis

gamifikasi. Selanjutnya, rumusan masalah memuat pertanyaan yang menjadi dasar penelitian, sedangkan fokus dan tujuan penelitian menjelaskan arah pengembangan produk. Bab ini juga menguraikan manfaat penelitian secara teoretis dan praktis bagi guru, peserta didik, madrasah, serta peneliti selanjutnya. Struktur tersebut sesuai dengan susunan BAB I pada naskah penelitian saat ini.

Bab II memaparkan kajian pustaka dan landasan teori yang menjadi dasar konseptual dalam pengembangan desain pembelajaran. Kajian pustaka membahas penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan gamifikasi, pembelajaran SKI, keterlibatan peserta didik, dan pengembangan desain pembelajaran. Kajian tersebut digunakan untuk melihat persamaan, perbedaan, posisi, serta kebaruan penelitian yang dilakukan. Sementara itu, landasan teori membahas konsep-konsep yang menjadi dasar pengembangan, meliputi karakteristik mata pelajaran SKI, karakteristik peserta didik kelas VII, desain instruksional dan model ADDIE, teori gamifikasi dalam pembelajaran, elemen-elemen gamifikasi, media pembelajaran, serta konsep-konsep lain yang berkaitan dengan pengembangan produk. Model ADDIE dalam landasan teori dijelaskan melalui tahap *analysis, design, development, implementation*, dan *evaluation*, sedangkan penelitian ini secara metodologis dibatasi sampai tahap *development.*

Bab III menjelaskan metode dan prosedur yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan desain pembelajaran berbasis gamifikasi. Bab ini meliputi pendekatan dan model pengembangan penelitian, lokasi dan

waktu penelitian, subjek penelitian, teknik penentuan informan, teknik pengumpulan data, alat atau instrumen penelitian, keabsahan data, serta teknik analisis data. Penelitian menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Pelaksanaan pengembangan difokuskan pada tahap analysis, design, dan development, sesuai dengan batasan penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan keabsahan data dilakukan melalui triangulasi metode. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara kualitatif sesuai dengan kebutuhan penelitian.

Bab IV menyajikan hasil penelitian dan pembahasan mengenai proses pengembangan desain pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi pada materi Strategi Dakwah Rasulullah SAW di Mekkah untuk Peserta Didik kelas VII MTs Negeri 6 Sleman. Bab ini diawali dengan gambaran lokasi penelitian yang memuat profil, sejarah singkat, visi dan misi, kondisi guru, peserta didik, serta sarana dan prasarana MTs Negeri 6 Sleman.

Bab V merupakan bagian penutup yang memuat kesimpulan dan saran berdasarkan hasil penelitian. Bagian kesimpulan merangkum proses pengembangan desain pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan model ADDIE yang dibatasi sampai tahap *development* serta menjelaskan produk akhir berupa Buku Panduan Pembelajaran Berbasis Gamifikasi beserta perangkat pendukungnya. Produk tersebut memuat informasi umum, petunjuk penggunaan, sistem gamifikasi, rancangan perangkat pembelajaran, media, asesmen, serta langkah-langkah pembelajaran yang terintegrasi.

BAB II
KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka

Dalam menyusun penelitian ini, peneliti melakukan telaah terhadap beberapa literatur dan penelitian terdahulu yang relevan dalam 5 tahun terakhir. Telaah ini bertujuan untuk memetakan posisi penelitian dan menemukan letak kebaruannya:

1. Jurnal yang ditulis oleh M. Mahmubi, Homaidi berjudul "Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Peningkatan Motivasi Belajar Siswa". Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik, menciptakan suasana kompetitif yang positif, serta memberikan umpan balik langsung yang mendukung proses belajar. Meskipun terdapat tantangan dalam penerapannya, seperti perbedaan akses teknologi dan kebutuhan untuk adaptasi kurikulum. Namun pelatihan guru dan keterlibatan peserta didik dalam desain gamifikasi dapat menjadi solusi tantangan tersebut. Gamifikasi memiliki potensi untuk meningkatkan lingkungan belajar yang dinamis dan berpusat pada peserta didik, sehingga membantu mereka mencapai potensi

maksimal dalam pendidikan[13]. Persamaan dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan gamifikasi untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dan hasil belajar. Perbedaannya adalah peneliti menggunakan metode penelitian R&D dengan fokus tujuan perancangan desain gamifikasi.

2. Penelitian kedua oleh Charles Baah dengan judul *"Enhancing learning engagement: A study on gamification's influence on motivation and cognitive load"*. Penelitian ini mengkaji pengaruh gamifikasi terhadap motivasi belajar dan manajemen beban kognitif peserta didik. Hasilnya menunjukkan bahwa penerapan elemen gamifikasi secara efektif mampu meningkatkan keterlibatan belajar peserta didik secara terukur. Selain itu, pendekatan ini juga terbukti berhasil mereduksi beban kognitif eksternal yang sering kali memecah konsentrasi peserta didik[14]. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan gamifikasi. Perbedaannya, penelitian terdahulu merupakan studi analisis kuantitatif, sedangkan penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) untuk merancang produk baru.

[13] "Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Peningkatan Motivasi Belajar Siswa," diakses 21 Mei 2026,

https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=dELBSe8AAAAJ&citation_for_view=dELBSe8AAAAJ:u-x6o8ySG0sC.

[14] Charles Baah dkk., "Enhancing Learning Engagement: A Study on Gamification's Influence on Motivation and Cognitive Load," Education Sciences 14, no. 10 (2024): 1115, https://doi.org/10.3390/educsci14101115.

3. Penelitian ketiga dikemukakan oleh Supiani, dkk. dengan judul "Pengembangan Media Wordwall Berbasis Gamifikasi Literasi Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Studi R&D Model ADDIE". Penelitian ini mengembangkan media kuis evaluatif menggunakan pendekatan model ADDIE. Hasil pengembangannya menunjukkan bahwa media kuis interaktif tersebut dinyatakan sangat layak dan valid oleh para ahli materi maupun ahli media. Produk ini juga terbukti sangat praktis saat digunakan oleh guru untuk memfasilitasi evaluasi pembelajaran di dalam kelas[15]. Persamaannya sangat identik, yakni menggunakan metode pengembangan R&D, tahapan model ADDIE, dan diterapkan pada mata pelajaran agama. Perbedaannya, penelitian terdahulu hanya berfokus pada alat evaluasi kuis. Sedangkan perbedaannya dengan penelitian ini menyusun desain pembelajaran interaktif dengan *blueprint* Buku Panduan.
4. Jurnal keempat dilakukan oleh Aprilianita dalam skripsinya yang berjudul "Pelaksanaan Media Gamifikasi pada Pembelajaran SKI di MTs N 3 Siak Kecamatan Bungaraya Kabupaten Siak". Fokus kajian dari penelitian tersebut adalah memotret implementasi gamifikasi oleh guru di madrasah. Hasilnya menunjukkan bahwa pelaksanaan program gamifikasi secara nyata mampu memicu lonjakan antusiasme dan partisipasi aktif peserta didik di kelas. Meskipun demikian, efektivitas

[15] Supiani Supiani dkk., "Pengembangan Media Wordwall Berbasis Gamifikasi Untuk Literasi Permulaan Anak Usia 5–6 Tahun: Studi R&D Model ADDIE," Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 9, no. 6 (2025): 2507–17, https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i6.7498.

pelaksanaannya di lapangan sering kali masih terkendala oleh kesiapan infrastruktur jaringan internet sekolah[16]. Persamaan dengan penelitian ini adalah kesamaan pada jenjang pendidikan (MTs) dan mata pelajaran (SKI). Perbedaannya, penelitian Aprilianita bersifat kualitatif deskriptif yang mengevaluasi program yang sudah berjalan, sedangkan penelitian ini bersifat perancangan produk (R&D) dari awal.

5. Penelitian kelima disusun oleh Penelitian Lutfiyah, dengan judul *Learning Transformation of History and Islamic Culture (SKI): Application of Baamboozle Gamification with 4D Model."* Penelitian tersebut membahas penerapan gamifikasi menggunakan platform Baamboozle dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dengan menggunakan model pengembangan 4D *(Define, Design, Develop, dan Disseminate).* Gamifikasi dalam penelitian tersebut diintegrasikan melalui aktivitas yang memuat tantangan, penghargaan, dan interaksi sosial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan gamifikasi dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.[17] Kedua penelitian ini sama-sama menempatkan elemen gamifikasi sebagai bagian dari rancangan pembelajaran, bukan sekedar

[16] Nelvy Aprilianita dkk., "Pelaksanaan Media Gamifikasi Pada Pembelajaran Ski Di Mtsn 3 Siak Kecamatan Bungaraya Kabupaten Siak," TARBIYATUL ILMU: JURNAL KAJIAN PENDIDIKAN 2, no. 9 (2025): 174–81.

[17] Lutfiyah dkk., "Learning Transformation of History and Islamic Culture (SKI)."

permaianan tambahan. Perbedaannya terletak pada model pengembangan dan produk yang dihasilkan, pada penelitian Lutfiyah menggunakan model 4D dan mengembangkan aktivitas pembelajaran berbasis bamboozel, namun pada penelitian ini menggunakan model ADDIE dan mengembangkan desain pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi.

6. Penelitian keenam dilakukan oleh Tedi dengan judul "Strategi Guru SKI dalam Memotivasi Belajar Siswa Melalui Metode Gamifikasi di Kelas XI MAN 2 Banyumas". Penelitian ini mengeksplorasi strategi pedagogis guru dalam mengelola kelas menggunakan gamifikasi. Hasilnya menunjukkan bahwa strategi pemberian *reward* bertahap dan penciptaan iklim kompetisi yang sehat berhasil memulihkan motivasi intrinsik peserta didik. Pendekatan afektif yang diterapkan oleh guru ini secara drastis mampu mengubah perilaku peserta didik yang awalnya pasif menjadi jauh lebih proaktif.[18] Persamaannya adalah menjadikan elemen gamifikasi sebagai jawaban atas rendahnya motivasi belajar SKI. Perbedaannya, penelitian Tedi berfokus pada analisis strategi tindakan guru di jenjang Madrasah Aliyah, sedangkan penelitian ini merancang desain instruksional (R&D) khusus untuk jenjang Madrasah Tsanawiyah.
7. Penelitian ketujuh dilakukan oleh Wahyudi, dkk. berjudul "Implementasi Gamifikasi sebagai Strategi Pembelajaran Sejarah

[18] Tedi, Strategi Guru SKI dalam Memotivasi Belajar Siswa Melalui Metode Gamifikasi di Kelas XI MAN 2 Banyumas (Skripsi, UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri, 2025)

Untuk Meningkatkan Keterlibatan Sosial dan Pemahaman Siswa dalam Konteks *Zone of Proximal Development*". Penelitian ini mengimplementasikan konsep gamifikasi dalam bidang sejarah untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa gamifikasi berfungsi sangat baik sebagai *scaffolding* yang memfasilitasi percepatan pemahaman materi sejarah yang rumit. Selain itu, metode ini secara signifikan mampu mendorong peningkatan interaksi sosial yang kolaboratif antar peserta didik dalam memecahkan masalah.[19] Persamaannya adalah mengukur pemanfaatan gamifikasi demi mendongkrak *engagement* peserta didik pada mata pelajaran sejarah. Perbedaannya, penelitian Wahyudi dkk. merupakan riset eksperimen di kelas yang ditinjau dari lensa sosial (ZPD), sebaliknya penelitian ini berfokus pada ranah perancangan produk (R&D) menggunakan model ADDIE hingga tahap *development*.

8. Penelitian kedelapan disusun oleh Purba, dkk. yang berjudul "Gamifikasi dalam pendidikan: Meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik". Penelitian ini mengkaji efektivitas mekanika gamifikasi secara psikologis dalam memulihkan motivasi intrinsik peserta didik. Hasil tinjauan literatur ini menyimpulkan bahwa mekanika seperti *points, levels, badges*, dan *leaderboard* secara psikologis sangat ampuh untuk memulihkan motivasi intrinsik.

[19] Lutfiyah dkk., "Learning Transformation of History and Islamic Culture (SKI)."

Elemen-elemen permainan tersebut juga terbukti membuat peserta didik menjadi lebih tangguh dalam menghadapi kebosanan saat menyerap materi pelajaran[20]. Persamaannya adalah menjadikan konsep gamifikasi sebagai landasan teoretis untuk memecahkan masalah krisis motivasi. Perbedaan utamanya, penelitian terdahulu merupakan *literature review* berskala makro di berbagai tingkat pendidikan, sementara penelitian ini adalah studi R&D tingkat mikro untuk pengembangan desain spesifik di jenjang MTs.

Berdasarkan hasil telaah terhadap penelitian terdahulu, penelitian mengenai gamifikasi dalam pembelajaran telah banyak dilakukan untuk meningkatkan keterlibatan dan partisipasi peserta didik. Beberapa penelitian juga telah menerapkan gamifikasi pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam melalui pemanfaatan media digital maupun strategi pembelajaran tertentu. Namun, penelitian yang secara khusus mengembangkan desain pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi dalam bentuk buku panduan yang mengintegrasikan sistem *points*, *levels*, *badge*, dan *leaderboard* dengan perangkat pembelajaran, media, asesmen, serta langkah-langkah pembelajaran pada materi Strategi Dakwah Rasulullah saw. di Mekkah untuk Peserta Didik kelas VII MTs masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini diarahkan pada pengembangan sebuah desain pembelajaran yang tidak hanya

[20] Atikah Zahrani Purba dkk., "Gamifikasi Dalam Pendidikan: Meningkatkan Motivasi Dan Keterlibatan Siswa," Maximal Journal : Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya Dan Pendidikan 1, no. 5 (2024): 299–305.

menempatkan gamifikasi sebagai media atau aktivitas permainan, tetapi mengintegrasikan mekanisme gamifikasi ke dalam keseluruhan alur pembelajaran.

B. Landasan Teori

1. Karakteristik Mata Pelajaran SKI

a. Pengertian dan Tujuan Pembelajaran SKI

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu mata pelajaran wajib dalam rumpun Pendidikan Agama Islam (PAI) di madrasah. SKI tidak sekadar memuat rentetan kronologi, tempat, dan angka tahun masa lampau. Secara akademis, SKI adalah kajian sistematis mengenai perkembangan, peradaban, serta rekam jejak tokoh-tokoh Islam[21]. Tujuan utama pembelajaran SKI di madrasah adalah untuk menumbuhkan kesadaran historis peserta didik agar mampu mengambil hikmah dari masa lalu. Nilai-nilai keteladanan tersebut kemudian diharapkan dapat diinternalisasikan oleh peserta didik sebagai pedoman moral dalam kehidupan sehari-hari.

Pemahaman yang mendalam terhadap mata pelajaran ini sejatinya berfungsi sebagai kompas pembentuk identitas

[21] "Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran SKI Berbasis Game Wordwall Pada Mahasiswa PAI UIN Palangka Raya Angkatan 2023 | At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian dan Pendidikan Agama Islam," diakses 20 April 2026, https://journal.staittd.ac.id/index.php/at/article/view/652.

keagamaan peserta didik. Peserta didik diajak untuk merefleksikan bagaimana ajaran Islam diaplikasikan secara nyata dalam membangun peradaban dunia yang gemilang. Melalui proses refleksi tersebut, peserta didik tidak hanya belajar tentang kejayaan masa lalu, tetapi juga memahami perjuangan para tokoh islam terdahulu. Kesadaran ini sangat penting untuk membentengi generasi muda dari krisis moral dan kehilangan arah di era globalisasi. Oleh karena itu, SKI memegang peranan utama dalam mencetak generasi muslim yang berakhlak mulia dan berwawasan luas.

Secara khusus, tujuan pembelajaran SKI diarahkan untuk mencapai keseimbangan antara ranah kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Pada ranah kognitif, peserta didik dituntut untuk memiliki daya kritis dalam menganalisis berbagai peristiwa sejarah secara objektif dan sistematis. Pada ranah afektif, mata pelajaran ini bertugas memupuk rasa cinta serta kebanggaan terhadap warisan intelektual peradaban Islam. Sementara itu, dalam ranah psikomotorik, peserta didik diharapkan mampu mengaplikasikan pengetahuan yang mereka peroleh ke dalam tindakan nyata dalam kehidupan sehari-hari, sejalan dengan praktik atau keteladanan

yang dilakukan oleh tokoh-tokoh sejarah Islam[22]. Keseimbangan dari seluruh ranah tersebut akan menghasilkan output pendidikan yang cerdas secara akademis sekaligus matang secara spiritual. Pencapaian tujuan multidimensi inilah yang menjadikan SKI sebagai pilar tidak terpisahkan dari struktur kurikulum madrasah.

Transformasi nilai sejarah ke dalam konteks masa kini merupakan tujuan utama dari setiap sesi penyampaian materi SKI. Peserta didik diharapkan mampu mengkontekstualisasikan semangat perjuangan tokoh Islam masa lalu ke dalam bingkai pemecahan masalah kehidupan modern. Sebagai contoh, keteladanan dalam bidang toleransi dan keadilan dapat dijadikan inspirasi utama untuk merawat keharmonisan sosial di masyarakat. Dengan demikian, pelajaran sejarah tidak lagi dianggap sebagai memori usang, melainkan pedoman aksi yang terus relevan melintasi pergantian zaman. Visi pedagogis inilah yang selalu dijaga oleh para pendidik agar mata pelajaran SKI tetap memiliki daya tarik yang kuat.

b. Karakteristik dan Metode Penyampaian SKI

Pembelajaran SKI memiliki karakteristik materi yang bersifat naratif, kronologis, dan berkaitan dengan peristiwa masa

[22] Darmalinda dan Fadriati Fadriati, "Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam: Analisis Konsepsi, Tujuan, Materi, Strategi, dan Evaluasi Pembelajaran," Al-Hasanah : Jurnal Pendidikan Agama Islam 9, no. 1 (2024): 92–107, https://doi.org/10.51729/91375.

lampau. Karakteristik tersebut menuntut peserta didik untuk memahami hubungan antara tokoh, peristiwa, latar sosial, strategi, serta nilai yang terkandung di dalamnya. Oleh karena itu, pembelajaran SKI memerlukan penyajian yang mampu membantu peserta didik memahami keterkaitan antarinformasi secara sistematis. Penggunaan aktivitas interaktif dapat menjadi salah satu cara untuk mengubah penyajian materi sejarah yang bersifat naratif menjadi pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik secara aktif.

Materi SKI menuntut guru untuk memiliki keterampilan khusus dalam memvisualisasikan narasi historis secara menarik. Tantangan terbesarnya adalah bagaimana mengubah rentetan teks sejarah menjadi sebuah representasi peristiwa yang hidup di dalam imajinasi peserta didik[23]. Jika guru gagal menghadirkan visualisasi yang tepat, materi SKI akan dengan mudah memicu kelelahan berpikir dan menghancurkan konsentrasi belajar peserta didik. Oleh sebab itu, pemahaman terhadap karakteristik psikologis peserta didik, terutama keterbatasan rentang atensi mereka, harus menjadi dasar penentuan metode penyampaian materi. Keselarasan antara karakteristik materi dan kesiapan

[23] Susi Sri Mulyawati dkk., "Internalisasi Nilai-Nilai Karakter Melalui Pengelolaan Kelas Pada Pembelajaran SKI Di Madrasah Tsanawiyah: Internalization of Character Values through Classroom Management in the Teaching of Islamic Cultural History (SKI) at Madrasah Tsanawiyah," *Kharismatik : Jurnal Ilmu Pendidikan* 2, no. 2 (2024): 93–107, https://doi.org/10.70757/kharismatik.v2i2.93.

peserta didik inilah yang sangat menentukan efektivitas proses pembelajaran di kelas.

Merespons kelemahan metode ceramah konvensional, inovasi teknologi pendidikan menawarkan berbagai alternatif penyampaian yang jauh lebih interaktif dan menantang. Pemanfaatan platform digital untuk metode gamifikasi mulai diakui sebagai salah satu pendekatan paling adaptif untuk mendampingi mata pelajaran naratif[24]. Melalui gamifikasi, materi sejarah yang awalnya terasa kaku dapat dipecah menjadi serangkaian tantangan kognitif berpoin yang memicu rasa ingin tahu. Keterlibatan emosional yang terbangun selama proses permainan pemecahan masalah ini akan memperkuat memori peserta didik terhadap fakta sejarah. Intervensi metodologis semacam ini sangat penting untuk menjaga stabilitas motivasi dalam diri peserta didik dari awal hingga akhir jam pelajaran.

Pada tahap akhirnya, keberhasilan penyampaian karakteristik materi SKI sangat bergantung pada kompetensi pedagogis serta kreativitas guru di dalam kelas. Guru diwajibkan untuk bertransformasi dari sekadar pencerita sejarah menjadi fasilitator pengalaman belajar yang amat bermakna bagi setiap

[24] Ahmad Arif Wahyudi R dkk., "Implementasi Gamifikasi sebagai Strategi Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Keterlibatan Sosial dan Pemahaman Siswa dalam Konteks Zone of Proximal Development," *Jurnal Wahana Pendidikan* 12, no. 1 (2025): 109–22, https://doi.org/10.25157/jwp.v12i1.17159.

peserta didik[25]. Pemilihan media interaktif dan perancangan desain instruksional yang tepat dipastikan akan menghapuskan stigma bahwa pelajaran sejarah selalu identik dengan kebosanan. Melalui orkestrasi metode yang terencana dengan sangat baik, esensi moral dari peristiwa masa lampau dapat terserap utuh oleh peserta didik. Keberhasilan transformasi pedagogis ini menjadi kunci paling utama dalam upaya institusi pendidikan untuk mencetak generasi yang beridentitas keislaman kokoh.

2. Karakteristik Peserta Didik Kelas VII MTs

Peserta didik kelas VII Madrasah Tsanawiyah umumnya berada pada rentang usia 12 hingga 13 tahun. Pada rentang usia ini, peserta didik sedang memasuki masa transisi dari masa kanak-kanak akhir menuju masa remaja awal atau pubertas. Pemahaman terhadap psikologi perkembangan peserta didik pada fase ini sangat penting sebagai landasan untuk menentukan desain instruksional yang tepat. Perubahan biologis yang pesat pada masa pubertas secara langsung mempengaruhi cara mereka merespon lingkungan sekitarnya[26]. Oleh karena itu, guru di

madrasah wajib memahami dinamika psikologis ini agar proses

[25] Rosdiana Rosdiana dkk., "Penggunaan Metode Discovery Learning Pada Mata Pelajaran SKI Tentang Kepemimpinan Umar Bin Abdul Aziz Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di MTs Sa'adatul Abadiyah," *Indo Green Journal* 1, no. 4 (2023): 238–43, https://doi.org/10.71436/green.v1i4.92.

[26] "Psikologi Perkembangan / Yudrik Jahja | Perpustakaan Universitas Bina Darma," https://perpustakaan.binadarma.ac.id/opac/detail-opac?id=3509.

pembelajaran tidak mengalami kesalahan dalam penyampaian materi atau kebuntuan pedagogis.

Masa transisi remaja awal ini sering kali ditandai dengan munculnya rasa ingin tahu yang sangat tinggi terhadap hal-hal baru dan menantang. Meskipun demikian, mereka juga cenderung sangat mudah merasa jenuh apabila dihadapkan pada rutinitas akademik yang bersifat konvensional. Dinamika psikologis ini menuntut guru untuk merancang strategi pengajaran yang jauh lebih adaptif dan bervariasi[27]. Jika pendidik mengabaikan karakteristik perkembangan ini, peserta didik akan dengan mudah kehilangan fokus dan motivasi intrinsiknya di dalam kelas. Keselarasan antara metode mengajar dengan tingkat perkembangan psikologis menjadi kunci paling utama bagi keberhasilan proses pendidikan di tingkat menengah.

a. Perkembangan Kognitif

Berdasarkan teori perkembangan kognitif Jean Piaget, peserta didik pada usia 12 tahun mulai bergerak dari tahap operasional konkret menuju tahap operasional formal. Pada fase perkembangan kognitif ini, mereka mulai memiliki kemampuan dasar untuk berpikir secara abstrak dalam memecahkan suatu masalah. Peserta didik

[27] Dr H. Wina Sanjaya, *Strategi pembelajaran berorentasi standar proses pendidikan*, 2006, https://lib.unib.ac.id/index.php?p=show_detail&id=20660&keywords=.

juga secara perlahan mulai dilatih untuk memproses konsep-konsep hipotesis dan melakukan penalaran logis terhadap berbagai fenomena[28]. Kemampuan kognitif yang baru tumbuh ini memungkinkan mereka untuk mulai menganalisis rangkaian peristiwa sejarah dengan sudut pandang yang jauh lebih kritis. Transisi kognitif ini merupakan modal yang sangat berharga bagi guru dalam menyajikan materi pelajaran yang bersifat analitis.

Namun, karena masih berada pada fase transisi awal, struktur kognitif mereka belum sepenuhnya matang selayaknya orang dewasa. Mereka seringkali masih mengalami kesulitan yang signifikan jika dihadapkan pada materi yang murni teoretis tanpa adanya jembatan visual nyata. Oleh sebab itu, peserta didik kelas VII tetap membutuhkan dukungan visual dan aktivitas praktis untuk memahami konsep yang kompleks seperti sejarah. Tanpa adanya alat bantu atau media yang mengkonkretkan materi abstrak, peserta didik sangat berisiko mengalami kelebihan beban kognitif saat belajar[29]. Kondisi psikologis inilah yang secara mutlak mewajibkan penggunaan media

[28] "PSIKOLOGI PERKEMBANGAN / Desmita | Perpustakaan Universitas Bina Darma," 2026, https://perpustakaan.binadarma.ac.id/opac/detail-opac?id=4034.

[29] "Cognitive load management in mobile learning systems: principles and theories | Journal of Computers in Education | Springer Nature Link," diakses 30 April 2026, https://link.springer.com/article/10.1007/s40692-020-00173-6.

interaktif agar transisi kognitif mereka dapat difasilitasi dengan baik.

Kebutuhan akan dukungan visual ini menjadi semakin mendesak dan krusial mengingat peserta didik kelas VII saat ini merupakan bagian utuh dari Generasi Z. Generasi ini sudah sangat terbiasa memproses informasi secara kilat melalui berbagai platform multimedia interaktif di luar sekolah. Mereka secara naluriah menuntut penyajian informasi yang dinamis dan terfragmentasi dengan baik agar lebih mudah diserap oleh memori kerja[30]. Ketika mereka dihadapkan pada paparan teks sejarah yang statis, panjang, dan monoton, kapasitas kognitif mereka justru akan mengalami penurunan performa secara drastis. Integrasi teknologi visual ke dalam mata pelajaran naratif seperti SKI kini telah berubah menjadi sebuah keharusan pedagogis yang tidak bisa ditawar lagi.

Desain instruksional yang tepat harus mampu mengakomodasi lompatan kognitif dari tahap konkret ke formal ini secara proporsional. Pendidik dapat memanfaatkan metode simulasi visual atau permainan

[30] Manjillatul Urba dkk., "Generasi Z: Apa Gaya Belajar Yang Ideal Di Era Serba Digital?," *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 3, no. 1 (2024): 50–56, https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2265.

interaktif untuk membantu peserta didik merekonstruksi gambaran peristiwa masa lalu di dalam pikiran mereka. Penggunaan platform digital gamifikasi terbukti secara empiris mampu menjembatani kesenjangan antara kerumitan abstraksi sejarah dan kebutuhan visual remaja awal[31]. Melalui stimulasi kognitif yang terukur dalam sistem permainan, peserta didik dapat menyusun kepingan-kepingan fakta sejarah menjadi sebuah kerangka pemahaman moral yang utuh. Pemahaman holistik berbasis visual inilah yang menjadi target utama dari pencapaian tahap operasional formal dalam kurikulum madrasah saat ini.

b. Perkembangan Emosi dan Sosial Secara emosional

Peserta didik kelas VII cenderung labil dan sangat mudah mengalami *mood swings* (perubahan suasana hati). Gejolak hormonal yang wajar terjadi pada masa pubertas ini membuat mereka jauh lebih sensitif terhadap tekanan akademik maupun kritik di lingkungannya. Mereka juga memiliki *attention span* (rentang perhatian) yang sangat terbatas jika terus-menerus dihadapkan pada tugas-tugas

[31] "Media Pembelajaran Digital / Hamdan Husein Batubara | Perpustakaan Universitas Bina Darma," https://perpustakaan.binadarma.ac.id/opac/detail-opac?id=3157.

sekolah yang bersifat monoton[32]. Rntang kendali atensi ini menyebabkan peserta didik remaja awal sangat mudah terdistraksi oleh gangguan-gangguan kecil di dalam ruang kelas. Oleh karena itu, pendekatan emosional yang hangat dan suportif dari guru amat dibutuhkan untuk menstabilkan kembali kondisi psikologis mereka saat belajar.

Secara sosial, remaja awal di madrasah tsanawiyah sedang berada pada fase pencarian identitas diri yang amat bergantung pada lingkungan pergaulannya. Mereka mulai menggeser sosok otoritas dari orang tua atau guru menuju kelompok pertemanan sebaya di sekolah. Akibatnya, mereka sangat peduli terhadap pengakuan dari teman sebaya untuk membuktikan dan menegaskan eksistensi dirinya[33]. Kebutuhan mendalam akan validasi sosial ini juga turut memicu munculnya sikap kompetitif yang cukup tinggi di antara sesama peserta didik di dalam kelas. Jika dikelola dan diarahkan dengan benar, energi kompetitif sosial ini sesungguhnya dapat diubah menjadi mesin pendorong motivasi belajar yang sangat luar biasa.

---

[32] Michael H. Hobbiss dan Nilli Lavie, "Sustained selective attention in adolescence: Cognitive development and predictors of distractibility at school," *Journal of Experimental Child Psychology* 238 (2024): 105784, https://doi.org/10.1016/j.jecp.2023.105784.

[33] "Belajar : dan faktor-faktor yang mampengaruhi / Drs. Slameto | Perpustakaan Universitas Bina Darma," diakses 30 April 2026, https://perpustakaan.binadarma.ac.id/opac/detail-opac?id=2845.

Untuk mengakomodasi kebutuhan sosial dan emosional tersebut, sebuah desain pembelajaran harus dirancang secara inovatif, suportif, dan penuh tantangan positif. Pembelajaran yang mampu menghadirkan kompetisi sehat, akan langsung memicu keterlibatan emosional tanpa perlu paksaan. Pemberian umpan balik instan juga sangat diperlukan dari sebuah sistem untuk memberikan kepastian sekaligus meredam kecemasan akademik mereka secara bertahap[34]. Selain itu, pengakuan pencapaian secara sosial melalui sistem papan peringkat atau lencana akan sangat efektif dalam merangsang motivasi belajar organik mereka. Melalui strategi gamifikasi kompetitif ini, kebutuhan psikologis remaja dapat terpenuhi beriringan dengan tercapainya sasaran instruksional mata pelajaran SKI.

Integrasi pendekatan psikologis mendalam ke dalam desain pembelajaran SKI diharapkan mampu mengubah kesalahan berpikir peserta didik terhadap pelajaran sejarah. Penerapan strategi interaktif gamifikasi merupakan jawaban paling penting atas dinamika kompleks remaja awal ini. Dengan

[34] Atikah Zahrani Purba dkk., "Gamifikasi Dalam Pendidikan: Meningkatkan Motivasi Dan Keterlibatan Siswa," *Maximal Journal : Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya Dan Pendidikan* 1, no. 5 (2024): 299–305.

terciptanya lingkungan sosial yang suportif sekaligus kompetitif, peserta didik akan tumbuh menjadi individu yang lebih tangguh dalam mengeksplorasi nilai keteladanan Islam. Pada akhirnya, pemahaman yang komprehensif terhadap karakteristik psikologis kelas VII ini menjadi fondasi paling mutlak bagi keberhasilan setiap inovasi pendidikan.

3. Model Desain Instruksional Pembelajaran ADDIE

Desain instruksional merupakan proses sistematis yang digunakan untuk merancang pengalaman belajar dengan mempertimbangkan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, materi, strategi, media, dan evaluasi. Desain instruksional tidak hanya berkaitan dengan pembuatan media pembelajaran, tetapi mencakup pengorganisasian berbagai komponen pembelajaran agar dapat bekerja secara terpadu untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam perkembangan pembelajaran berbasis teknologi, pendekatan desain instruksional diperlukan agar pemanfaatan teknologi tetap memiliki arah pedagogis dan tidak hanya berfungsi sebagai unsur tambahan dalam pembelajaran.[35] ADDIE merupakan salah satu kerangka desain instruksional yang banyak digunakan untuk mengorganisasikan proses tersebut secara sistematis.

[35] Rahman dkk., "*Deep Learning in Instructional Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation* (ADDIE), pp. 126-141"

Model ADDIE terdiri atas lima unsur utama, yaitu *analysis, design, development, implementation* dan *evaluation*. Kelima unsur tersebut membentuk suatu rangkaian proses yang saling berkaitan dalam merancang, mengembangkan, menerapkan, dan mengevaluasi suatu pengalaman belajar. Literatur mutakhir menunjukkan bahwa ADDIE masih digunakan dalam berbagai konteks pengembangan pembelajaran, baik untuk pengembangan bahan ajar, media digital, modul, maupun sistem pembelajaran berbasis teknologi.[36] Dengan demikian, ADDIE dapat dipahami bukan sekadar sebagai urutan tahapan pengembangan produk, tetapi sebagai kerangka yang membantu pengembang memastikan adanya keterkaitan antara kebutuhan pembelajaran, rancangan, produk, penerapan, dan evaluasi.

a. *Analysis* (Analisis)

Analisis merupakan unsur awal dalam desain instruksional yang berfungsi untuk mengidentifikasi kebutuhan dan kondisi pembelajaran sebagai dasar pengambilan keputusan desain. Analisis mencakup identifikasi permasalahan pembelajaran, kebutuhan peserta didik, karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, karakteristik materi, serta kondisi lingkungan pembelajaran. Tahap ini diperlukan agar produk yang dikembangkan memiliki dasar kebutuhan yang jelas dan tidak hanya berorientasi pada aspek teknis atau visual. Penerapan

[36] Ding dan Toran, "*Application of ADDIE as an Instructional Design Model in the Teaching and Rehabilitation of Children with Autism*, pp. 87-155"

ADDIE dalam berbagai penelitian pendidikan umumnya diawali dengan proses analisis kebutuhan dan karakteristik pengguna sebagai dasar pengembangan program atau bahan pembelajaran.[37]

Analisis karakteristik peserta didik menjadi bagian penting karena rancangan pembelajaran perlu disesuaikan dengan kondisi pengguna. Informasi mengenai kemampuan awal, kebutuhan belajar, karakteristik perkembangan, pengalaman belajar, serta kondisi lingkungan belajar dapat menjadi dasar dalam menentukan bentuk materi, aktivitas, media, dan strategi pembelajaran. Penelitian pengembangan berbasis ADDIE juga menunjukkan bahwa analisis kebutuhan dapat digunakan untuk menentukan fitur pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran. Menggunakan analisis kebutuhan sebagai dasar dalam merancang pembelajaran berbasis gamifikasi sehingga elemen permainan yang digunakan dapat disesuaikan dengan kebutuhan keterlibatan peserta didik.[38]

Dengan demikian, *analysis* memiliki fungsi sebagai landasan pengambilan keputusan instruksional. Hasil analisis menjadi pijakan bagi pengembang dalam menentukan apa yang perlu dirancang, siapa pengguna yang menjadi sasaran, tujuan

[37] Ding dan Toran, "Application of ADDIE as an Instructional Design Model in the Teaching and Rehabilitation of Children with Autism."

[38] Priadi dkk., *"Need Analysis of Gamification-Based E-Learning Development with ADDIE Method for Student Learning Using Moodle Platf,* pp 360-372*"*

apa yang harus dicapai, dan kondisi apa yang perlu diperhatikan pada proses pengembangan selanjutnya.

b. *Design* (Desain)

Design merupakan unsur yang berfungsi menerjemahkan hasil analisis ke dalam rancangan pembelajaran yang lebih konkret. Pada tahap ini, kebutuhan dan tujuan yang telah diidentifikasi mulai diorganisasikan menjadi suatu rancangan atau *blueprint* pembelajaran. Rancangan tersebut dapat mencakup tujuan pembelajaran, struktur materi, strategi pembelajaran, aktivitas peserta didik, media, bentuk interaksi, serta sistem evaluasi. Dengan demikian, *design* berfungsi memastikan bahwa setiap komponen pembelajaran memiliki hubungan yang jelas dengan tujuan yang hendak dicapai.[39]

Dalam konteks pembelajaran berbasis teknologi, *design* juga berkaitan dengan penentuan bentuk interaksi dan pengalaman belajar yang akan diberikan kepada peserta didik. Penelitian mengenai pengembangan pembelajaran berbasis ADDIE menunjukkan bahwa proses perancangan perlu mempertimbangkan hubungan antara kebutuhan pengguna, tujuan pembelajaran, materi, serta bentuk aktivitas yang akan digunakan. Dengan demikian, tahap *design* tidak hanya berorientasi pada tampilan produk, tetapi pada bagaimana

[39] Adeoye dkk., *"Revolutionizing Education. h. 13"*

pengalaman belajar akan disusun agar peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam pembelajaran berbasis gamifikasi, unsur *design* juga menjadi ruang untuk merancang mekanisme permainan yang memiliki fungsi pedagogis. Elemen seperti *points, levels, badges, leaderboard* perlu ditempatkan dalam aktivitas pembelajaran secara terencana agar mendukung keterlibatan peserta didik dan pencapaian tujuan pembelajaran. Pengembangan *e-learning* berbasis gamifikasi dengan ADDIE memerlukan perancangan elemen gamifikasi yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Sementara itu, penelitian Sakdiah et al. mengenai pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Quizizz dengan ADDIE menunjukkan penggunaan fitur seperti *points, leaderboard*, avatar, dan umpan balik instan sebagai bagian dari pengalaman belajar yang interaktif.[40]

c. Development

Development merupakan unsur yang berfungsi mewujudkan rancangan pembelajaran menjadi produk atau perangkat pembelajaran yang dapat digunakan. Pada tahap ini, rancangan yang telah dibuat dalam *design* diterjemahkan ke dalam bentuk nyata sesuai dengan spesifikasi yang telah

[40] "*Gamification in Islamic Religious Education: Developing Interactive Learning Media via Quizizz with the Addie Model* | Edukasi: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran."

ditentukan. Produk yang dikembangkan dapat berupa media pembelajaran, bahan ajar, modul, perangkat digital, maupun perangkat pendukung lainnya.

Development juga merupakan proses untuk memastikan kesesuaian antara produk yang dihasilkan dengan rancangan instruksional yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, proses pengembangan dapat melibatkan peninjauan produk sebelum digunakan dalam pembelajaran. Penelitian pengembangan berbasis ADDIE menunjukkan bahwa tahap *development* sering digunakan untuk menghasilkan dan menyempurnakan produk sebelum memasuki tahap penerapan.

Dalam pengembangan desain pembelajaran berbasis gamifikasi, tahap *development* memiliki tantangan tersendiri karena pengembang perlu memastikan bahwa unsur permainan yang telah dirancang dapat berfungsi secara teknis sekaligus tetap mendukung tujuan instruksional. Penelitian Pratama et al. (2024), misalnya, menunjukkan penggunaan pendekatan ADDIE dalam pengembangan konsep gamifikasi untuk materi pembelajaran pada sistem e-learning.[41] Hal tersebut memperlihatkan bahwa proses pengembangan gamifikasi tidak hanya berkaitan dengan pembuatan fitur permainan, tetapi juga

[41] Pratama dkk., "*The development of gamification 3.0 concepts for learning materials in e-learning systems using the ADDIE model approach.*"

dengan bagaimana fitur tersebut diintegrasikan ke dalam materi pembelajaran.

d. Implementation

Implementation merupakan unsur yang berkaitan dengan penerapan produk atau rancangan pembelajaran dalam situasi pembelajaran yang sebenarnya. Pada tahap ini, produk yang telah dikembangkan digunakan oleh pengguna dalam lingkungan pembelajaran untuk mengetahui bagaimana rancangan tersebut dapat diterapkan secara nyata.

Implementasi memungkinkan pengembang memperoleh informasi mengenai keterlaksanaan produk, interaksi pengguna dengan media, kemudahan penggunaan, serta kemungkinan munculnya kendala selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, *development* tidak hanya menjadi tahap penggunaan produk, tetapi juga memberikan informasi mengenai kesesuaian antara rancangan yang telah dibuat dengan kondisi pembelajaran yang sebenarnya.[42]

Dalam konteks pengembangan pembelajaran berbasis gamifikasi, implementasi juga memungkinkan pengembang melihat apakah mekanisme permainan dapat berjalan secara seimbang dengan aktivitas pembelajaran. Hal ini penting karena

[42] Ding dan Toran, *"Application of ADDIE as an Instructional Design Model in the Teaching and Rehabilitation of Children with Autism,* pp. 87-115*"*

penggunaan elemen gamifikasi perlu tetap diarahkan untuk mendukung keterlibatan dan pencapaian tujuan belajar, bukan menggeser perhatian peserta didik hanya pada kompetisi atau penghargaan.

e. Evaluation

Evaluation merupakan unsur yang berfungsi menilai kualitas, keterlaksanaan, dan ketercapaian tujuan dari rancangan pembelajaran yang dikembangkan. Evaluasi dapat memberikan informasi mengenai kesesuaian antara tujuan yang direncanakan dengan hasil yang diperoleh serta menunjukkan bagian-bagian yang masih memerlukan perbaikan.

Salah satu karakteristik penting ADDIE adalah bahwa evaluasi tidak harus dipahami sebagai kegiatan yang hanya dilakukan setelah seluruh proses selesai. Evaluasi dapat memberikan umpan balik terhadap proses desain dan pengembangan sehingga pengembang dapat melakukan penyempurnaan terhadap produk. Karakter ini menunjukkan bahwa hubungan antarunsur ADDIE tidak sepenuhnya bersifat linear, melainkan memungkinkan terjadinya perbaikan berdasarkan informasi yang diperoleh selama proses pengembangan. Melalui kajian terhadap berbagai penelitian penerapan ADDIE, menunjukkan bahwa model ini digunakan

sebagai kerangka sistematis dalam pengembangan sekaligus evaluasi program dan bahan pembelajaran.[43]

Dengan demikian, *evaluation* memiliki fungsi sebagai mekanisme pengendalian kualitas dalam desain instruksional. Hasil evaluasi dapat digunakan untuk menentukan apakah produk telah sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran atau masih memerlukan revisi.

Model ADDIE relevan digunakan sebagai landasan desain dalam penelitian Pengembangan Desain Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi pada Materi Strategi Dakwah Rasulullah SAW di Mekkah untuk Peserta Didik Kelas VII di MTs Negeri 6 Sleman. Relevansi tersebut terletak pada kemampuan ADDIE dalam menghubungkan analisis kebutuhan peserta didik dengan perancangan pengalaman belajar, pengembangan produk, penerapan, serta evaluasi. Penggunaan ADDIE pada penelitian pengembangan pembelajaran berbasis gamifikasi juga telah diterapkan pada berbagai konteks pendidikan, termasuk pengembangan e-learning dan media Pendidikan Agama Islam.

4. Teori Gamifikasi dalam Pembelajaran

a. Pengertian Gamifikasi

[43] Ding dan Toran, *"Application of ADDIE as an Instructional Design Model in the Teaching and Rehabilitation of Children with Autism*, pp 87-115"

Gamifikasi didefinisikan sebagai pengaplikasian elemen, mekanika, dan prinsip desain permainan (*game*) ke dalam konteks *non*-permainan, seperti pendidikan. Konsep ini hadir sebagai respons inovatif terhadap kebuntuan metode pengajaran konvensional yang sering kali gagal mempertahankan fokus peserta didik. Melalui pendekatan ini, proses transfer ilmu pengetahuan dikemas ke dalam sebuah ekosistem yang menyerupai arena permainan interaktif. Tujuannya adalah untuk memancing keterlibatan emosional dan kognitif peserta didik tanpa menghilangkan esensi materi pelajaran yang sedang dibahas[44]. Dengan demikian, gamifikasi bertindak sebagai jembatan yang menghubungkan keseriusan akademik dengan kesenangan psikologis dalam belajar.

Pemahaman konseptual tentang gamifikasi sering kali tumpang tindih dengan pendekatan *Game-Based Learning* di kalangan para pendidik. Berbeda dengan *Game-Based Learning* yang mengharuskan peserta didik bermain sebuah video game utuh, gamifikasi hanya berfokus pada penyisipan elemen motivasional. Dalam gamifikasi, substansi materi pelajaran tetap menjadi pemeran utama, namun dibalut dengan mekanika dari sebuah permainan konvensional. Pendekatan ini tidak mengubah kurikulum menjadi sebuah fiksi permainan, melainkan

[44] R dkk., "Implementasi Gamifikasi sebagai Strategi Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Keterlibatan Sosial dan Pemahaman Siswa dalam Konteks Zone of Proximal Development."

mengubah cara peserta didik merespons tugas-tugas kurikuler tersebut[45]. Perbedaan mendasar ini memberikan fleksibilitas yang sangat tinggi bagi guru untuk menerapkan gamifikasi pada berbagai mata pelajaran.

Strategi utama dalam gamifikasi terletak pada kemampuan pendidik untuk mengekstraksi elemen motivasional dari sebuah permainan ke dalam aktivitas belajar mengajar konvensional. Elemen-elemen ini dirancang khusus untuk memanipulasi lingkungan belajar agar terasa lebih menantang dan memicu rasa penasaran peserta didik. Peserta didik tidak sekadar ditugaskan untuk membaca atau mendengarkan, melainkan diajak untuk berpartisipasi aktif dalam menyelesaikan sebuah misi akademik. Pendekatan instruksional ini secara signifikan mampu merombak iklim kelas yang pasif menjadi arena diskusi yang partisipatif dan dinamis. Hasilnya, proses internalisasi materi pelajaran dapat berlangsung secara lebih organik dan tidak terasa membebani memori kerja peserta didik.

Penerapan konsep gamifikasi ini dinilai sangat ideal untuk disinergikan dengan mata pelajaran yang bersifat naratif historis seperti SKI. Karakteristik materi sejarah yang didominasi oleh teks panjang sering kali memicu kelelahan kognitif yang berujung pada hilangnya motivasi belajar. Kehadiran gamifikasi

[45] Purba dkk., "Gamifikasi Dalam Pendidikan."

mampu mentransformasi rentetan peristiwa masa lalu tersebut menjadi sebuah petualangan intelektual yang amat relevan dengan jiwa remaja[46]. Pada akhirnya, gamifikasi tidak hanya menyajikan hiburan, tetapi juga memfasilitasi pencapaian kompetensi sejarah secara mendalam.

b. Komponen Utama Gamifikasi

Dalam konteks desain pembelajaran, gamifikasi umumnya dibangun melalui beberapa komponen mekanika utama yang saling terintegrasi satu sama lain.

1) *Points* (Poin)

Komponen pertama dan paling mendasar adalah *points*, yakni sistem penghargaan kuantitatif atas setiap keberhasilan peserta didik dalam menyelesaikan tugas. Perolehan *points* ini berfungsi sebagai rekam jejak visual yang mengonfirmasi bahwa usaha belajar peserta didik telah dihargai secara objektif oleh sistem. Peserta didik akan mendapatkan poin tambahan ketika mereka berhasil menjawab pertanyaan sejarah atau menuntaskan modul bacaan dengan tepat waktu[47]. Akumulasi angka ini secara psikologis memberikan dorongan instan yang merangsang

[46] Tedi Tedi, "STRATEGI GURU SKI DALAM MEMOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI METODE GAMIFIKASI DI KELAS XI MAN 2 BANYUMAS" (skripsi, UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri, 2025), https://repository.uinsaizu.ac.id/30118/.

[47] Khoiruddin dan Iskandar, "PENGEMBANGAN GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR MATERI SISTEM AC."

peserta didik untuk terus mengulangi perilaku belajar positif mereka di kelas.

Pemberian *points* secara langsung terbukti sangat efektif untuk menjaga ritme antusiasme dan memfokuskan kembali rentang perhatian peserta didik. Sistem penghargaan numerik ini memicu pelepasan dopamin di dalam otak yang menciptakan perasaan senang atas pencapaian kecil yang diraih. Perasaan sukses yang berkelanjutan ini merupakan fondasi yang amat kuat bagi pembentukan motivasi belajar jangka panjang pada peserta didik[48]. Guru dapat menggunakan *points* sebagai instrumen untuk mengukur tingkat partisipasi harian tanpa harus melakukan perekapan manual yang rumit. Dengan demikian, komponen mekanika ini tidak hanya menguntungkan peserta didik secara psikologis, tetapi juga sangat meringankan beban administratif guru.

2) *Levels*

Komponen esensial kedua dalam arsitektur gamifikasi adalah *levels*, yaitu sistem penjenjangan kesulitan materi dari yang paling mudah menuju yang paling sulit. Sistem *levels* ini berfungsi untuk memastikan

[48] Nelvy Aprilianita dkk., "PELAKSANAAN MEDIA GAMIFIKASI PADA PEMBELAJARAN SKI DI MTSN 3 SIAK KECAMATAN BUNGARAYA KABUPATEN SIAK," *TARBIYATUL ILMU: JURNAL KAJIAN PENDIDIKAN* 2, no. 9 (2025): 174–81.

bahwa tantangan kognitif yang diberikan kepada peserta didik selalu bergerak secara proporsional. Guru harus mengatur agar setiap kenaikan *levels* selalu sejalan dengan peningkatan kapasitas pemahaman historis peserta didik di lapangan[49]. Desain *levels* berjenjang ini secara efektif mencegah munculnya rasa bosan akibat materi yang terlalu mudah untuk dipecahkan. Sebaliknya, hal ini juga menghindarkan peserta didik dari rasa frustrasi akut akibat dihadapkan pada tugas yang terlampau rumit pada tahap awal.

Perpindahan dari satu *levels* ke *levels* berikutnya senantiasa memberikan penanda yang tegas bahwa peserta didik telah menguasai kompetensi spesifik. Penguasaan kompetensi dasar ini merupakan prasyarat mutlak sebelum mereka diizinkan melangkah lebih jauh untuk membedah materi yang lebih kompleks. Ketika peserta didik menyadari bahwa mereka terus bergerak maju, ketangguhan mental mereka dalam mempelajari SKI akan semakin terbentuk. Keterikatan emosional terhadap proses kemajuan inilah yang menjadi kunci bertahannya konsentrasi peserta didik hingga pelajaran usai.

3) *Badges* (Lencana)

[49] Supiani dkk., "Pengembangan Media Wordwall Berbasis Gamifikasi Untuk Literasi Permulaan Anak Usia 5–6 Tahun."

Komponen mekanika ketiga yang tidak kalah pentingnya dalam merangsang motivasi peserta didik adalah elemen *badges* atau Lencana. *badges* ini berfungsi sebagai penghargaan visual sebagai bentuk validasi atas pencapaian kompetensi tertentu oleh peserta didik. Berbeda dengan *points* yang bersifat kumulatif kuantitatif, *badges* lebih merepresentasikan penghargaan kualitatif atas dedikasi atau keterampilan khusus yang berhasil ditunjukkan[50]. *badges* ini secara tidak langsung bertindak sebagai simbol kompetensi yang sangat dibanggakan oleh peserta didik di lingkungan akademisnya.

Pemberian *badges* biasanya selalu dikaitkan dengan penyelesaian misi-misi historis khusus yang menuntut ketelitian dan daya kritis tingkat tinggi. Peserta didik secara naluriah akan terdorong secara internal untuk mengoleksi berbagai jenis *badges* yang tersedia di dalam sistem pembelajaran. Pengumpulan atribut digital ini menjadi sebuah bentuk sarana aktualisasi dan pembuktian eksistensi diri di tengah kelompok pergaulan teman sebayanya[51]. Oleh karena itu, kehadiran *badges* berperan

[50] Abdul Malik dkk., "Implementasi Media Interaktif Kahoot Dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa Dalam Proses Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 2 Kota Sukabumi : Gamification Strategy Using Kahoot to Enhance Student Participation in the Learning of Islamic Cultural History at Madrasah Aliyah," *Epistemic: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 4, no. 2 (2025): 304–19, https://doi.org/10.70287/epistemic.v4i2.432.

[51] Purba dkk., "Gamifikasi Dalam Pendidikan."

sangat vital dalam memfasilitasi kebutuhan psikologis peserta didik akan pengakuan sosial atas keahlian unik yang dimilikinya. Validasi sosial melalui *badges* ini perlahan akan mengikis rasa rendah diri peserta didik dan menggantinya dengan kepercayaan diri yang kokoh.

4) *Leaderboards* (Papan Peringkat)

Komponen mekanika keempat yang sering kali menjadi pusat perhatian utama dalam sebuah desain instruksional gamifikasi adalah *leaderboard*. Elemen ini merupakan sistem klasemen dinamis yang menampilkan skor kumulatif peserta didik untuk menumbuhkan jiwa kompetitif yang sehat di dalam kelas. *leaderboard* memungkinkan para peserta didik untuk membandingkan kinerja akademis mereka dengan teman sebayanya secara transparan dan obyektif[52]. Transparansi data pencapaian ini mendorong peserta didik untuk memacu kapasitas kognitif mereka agar dapat menempati posisi puncak klasemen. Kompetisi yang terukur ini secara instan mampu membangkitkan suasana kelas yang sebelumnya pasif menjadi arena diskusi yang sangat kompetitif dan hidup.

[52] Baah dkk., "Enhancing Learning Engagement: A Study on Gamification's Influence on Motivation and Cognitive Load," *Education Sciences* 14, no. 10 (2024): 1115, https://doi.org/10.3390/educsci14101115.

Meskipun terbukti sangat ampuh dalam mendongkrak motivasi, penerapan *leaderboard* di ranah pendidikan harus dirancang dengan prinsip pedagogis yang berhati-hati. Guru wajib memastikan bahwa kompetisi yang terbangun tetap bersifat suportif dan sama sekali tidak memunculkan unsur diskriminatif antar peserta didik. Hal ini bertujuan amat mulia agar peserta didik yang kebetulan berada di peringkat bawah klasemen tidak merasa terdemotivasi atau mengalami kecemasan sosial[53]. Guru dapat memodifikasi sistem ini dengan mereset peringkat secara berkala untuk memberikan peluang kemenangan yang sama kepada semua peserta didik. Jika dikelola dengan proporsional, *leaderboard* akan menjadi mesin pendorong partisipasi yang tidak ada habisnya.

c. Kelebihan dan Kekurangan Gamifikasi

Secara akademis dan psikologis, integrasi gamifikasi di dalam kurikulum pendidikan madrasah memiliki sejumlah kelebihan yang sangat menjanjikan[54].

1) Kelebihan pertama adalah pendekatan ini mampu secara signifikan meningkatkan motivasi intrinsik

[53] R dkk., "Implementasi Gamifikasi sebagai Strategi Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Keterlibatan Sosial dan Pemahaman Siswa dalam Konteks Zone of Proximal Development."

[54] Darmalinda dan Fadriati, "Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam."

dan otonomi peserta didik dalam mengelola kegiatan belajarnya. Peserta didik merasa memiliki kendali penuh atas rute pembelajaran mereka melalui berbagai pilihan *levels* dan tantangan yang tersedia di dalam sistem.

2) Kelebihan kedua, gamifikasi secara konsisten memberikan umpan balik instan yang sangat berguna untuk menurunkan tingkat kecemasan peserta didik terhadap kesalahan. Evaluasi seketika ini memfasilitasi peserta didik untuk segera menyadari letak miskonsepsi mereka tanpa harus merasa dihakimi oleh tenaga pendidik secara langsung.

3) Selanjutnya, kelebihan ketiga dari penerapan gamifikasi adalah kemampuannya dalam membuat suasana belajar yang abstrak menjadi lebih nyata dan partisipatif. Pada mata pelajaran yang sarat dengan paparan teks sejarah seperti SKI, konsep masa lalu sering kali terputus dari nalar peserta didik di masa kini. Elemen mekanika permainan berhasil menjembatani kesenjangan tersebut dengan menghadirkan simulasi misi yang sangat relevan dengan dunia remaja. Keterlibatan emosional dan

interaksi sosial yang terjalin selama permainan berlangsung akan merekatkan ingatan peserta didik terhadap nilai-nilai keteladanan. Pada akhirnya, gamifikasi merombak total paradigma pembelajaran dari rutinitas menghafal menjadi sebuah ekosistem penemuan pengetahuan yang bermakna.

Di sisi lain, pelaksanaan gamifikasi di ruang kelas juga memiliki beberapa kekurangan struktural yang harus diantisipasi secara matang oleh pendidik.

a. Kekurangan pertama, jika desain permainan disusun secara buruk, hal tersebut justru dapat memicu iklim kompetisi yang sangat tidak sehat. Sistem kompetisi yang tidak seimbang berpotensi besar untuk mengintimidasi peserta didik yang memiliki ritme belajar lambat atau skor yang rendah.

b. Kekurangan kedua, penerapan ini berpotensi membuat sebagian peserta didik terobsesi dan hanya mengejar penghargaan eksternal seperti *points* dan *badges* saja. Obsesi terhadap validasi angka ini dapat mengaburkan tujuan utama pembelajaran sehingga mengabaikan kedalaman pemahaman materi sejarah yang sesungguhnya.

c. Kekurangan ketiga yang sering kali menjadi hambatan paling utama di lapangan adalah kebutuhan akan persiapan teknis yang sangat kompleks. Merancang sebuah skenario gamifikasi yang utuh membutuhkan waktu, dedikasi, serta keterampilan desain instruksional yang matang dari pihak guru madrasah. Guru harus mampu memetakan secara presisi antara kompetensi dasar kurikulum dengan logika mekanika permainan agar tidak terjadi penyimpangan arah pembelajaran. Selain itu, ketergantungan pada infrastruktur teknologi seperti gawai dan jaringan internet juga acap kali memunculkan kendala teknis yang menguras waktu efektif mengajar. Oleh karena itu, pengintegrasian gamifikasi menuntut kesiapan profesional guru secara utuh agar inovasi ini tidak berubah menjadi sekadar hiburan kosong.

BAB III
METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan dan Model Pengembangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D), yaitu suatu metode yang bertujuan untuk mengembangkan produk pendidikan dan sekaligus menguji efektivitas produk tersebut dalam memecahkan masalah pembelajaran di lapangan[55]. Dalam praktiknya, pendekatan ini tidak hanya berfokus pada penciptaan produk, melainkan juga pada proses validasi dan pengujian agar produk yang dihasilkan benar-benar layak digunakan dalam konteks pendidikan[56].

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, sebuah model pengembangan instruksional yang dikembangkan oleh Robert M. Branch dan telah banyak diterapkan dalam dunia pendidikan. Model ini terdiri atas lima tahapan yang saling berkesinambungan, yakni: *analysis, design, development, implementation,* dan *evaluation* [57]. Model ini dipilih karena memiliki struktur yang sistematis, fleksibel, dan memungkinkan adanya proses revisi berkelanjutan pada setiap tahap pengembangan.

---

[55] "Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D / Sugiyono | OPAC Perpustakaan Nasional RI.," hal. 407. https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1543971.

[56] "Gall, M., Gall, J., & Borg, R. (2007). Educational research An introduction (8th ed.). New York, NY Pearson Education. - References - Scientific Research Publishing," https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=1035831.

[57] Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach* (Springer Science & Business Media, 2009), h. 2.

Dalam penelitian ini, model ADDIE dibatasi sampai tahap *development.* Pembatasan tersebut dilakukan sesuai dengan ruang lingkup penelitian, sehingga tahap yang dilaksanakan meliputi *analysis, design*, dan *development.* Tahap *implementation* dan *evaluation* tidak dilaksanakan dalam penelitian ini. Oleh karena itu, penelitian tidak diarahkan untuk mengukur efektivitas, peningkatan hasil belajar, maupun respons peserta didik setelah penggunaan produk dalam pembelajaran.

Dengan pembatasan tersebut, penelitian berfokus pada pengembangan *blueprint* pembelajaran yang utuh dan menyeluruh. *Blueprint* tersebut kemudian diwujudkan menjadi Buku Panduan Pembelajaran Berbasis Gamifikasi beserta perangkat pendukungnya. Produk yang dikembangkan meliputi sistem gamifikasi, perangkat pembelajaran, media pembelajaran, asesmen, dan petunjuk penggunaan guru. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa produk akhir dikembangkan berdasarkan hasil *analysis* dan *design* menjadi buku panduan yang terintegrasi. Adapun pemaparan setiap tahap pengembangan berdasarkan model ADDIE adalah sebagai berikut:

a. *Analysis* (Analisis)

Tahap ini berfokus pada identifikasi kebutuhan dan karakteristik pengguna media pembelajaran melalui analisis masalah, kebutuhan, dan tugas yang relevan dalam proses belajar[58]. Tahap *analysis*

[58] Nanda Nitami, "Pengembangan Media Likurdin Untuk Pembelajaran Sejarah Khulafaurrasyidin Menggunakan Model Addie" (skripsi, Institut Agama Islam Negeri Langsa, 2022), h. 260. http://digilib.iainlangsa.ac.id/3993/.

merupakan tahap untuk mengidentifikasi kondisi awal, kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, karakteristik materi, tujuan pembelajaran, serta kondisi lingkungan pembelajaran yang menjadi dasar pengembangan produk.

Pada tahap ini, peneliti memperoleh data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai pelaksanaan pembelajaran SKI dan keterlibatan peserta didik. Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman guru, kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, penggunaan media, dan permasalahan pembelajaran. Dokumentasi digunakan untuk menelaah perangkat pembelajaran dan sumber materi yang relevan.

Hasil tahap *analysis* digunakan sebagai dasar untuk menentukan karakteristik produk yang akan dikembangkan. Dalam penelitian ini, hasil analisis menunjukkan kebutuhan terhadap desain pembelajaran yang tidak hanya menyediakan media digital, tetapi juga mengintegrasikan aktivitas pembelajaran interaktif, kolaboratif, sistem gamifikasi, perangkat pembelajaran, dan asesmen secara terpadu.

b. *Design* (Desain)

Tahap desain dilakukan sebelum pengembangan, hasilnya berupa rancangan solusi atas masalah yang ditemukan pada tahap

analisis[59]. Tahap *design* merupakan tahap menerjemahkan hasil analisis menjadi blueprint pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti merancang komponen produk secara menyeluruh agar setiap bagian memiliki keterkaitan dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan peserta didik.

Perancangan meliputi:

1) Tujuan produk
2) Struktur Buku Panduan Pembelajaran Berbasis Gamifikasi
3) Sistem gamifikasi
4) Perangkat pembelajaran
5) Media pembelajaran
6) Asesmen pembelajaran
7) Alur penggunaan buku panduan oleh guru
8) Rancangan pembelajaran untuk dua pertemuan.

Sistem gamifikasi dirancang menggunakan elemen *points, levels, badges,* dan *leaderboard*. Elemen tersebut ditempatkan pada aktivitas pembelajaran sehingga gamifikasi menjadi bagian dari desain pembelajaran, bukan aktivitas permainan yang berdiri sendiri. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keempat elemen tersebut diintegrasikan dengan aktivitas pembelajaran dan perangkat pendukung seperti RPP, LKPD, PowerPoint, Kahoot, dan refleksi.

[59] Kustandi Cecep dan Darmawan Daddy, "Pengembangan media pembelajaran," *Jakarta: Kencana*, 2020, h. 58. https://scholar.google.com/scholar?cluster=7173875341905555605&hl=en&oi=scholarr.

c. *Development* (Pengembangan)

Tahap Development merupakan tahap merealisasikan *blueprint* yang telah dirancang menjadi produk pembelajaran yang utuh. Produk utama yang dikembangkan adalah Buku Panduan Pembelajaran Berbasis Gamifikasi. Buku tersebut dikembangkan sebagai pedoman operasional bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran SKI berbasis gamifikasi. Produk memuat informasi umum, petunjuk penggunaan, sistem gamifikasi, langkah-langkah pembelajaran, perangkat pembelajaran, media, asesmen, dan lampiran pendukung.

Selain buku panduan, dikembangkan pula perangkat pendukung berupa:

1) RPP
2) LKPD
3) PowerPoint
4) Kahoot
5) Lembar refleksi
6) Asesmen pembelajaran.

Pengembangan dilakukan berdasarkan hasil *analysis*, rancangan pada tahap *design*, karakteristik materi, tujuan pembelajaran, serta landasan teori yang digunakan. Pada tahap ini, seluruh komponen disusun menjadi satu kesatuan produk sehingga guru tidak perlu menyusun kembali alur pembelajaran secara terpisah.

Tahap *development* dalam penelitian ini berhenti pada kondisi produk telah selesai dikembangkan dan siap digunakan sebagai blueprint pembelajaran. Penelitian tidak dilanjutkan ke tahap *Implementation* dan *Evaluation*, sehingga penelitian tidak menghasilkan data mengenai efektivitas produk, peningkatan hasil belajar, maupun respons peserta didik setelah produk digunakan dalam pembelajaran.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan di MTs Negeri 6 Sleman, yang berlokasi secara geografis di Rogoyudan, Sinduadi, Kecamatan Mlati, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55284. Penentuan lokasi ini didasarkan pada analisis kebutuhan awal di sekolah tersebut yang menunjukkan bahwa ketersediaan fasilitas penunjang teknologi informasi sudah memadai, namun pemanfaatan media pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran SKI belum dioptimalkan secara berkelanjutan.

C. Subjek Penelitian

Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder.

1. Data Primer

Data primer diperoleh secara langsung dari lapangan melalui observasi dan wawancara. Informasi utama diperoleh dari pihak sekolah yang berkaitan dengan pembelajaran SKI, terutama guru dan pihak yang memiliki informasi mengenai kondisi pembelajaran serta kebutuhan pengembangan produk.

2. Data Sekunder

Data sekunder diperoleh melalui dokumentasi, meliputi perangkat pembelajaran, buku ajar SKI, capaian pembelajaran, alur tujuan pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta dokumen lain yang relevan dengan pengembangan produk.

D. Teknik Penentuan Informan

Teknik penentuan informan dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling*. Teknik ini merupakan teknik pengambilan sumber data berdasarkan pertimbangan tertentu yang disesuaikan dengan tujuan penelitian. Oleh karena itu, informan dipilih secara sengaja berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan peneliti dan dianggap mampu memberikan informasi yang relevan dengan fokus penelitian.[60] Dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, pemilihan informan ini dilakukan dengan mempertimbangkan kriteria yang telah ditetapkan.

[60] "Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D / Sugiyono | OPAC Perpustakaan Nasional RI, h. 133"

Adapun kriteria informan yang digunakan dalam penelitian ini adalah guru pengampu mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII dan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran selama penelitian berlangsung. Guru dipilih karena memahami karakteristik peserta didik dan sekiranya mampu memberikan pandangan objektif terkait penerapan desain gamifikasi dalam pembelajaran SKI oleh peneliti. Adapun informan dari peserta didik terdiri dari 5 orang kelas VII yang terlibat aktif selama proses pembelajaran. Pemilihan peserta didik dilakukan secara sengaja dan berdasarkan keaktifan selama proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan gamifikasi.

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian pengembangan ini, digunakan beberapa teknik pengumpulan data yang bertujuan untuk memperoleh informasi secara holistik mengenai proses, kelayakan, dan hasil dari penggunaan media pembelajaran desain gamifikasi pada mata pelajaran SKI. Teknik-teknik ini disesuaikan dengan model ADDIE yang diterapkan dalam proses pengembangan media.

Menurut Sugiyono, pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian karena data yang dikumpulkan akan digunakan untuk menjawab rumusan masalah yang diajukan. Sugiyono menjelaskan bahwa teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data, baik berupa observasi,

wawancara, maupun dokumentasi, tergantung pada pendekatan penelitian yang digunakan[61]. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini, sebagai berikut:

a. Wawancara

Menurut Sugiyono, wawancara adalah suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan secara tatap muka dan langsung antara pewawancara dengan responden[62]. Dalam penelitian ini, wawancara dimanfaatkan untuk menggali informasi mendalam mengenai pengalaman belajar peserta didik dalam tiga ranah utama hasil belajar, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara terstruktur, dengan daftar pertanyaan yang disusun berdasarkan kisi-kisi tertentu. Teknik ini membantu peneliti memperoleh data yang sistematis dan terarah mengenai proses pembelajaran SKI.

Wawancara dalam penelitian ini melibatkan tiga kelompok responden, yaitu peserta didik dan guru dan kepala sekolah.

b. Observasi

Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran nyata mengenai perilaku, aktivitas, dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.. Teknik ini digunakan untuk melengkapi data

[61] Sugiyono Sugiyono, "Metode penelitian & pengembangan research and development," *Bandung: Alfabeta*, 2015, h. 407.
https://scholar.google.com/scholar?cluster=16238592976955862121&hl=en&oi=scholarr.

[62] Sugiyono, "Metode penelitian & pengembangan research and development." h. 194.

dari wawancara, serta memberikan informasi langsung mengenai bagaimana peserta didik belajar, berinteraksi, dan merespons materi pembelajaran SKI.

Observasi digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai kondisi nyata pembelajaran SKI di MTs Negeri 6 Sleman. Aspek yang diamati meliputi pelaksanaan pembelajaran, aktivitas guru, keterlibatan peserta didik, penggunaan media, interaksi selama pembelajaran, serta kondisi yang berkaitan dengan kebutuhan pembelajaran interaktif. Dengan observasi ini, peneliti dapat menilai secara langsung efektivitas media desain gamifikasi dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik secara menyeluruh.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data dari berbagai dokumen yang relevan dengan penelitian. Dokumen yang digunakan dapat berupa buku, peraturan, laporan kegiatan, foto, film dokumenter, maupun data lain yang mendukung penelitian.[63]

Dokumen yang dianalisis pada penelitian kali ini meliputi buku paket SKI, CP, ATP, TP, perangkat pembelajaran, materi pembelajaran, dan dokumen lain yang menjadi dasar pengembangan produk. Penggunaan observasi, wawancara, dan analisis dokumen

[63] "Metodologi Penelitian - Sudaryono Rajawali Pers Pendidikan Pendidikan, h. 219"

juga sejalan dengan penelitian desain pembelajaran yang memanfaatkan ketiga sumber tersebut untuk memperoleh gambaran kebutuhan dan kondisi pembelajaran

F. Alat/Instrumen Penelitian

Triangulasi data adalah strategi penelitian yang menggabungkan beberapa sumber, metode, atau teori untuk mempelajari fenomena yang sama guna meningkatkan validitas dan kredibilitas temuan. Tujuan utamanya adalah mengurangi bias sistematis yang mungkin muncul dari penggunaan satu metode atau sumber data tunggal.[64]

1. Pedoman Observasi

   Pedoman observasi digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai kondisi pembelajaran SKI di kelas VII MTs Negeri 6 Sleman. Observasi dilakukan secara langsung terhadap proses pembelajaran untuk mengidentifikasi karakteristik peserta didik, strategi pembelajaran yang digunakan guru, media pembelajaran, interaksi pembelajaran, serta berbagai kendala yang muncul selama proses pembelajaran. Data hasil observasi digunakan sebagai dasar dalam melakukan analisis kebutuhan pada tahap *analysis*.

2. Pedoman Wawancara

[64] Lemon dan Hayes, *"Enhancing Trustworthiness of Qualitative Findings"; Lemon dan Hayes, "Enhancing Trustworthiness of Qualitative Findings."*

Pedoman wawancara digunakan untuk memperoleh informasi secara mendalam mengenai kebutuhan guru terhadap pengembangan desain pembelajaran berbasis gamifikasi. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur sehingga peneliti tetap memiliki keleluasaan menggali informasi yang berkembang selama proses wawancara. Data hasil wawancara digunakan sebagai dasar dalam penyusunan rancangan pembelajaran pada tahap *design.*

3. Pedoman Dokumentasi

Analisis dokumen digunakan untuk mengkaji berbagai dokumen yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Analisis dokumen dilakukan terhadap Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), serta dokumen pendukung lainnya. Hasil analisis digunakan sebagai dasar dalam menyusun *blueprint* desain pembelajaran berbasis gamifikasi

G. Keabsahan Data

Keabsahan data dalam penelitian ini dilakukan untuk memastikan bahwa data yang digunakan sebagai dasar pengembangan produk memiliki tingkat kredibilitas yang memadai. Dalam penelitian kualitatif, *trustworthiness* merupakan salah satu dasar untuk menilai kualitas penelitian, yang mencakup *credibility, transferability, dependability, dan confirmability*.

Salah satu strategi yang dapat digunakan untuk memperkuat *credibility* adalah triangulasi, yaitu membandingkan data yang diperoleh dari berbagai sumber atau melalui berbagai teknik pengumpulan data.[65] Dalam penelitian kualitatif, triangulasi data dari berbagai sumber dan metode pengumpulan data digunakan untuk meningkatkan keabsahan dan mengurangi bias. Kredibilitas berkaitan dengan kesesuaian temuan dengan realitas yang diteliti dan bahwa triangulasi dapat dilakukan dengan menggunakan beberapa sumber informasi untuk menemukan pola yang dapat dikenali.[66]

Penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Pemilihan kedua bentuk triangulasi tersebut disesuaikan dengan karakteristik data penelitian yang diperoleh dari beberapa informan serta melalui beberapa teknik pengumpulan data.

1. Triangulasi Sumber

   Tujuan utama triangulasi sumber adalah mengidentifikasi inkonsistensi dalam pola temuan yang muncul, di mana inkonsistensi dipandang sebagai kekuatan analitis, bukan kelemahan.[67] Dalam penelitian ini, sumber data wawancara meliputi kepala sekolah, guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), dan peserta didik kelas VII MTs Negeri 6 Sleman.

   Informasi dari ketiga sumber tersebut dibandingkan untuk memperoleh gambaran yang lebih utuh mengenai kondisi

[65] Ahmed, *"The pillars of trustworthiness in qualitative research."*
[66] Fain, *"Writing Up Rigorous Qualitative Research Reports."*
[67] Lemon dan Hayes, *"Enhancing Trustworthiness of Qualitative Findings."*

pembelajaran SKI, karakteristik peserta didik, penggunaan media dan perangkat pembelajaran, permasalahan pembelajaran, serta kebutuhan terhadap pengembangan desain pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi. Data dari kepala sekolah digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi dan kebijakan pembelajaran di lingkungan madrasah, data dari guru mata pelajaran SKI digunakan untuk memperoleh informasi mengenai pelaksanaan pembelajaran dan kebutuhan pembelajaran, sedangkan data dari peserta didik digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai pengalaman dan kondisi pembelajaran dari perspektif peserta didik.

Perbandingan informasi dari ketiga sumber tersebut digunakan untuk melihat kesesuaian maupun perbedaan informasi yang ditemukan. Dengan demikian, hasil analisis kebutuhan tidak hanya didasarkan pada perspektif satu pihak, tetapi mempertimbangkan kondisi pembelajaran dari beberapa sudut pandang.

2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik adalah strategi penelitian kualitatif yang mengumpulkan data dari berbagai metode pengumpulan data untuk verifikasi silang sehingga meningkatkan validitas dan keandalan temuan. Pendekatan ini bertujuan mengurangi bias peneliti dan memperkuat kepercayaan terhadap hasil penelitian.[68] Triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh melalui

[68] Sakti dkk., *"Revitalizing Local Wisdom within Character Education through Ethnopedagogy Apporach."*

observasi, wawancara, dan dokumentasi. Ketiga teknik tersebut digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran dari sudut pandang yang berbeda.

Data hasil wawancara dibandingkan dengan hasil observasi dan dokumentasi untuk melihat kesesuaian informasi mengenai kondisi pembelajaran. Sebagai contoh, informasi guru mengenai penggunaan media pembelajaran dapat dibandingkan dengan kondisi yang ditemukan melalui observasi dan perangkat pembelajaran yang diperoleh melalui dokumentasi. Demikian pula, informasi mengenai keterlibatan peserta didik dapat dibandingkan antara keterangan dari guru dan peserta didik dengan hasil pengamatan langsung selama pembelajaran.

Dengan demikian, data penelitian tidak hanya didasarkan pada pernyataan informan, tetapi juga dibandingkan dengan hasil pengamatan dan dokumen yang relevan. Penggunaan beberapa teknik pengumpulan data tersebut sesuai dengan prinsip triangulasi metodologis, yaitu membandingkan informasi yang diperoleh melalui metode yang berbeda untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif dan meningkatkan kredibilitas temuan.

H. Teknik Analisis Data

Analisis data mencakup beragam proses dari eksplorasi visual hingga inferensi statistik dan pemodelan komputasional yang bertujuan mengubah

data mentah menjadi temuan yang dapat ditindaklanjuti. Literatur menunjukkan bahwa analisis data mensyaratkan transparansi metode, dokumentasi proses, dan pemilihan teknik yang sesuai dengan sifat data dan pertanyaan penelitian.[69]

Analisis ini bertujuan untuk menggambarkan secara menyeluruh pengalaman belajar peserta didik, baik dari segi pemahaman, minat, maupun keterlibatan dalam pembelajaran SKI. Proses ini juga digunakan untuk mengidentifikasi kendala serta perubahan yang dialami peserta didik setelah diterapkannya media pembelajaran yang dikembangkan.

Teknik analisis data kualitatif dilakukan mengacu pada model interaktif Miles dan Huberman sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono, yang mencakup lima tahapan[70], yaitu:

1. Pengumpulan Data (*Coding*)

   Tahap awal dalam analisis adalah pengumpulan data, yang dilakukan melalui wawancara peserta didik dan guru serta observasi pembelajaran. Data yang diperoleh direkam, dicatat, dan ditranskrip, lalu dikodekan (*coding*) berdasarkan tema-tema tertentu yang relevan, seperti: pemahaman materi, minat peserta didik terhadap SKI, penggunaan media, serta tingkat keterlibatan peserta didik. Proses *coding* ini penting untuk mengorganisir data agar lebih mudah dianalisis.

[69] Kotronoulas dkk., *"An Overview of the Fundamentals of Data Management, Analysis, and Interpretation in Quantitative Research."*

[70] Sugiyono, "Metode penelitian & pengembangan research and development." h. 337.

2. Reduksi Data

Data yang telah dikumpulkan akan direduksi, yaitu diseleksi dan disederhanakan dengan cara memilah data yang relevan dan membuang yang tidak berkaitan langsung dengan fokus penelitian. Reduksi data dilakukan secara terus-menerus selama proses penelitian berlangsung. Tujuan tahap ini adalah agar data menjadi lebih tajam, terfokus, dan bermakna sesuai dengan tujuan penelitian, khususnya dalam melihat efektivitas desain gamifikasi terhadap hasil belajar SKI.

3. Penyajian Data

Setelah data direduksi, selanjutnya disajikan dalam bentuk narasi deskriptif, tabel tematik, atau matriks kategori. Penyajian ini memudahkan peneliti untuk melihat pola, hubungan antar kategori, dan kecenderungan data. Misalnya, penyajian data tentang perubahan minat peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan desain gamifikasi, atau peningkatan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

4. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

Kesimpulan sementara ditarik dari hasil penyajian data dengan memperhatikan pola dan temuan utama. Selanjutnya, dilakukan proses verifikasi secara berulang untuk memastikan bahwa kesimpulan yang diperoleh benar-benar mewakili kondisi nyata di lapangan. Penarikan

kesimpulan dilakukan secara induktif dan berdasarkan bukti empiris dari hasil wawancara dan observasi.

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Lokasi Penelitian

1. Profil Sekolah

Nama Sekolah	: MTs Negeri 6 Sleman
Akreditasi	: A
NPSN	20411992
Alamat	: Jalan Magelang KM 4,4
Kelurahan	: Sinduadi
Kecamatan	: Mlati
Kabupaten	: Sleman
Provinsi	: Derah Istimewa Yogyakarta
Status	: Negeri
Jenis Sekolah	: Umum

2. Sejarah Singkat MTs Negeri 6 Sleman

MTs N 6 Sleman sebelumnya bernama MTs N Yogyakarta 1, tetapi pada tahun 2017 terdapat perubahan nama madrasah berdasarkan regional kabupaten. MTs N Yogyakarta 1 berubah namanya menjadi MTs

N 6 Sleman. Lembaga tersebut pada mulanya bernama PGAN Yogyakarta yang berdiri pada tanggal 16 Maret 1978. Dan pada tahun yang sama dipisah menjadi MIN 1 Sleman, MTsN 6 Sleman dan MAN 3 Sleman. Semula MTsN 6 Sleman berada di bawah pembinaan Departemen Agama Kota Yogyakarta, namun sejak otonomi daerah tahun 2003 sesuai dengan letak geografisnya yang berada di Desa Sinduadi Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman, maka dipindahkan pembinaannya menjadi bagian dari Departemen Agama Kabupaten Sleman.

3. Visi dan Misi MTs Negeri 6 Sleman

VISI

Terwujudnya Pribadi Muslim yang Sehat, Unggul, Inklusif, Berwawasan Global, Ramah Anak, dan Ramah Lingkungan

MISI

- Unggul dalam pembentukan pribadi yang sehat jasmani dan rohani
- Unggul dalam pembinaan pribadi yang berakhlak mulia dan rajin beribadah,
- Unggul dalam penguasaan ilmu dan amal
- Unggul dalam pembelajaran berbasis IT

- Unggul dalam bidang Sains dan hafalan al-Qur'an
- Unggul dalam kompetisi dan kejuaraan bidang mata pelajaran, penelitian, olah raga dan kesenian
- Unggul dalam manajemen dan kepedulian sosial tinggi
- Unggul dalam sikap disiplin,rapi, bersih, indah, aman dan nyaman
- Unggul dalam kreativitas dan berjiwa mandiri
- Unggul dalam kepedulian lingkungan dan cinta tanah air, nusa, bangsa dan agama

4. Kondisi Guru MTs Negeri 6 Sleman

Jumlah Guru berdasarkan Jenjang			
Jenjang	**L**	**P**	**Total**
S1	10	18	28
S2	2	3	5
Total	12	21	33
Jumlah Guru Berdasarkan Mapel			
Mapel	**L**	**P**	**Total**
Sejarah Kebudayaan Islam	1		1

Aqidah Akhlak		1	1
Al-Qur'an Hadis		1	1
Fikih	1	1	2
Bahasa Arab		1	1
Bahasa Indonesia		3	3
Bahasa Inggris		2	2
IPA	1	3	4
IPS	2	1	3
Matematika	1	1	2
Informatika	2		2
Pendidikan Jasmani Kesehatan	2		
Bahasa Jawa		1	
Pendidikan Pancasila		2	
Seni Budaya		2	
Total			
Jumlah Guru berdasarkan Jenis Kelamin			
Jenis Kelamin	**Total**		

Laki-laki	12
Perempuan	21
Total	**33**

Jumlah Guru Berdasarkan Status Kepegawaian			
Status	**L**	**P**	**Total**
PNS	10	18	**28**
PPPK	2	3	**5**
Total	**12**	**21**	**33**

5. Kondisi Peserta Didik MTs Negeri 6 Sleman

Jumlah Peserta Didik Berdasarkan Jenis Kelamin		
Laki-laki	**Perempuan**	**Total**
199	284	**483**

Jumlah Peserta Didik pada Masing Masing Jenjang Kelas			
Jenjang Kelas	**L**	**P**	**TOTAL**
Kelas 7	72	88	**160**
Kelas 8	70	90	**160**

Kelas 9	57	106	**163**
Total	**199**	**284**	**483**

6. Sarana dan Prasarana MTs Negeri 6 Sleman

a. Sarana MTs Negeri 6 Sleman

No.	Jenis Sarana	Contoh Fasilitas	Kondisi	Keterangan Singkat
1.	Sarana Kelas	Meja dan Kursi Peserta Didik, Meja dan Kursi Guru, Papan Tulis, LCD, Proyektor, Kipas Angin	Sebagian Besar Layak	Ada yang Rusak Ringan
2.	Sarana Kebersihan	Sapu, Pengki, Tempat Sampah, Tempat Cuci Tangan	Sebagian Besar Layak	Ada yang Rusak Ringan
3.	Sarana Pendukung Belajar	Jam dinding, Papan Informasi Kelas	Cukup Baik	Membantu Proses Belajar
4.	Sarana Listrik	Soket Listrik	Layak	Mendukung Alat Elektronik

5.	Sarana Administrasi	Komputer, Printer, Laptop, Papan Pengumuman	Baik	Mendukung Kegiatan Administrasi
6.	Sarana Sanitasi	Kloset Jongkok, Bak Mandi, Gayung, Gantungan Pakaian	Cukup Baik	Ada yang Perlu Ditingkatkan Perawatannya
7.	Sarana Perpustakaan	Buku, Meja dan Kursi Baca, Komputer, Printer, LCD dan Proyektor, Alat Permainan, AC	Cukup	Ada yang Perlu Ditingkatkan Perawatannya dan Perlu Peningkatan Koleksi dan Penataan
8.	Sarana UKS	Tempat Tidur, P3K, Obat-obatan, Tandu, Selimut, Tensimeter.	Cukup	Perlu Penambahan alat kesehatan lainnya

b. Prasarana MTs Negeri 6 Sleman

No.	**Jenis Prasarana**	**Kondisi**	**Keterangan**

1.	Ruang Kelas	Layak	Ruang kelas digunakan setiap hari kerja untuk dilaksanakannya proses belajar menngajar. Meskipun ada beberapa bagian yang memerlukan perawatan lebih lanjut.
2.	Perpustakaan	Baik	Perpustakaan sering dimanfaatkan peserta didik untuk sekedar membaca atau untuk menge-*print* tugas. Akses yang sering digunakan peserta didik sekedar untuk melepas penat dari kegiatan proses belajar mengajar di kelas dengan bermain alat permainan. Namun koleksi buku dan penataannya masih perlu ditingkatkan

3.	Ruang Kantor	Baik	Ruang kantor aktif sebagai kelancaran pendukung pengelolaan sekolah dengan berbagai kegiatan administrasi.
4.	Ruang UKS	Cukup	Ruang UKS digunakan untuk menunjang kesehatan peserta didik, guru dan tenaga kependidikan. Namun, masih perlu adanya penambahan jumlah alat kesehatan lainnya.
5.	Toilet Peserta Didik dan Guru	Cukup Baik	Toilet dibedakan antara guru dan peserta didik. Untuk kebersihan toilet guru sudah cukup baik. Namun, untuk toilet peserta didik masih perlu peningkatan perawatan.

6.	Kantin dan Koperasi	Cukup	Koperasi menyediakan berbagai makanan dan minuman dengan penataan dan kebersihan yang baik. Namun, untuk kantin masih perlu perawatan kebersihan dari segi tempat dan kualitas makanannya.

B. Hasil dan Pembahasan

Pada bagian ini peneliti menyajikan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi pada mata pelajaran SKI kelas VII MTs Negeri 6 Sleman. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi sebagai dasar dalam tahap *analysis* pada model ADDIE. Informan penelitian terdiri atas guru mata pelajaran SKI, peserta didik kelas VII, serta kepala madrasah.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, diperoleh berbagai informasi mengenai kondisi pembelajaran SKI yang selanjutnya digunakan sebagai dasar penyusunan media pembelajaran berbasis gamifikasi.

***Analysis* (Analisis)**

1. Analisis Peserta Didik

Pada bagian ini, peneliti mendeskripsikan karakteristik peserta didik kelas VII MTs Negeri 6 Sleman berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi yang telah dilakukan selama proses penelitian. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui kondisi nyata peserta didik sebagai dasar dalam merancang desain pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi.

Berdasarkan hasil observasi, dalam proses pembelajaran, peneliti menemukan bahwa sebagian peserta didik terlihat kurang fokus ketika kegiatan mencatat berlangsung. Beberapa peserta didik berbicara dengan teman sebangku, sedangkan sebagian lainnya terlihat kurang memperhatikan penjelasan guru[71].

Temuan observasi tersebut didukung oleh hasil wawancara dengan peserta didik. Salah satu peserta didik menyampaikan bahwa kegiatan mencatat dilakukan dalam jumlah yang cukup banyak sehingga terasa melelahkan.

> "Mencatatnya lumayan sih kak, jujur terlalu banyak kalau semuanya dicatat. Tapi kalau game tadi seru sih."[72]

[71] Hasil observasi pembelajaran SKI kelas VII MTs Negeri 6 Sleman, tanggal tanggal 14 April 2026, pukul 10.45

[72] Wawancara dengan Malaika, peserta didik kelas VII, tanggal 12 Juni 2026, pukul 10.00

Pernyataan tersebut juga diperkuat oleh peserta didik lain yang menyatakan bahwa materi yang dicatat sering kali jauh lebih banyak dibandingkan materi yang digunakan saat latihan soal maupun ulangan.

> "Nyatatnya kan banyak, ya. Jadi nanti pas ulangan biasanya materinya sudah dirangkum sendiri sama Pak Ridwan, jadi nyatatnya terasa tidak terlalu kepakai."[73]

Selain karakteristik tersebut, peneliti menemukan bahwa peserta didik memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap aktivitas pembelajaran berbasis permainan (*game*). Hal ini terlihat ketika peserta didik menjelaskan pengalaman menggunakan kuis digital berbasis HP dalam pembelajaran SKI.

> "Pakai HP, game-nya dari Google gitu, pakai Zap Quiz."[74]

Peserta didik juga menyampaikan bahwa media yang paling mereka sukai saat pembelajaran adalah permainan yang berisi soal-soal.

> "Yang paling disukai waktu belajar itu main game yang tadi."[75]

[73] Wawancara dengan Malaika, peserta didik kelas VII, tanggal tanggal 12 Juni 2026, pukul 10.00

[74] Wawancara dengan Almira, peserta didik kelas VII, tanggal tanggal 12 Juni 2026, pukul 10.00

[75] Wawancara dengan Almira, peserta didik kelas VII, tanggal tanggal 12 Juni 2026, pukul 10.00

Peserta didik lain menyatakan bahwa ia lebih menyukai game dibandingkan PPT.

"Lebih ke game."[76]

Walaupun demikian, tidak semua peserta didik memiliki preferensi yang sama. Salah satu peserta didik menyampaikan bahwa ia tetap menyukai PPT apabila materi yang ditampilkan lengkap dan jelas.

"Yang di PPT gitu, terus materinya lengkap dan jelas."[77]

Selain menyukai game, peserta didik juga menunjukkan bahwa penjelasan langsung dari guru lebih mudah dipahami dibandingkan hanya membaca materi di PPT.

"Kalau dongengnya dijelasin Pak Ridwan langsung, lebih masuk."[78]

Dari aspek guru, guru mata pelajaran SKI juga menyampaikan bahwa peserta didik kelas VII memiliki karakter yang aktif dan mudah terdistraksi sehingga guru perlu terus

[76] Wawancara dengan Hilmi, peserta didik kelas VII, tanggal tanggal 12 Juni 2026, pukul 09.00

[77] Wawancara dengan Kaysa, peserta didik kelas VII, tanggal tanggal 12 Juni 2026, pukul 09.00

[78] Wawancara dengan Chanda, peserta didik kelas VII, tanggal 12 Juni 2026, pukul 10.00

mengarahkan perhatian mereka selama pembelajaran berlangsung.

> "Anak-anak itu masih aktif, ada yang bicara sama temannya, ada yang kurang fokus. Jadi saya harus terus mengingatkan dan mengajak mereka kembali memperhatikan pembelajaran."[79]

Berdasarkan keseluruhan data observasi, wawancara, dan dokumentasi, peserta didik kelas VII MTs Negeri 6 Sleman memiliki karakteristik aktif dan mudah terdistraksi pada pembelajaran yang monoton. Peserta didik menunjukkan minat yang lebih tinggi terhadap pembelajaran yang melibatkan permainan digital, tantangan, dan kompetisi. Selain itu, peserta didik juga lebih mudah memahami materi melalui penjelasan langsung dari guru dibandingkan hanya melalui kegiatan mencatat materi dari PPT.

Berdasarkan hasil analisis karakteristik peserta didik, kebutuhan peserta didik tidak hanya terletak pada aspek penyampaian materi, tetapi juga pada bagaimana proses pembelajaran dirancang agar mampu menciptakan keterlibatan belajar secara berkelanjutan. Gamifikasi dapat digunakan sebagai pendekatan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui penerapan elemen permainan, seperti tujuan yang jelas,

[79] Wawancara dengan Ridwan, guru mata pelajaran SKI, tanggal 12 Juni 2026, pukul 08.00

mekanisme penghargaan, serta pelacakan perkembangan belajar.[80] Oleh karena itu, hasil analisis peserta didik menjadi dasar dalam penyusunan desain pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi yang mengintegrasikan aktivitas pembelajaran kolaboratif, *levels*, pemberian *points, badges*, dan *leaderboard* sebagai bentuk penghargaan visual.

2. Analisis Kebutuhan Pembelajaran

Analisis kebutuhan pembelajaran dilakukan untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas VII MTs Negeri 6 Sleman berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data ini digunakan sebagai dasar dalam penyusunan desain pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi.

Berdasarkan hasil observasi, pembelajaran SKI di kelas VII masih didominasi oleh aktivitas mencatat materi yang ditampilkan melalui media powerpoint. Guru menampilkan poin-poin materi melalui proyektor, kemudian peserta didik diminta menyalin materi tersebut ke dalam buku catatan. Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti mengamati bahwa sebagian peserta didik terlihat berbicara dengan teman sebangku,

[80] Cuhanazriansyah dkk., Gamifikasi Dalam Pendidikan.

sedangkan sebagian lainnya tampak kurang fokus ketika kegiatan mencatat berlangsung dalam waktu yang cukup lama.[81]



Gambar 4.1 Screenshoot Powerpoint Guru Mata Pelajaran

Hasil observasi menunjukkan bahwa selama pembelajaran SKI guru lebih sering menggunakan media powerpoint yang diikuti kegiatan mencatat materi. Pada beberapa kesempatan guru juga menayangkan video pembelajaran. Ketika kegiatan berlangsung, sebagian peserta didik terlihat kurang fokus, berbicara dengan teman sebangku, maupun menunjukkan tanda-tanda mengantuk.

Temuan observasi tersebut didukung oleh hasil wawancara peserta didik. Salah seorang peserta didik menyampaikan bahwa pembelajaran SKI lebih sering dilakukan dengan mencatat materi dari powerpoint yang ditampilkan guru.

[81] Hasil observasi pembelajaran SKI kelas VII MTs Negeri 6 Sleman, tanggal 17 September 2025, pukul 09.45

> "Biasanya Pak Ridwan menjelaskan pakai PPT, terus kami disuruh mencatat."[82]

Pernyataan tersebut diperkuat oleh peserta didik lain yang menyampaikan bahwa pembelajaran terkadang diselingi dengan menonton video.

> "Kadang nonton video juga, tapi habis itu biasanya tetap mencatat."[83]

Dari perspektif guru, kondisi tersebut juga dibenarkan oleh guru mata pelajaran SKI yang menyampaikan bahwa media yang paling sering digunakan dalam pembelajaran adalah mencatat materi karena menyesuaikan waktu pembelajaran yang tersedia.

> "Kalau pakai nulis gitu kayak, 'Mbak, itu aja nanti sudah dikirim ke WA aja PPT-nya, segala macam hal. Wah, nanti cuma dibaca doang, nanti enggak ada tulisannya,' gitu kan ya. Jadi dua pertemuan ini saya maksimalkan buat nulis gitu. Ya harus didorong, ditekan-tekan biar punya catatanlah itu."[84]

Di sisi lain, hasil wawancara menunjukkan bahwa peserta didik pernah mengikuti pembelajaran menggunakan media permainan digital berbasis kuis. Peserta didik menyampaikan bahwa pembelajaran tersebut membuat mereka lebih bersemangat mengikuti kegiatan belajar.

---

[82] Wawancara dengan Kaysa, peserta didik kelas VII, tanggal l 12 Juni 2026, pukul 09.00

[83] Wawancara dengan Hilmi, peserta didik kelas VII, tanggal 12 Juni 2026, pukul 09.00

[84] Wawancara dengan Pak Ridwan, guru mata pelajaran SKI, tanggal 12 Juni 2026, pukul 08.00

"Kalau pakai game jadi semangat, pengin dapat nilai paling tinggi."[85]

Pernyataan tersebut juga didukung oleh peserta didik lainnya yang menyampaikan bahwa adanya *leaderboard* membuat mereka terdorong untuk menjawab soal dengan lebih cepat dan tepat.

"Kalau ada ranking jadi pengin kejar-kejaran poin."[86]

Guru mata pelajaran SKI juga menyampaikan bahwa peserta didik menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi ketika pembelajaran melibatkan media interaktif dibandingkan pembelajaran konvensional.

"Oh gitu. Terkait partisipasinya ya? Malahan ketika saya pakai gadget itu, itu malah seakan-akan 'Pakai ini terus aja, Pak,' gitu. Kayak responnya bagus kalau pakai media gitu."[87]

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala MTs Negeri 6 Sleman, sekolah mendukung pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi selama digunakan untuk mendukung tujuan pembelajaran dan sesuai dengan karakteristik

[85] Wawancara dengan Hilmi, peserta didik kelas VII, tanggal 12 Juni 2026, pukul 09.00

[86] Wawancara dengan Kaysa, peserta didik kelas VII, tanggal 12 Juni 2026, pukul 09.00

[87] Wawancara dengan Ridwan, guru mata pelajaran SKI, tanggal 12 Juni 2026, pukul 08.00

peserta didik. Dukungan tersebut menjadi salah satu faktor yang memungkinkan pengembangan desain pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi diterapkan di MTs Negeri 6 Sleman.

> "Ya. Jadi, untuk penggunaan handphone kan pertama di kegiatan pembelajaran. Yang kedua, di kegiatan penugasan, karena anak-anak membuat video karya dan sebagainya. Yang ketiga, pada saat-saat asesmen, ya, karena kita menggunakan JMD, Jogja Madrasah Digital. Jadi, penggunaannya ya kita atur, ya, supaya tidak digunakan dengan sembarangan."[88]

Berdasarkan keseluruhan data observasi, wawancara, dan dokumentasi tersebut, ditemukan bahwa peserta didik membutuhkan pembelajaran yang lebih interaktif, tidak didominasi oleh kegiatan mencatat, memberikan variasi aktivitas belajar, serta melibatkan tantangan dan umpan balik yang lebih menarik selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, pembelajaran SKI di kelas VII masih didominasi aktivitas mencatat materi yang ditampilkan melalui PowerPoint. Selama proses pembelajaran, sebagian peserta didik terlihat berbicara dengan teman sebangku dan kurang fokus ketika kegiatan mencatat berlangsung dalam waktu yang cukup lama. Temuan tersebut menunjukkan bahwa permasalahan pembelajaran tidak hanya berkaitan dengan penyampaian materi, tetapi juga dengan perlunya variasi aktivitas

[88] Wawancara dengan Pak Anang, wakil kepala sekolah bidang kurikulum, tanggal 1 Juni 2026 pukul 13.30

yang dapat mempertahankan keterlibatan peserta didik selama proses belajar. Hal tersebut sejalan dengan kajian mengenai kesulitan fokus dalam pembelajaran yang menempatkan lingkungan dan karakteristik aktivitas pembelajaran sebagai bagian yang perlu diperhatikan dalam menjaga perhatian peserta didik.[89]

Berdasarkan temuan tersebut, diperlukan rancangan pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif melalui aktivitas yang bervariasi. Gamifikasi dapat menjadi salah satu pendekatan yang mendukung kebutuhan tersebut karena mengintegrasikan elemen permainan ke dalam proses pembelajaran untuk mendorong motivasi dan keterlibatan peserta didik.[90] Melalui meta-analisis mengenai penerapan gamifikasi dalam pembelajaran, menunjukkan adanya kecenderungan peningkatan motivasi belajar setelah penerapan gamifikasi pada berbagai konteks pendidikan.

3. Analisis Tujuan Pembelajaran

Berdasarkan dokumen Capaian Pembelajaran (CP) mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII, peserta didik

[89] Sadiyah dkk., "Studi Tentang Kesulitan Fokus Anak Dalam Pembelajaran."
[90] Puspitasari dan Arifin, "*Implementation of Gamification on Learning Motivation";*

diharapkan mampu menganalisis misi dan strategi dakwah Rasulullah saw. di Mekkah dan Madinah sebagai rahmat bagi seluruh alam, serta menjadikannya sebagai inspirasi dalam menerapkan sikap ukhuwah Islamiyah, ukhuwah insaniyah, ukhuwah basyariyah, dan ukhuwah wathaniyah dalam kehidupan sehari-hari.

Elemen	Capaian Pembelajaran	Kompetensi	Lingkup Materi	Tujuan Pembelajaran
Periode Rasulullah saw.	Peserta didik mampu menganalisis misi dan strategi dakwah Rasulullah saw. di Mekah dan Madinah sebagai rahmat bagi seluruh alam, sebagai inspirasi dalam menerapkan semangat *ukhuwah Islamiyah, ukhuwah basyariyah, ukhuwah Insaniyah,* dan *ukhuwah wathoniyah* dalam kebinekaan.	Menganalisis	Misi dan strategi dakwah Rasulullah saw. di Mekah sebagai rahmat bagi seluruh alam	1. Menganalisis misi dan strategi dakwah Rasulullah saw. di Mekah sebagai rahmat bagi seluruh alam.
			Misi dan strategi dakwah Rasulullah saw. ke Madinah untuk menumbuhkan sikap *ukhuwah Islamiyah, ukhuwah Insaniyah, ukhuwah basyariyah dan ukhuwah wathoniyah* dalam kebinekaan.	2. Menganalisis misi dan strategi dakwah Rasulullah saw. Madinah untuk menumbuhkan sikap *ukhuwah Islamiyah, ukhuwah Insaniyah, ukhuwah basyariyah dan ukhuwah wathoniyah* dalam kebinekaan.

Gambar 4.2 Capaian pembelajaran (CP), Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) dan Tujuan Pembelajaran (TP)

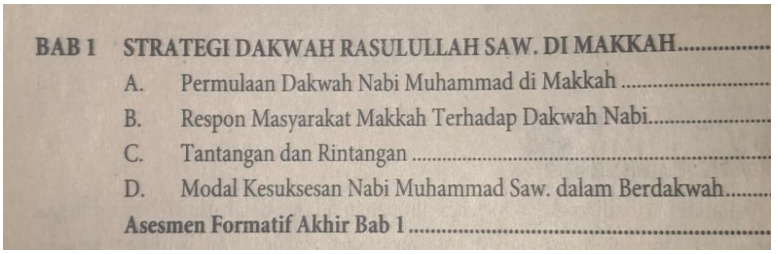
Pada materi yang menjadi fokus penelitian ini, kompetensi yang dikembangkan berada pada ranah menganalisis. Berdasarkan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), ruang lingkup materi terdiri atas dua pokok bahasan utama, yaitu misi dan strategi dakwah Rasulullah saw. di Mekkah serta misi dan strategi dakwah Rasulullah saw. di Madinah.

Adapun tujuan pembelajaran yang harus dicapai peserta didik meliputi:

1. Menganalisis misi dan strategi dakwah Rasulullah saw. di Mekkah sebagai rahmat bagi seluruh alam.

2. Menganalisis misi dan strategi dakwah Rasulullah saw. di Madinah untuk menumbuhkan sikap ukhuwah Islamiyah, ukhuwah insaniyah, ukhuwah basyariyah, dan ukhuwah wathaniyah dalam kehidupan yang beragam.

Materi yang digunakan dalam penelitian ini difokuskan pada pokok bahasan Strategi Dakwah Rasulullah saw. di Mekkah. Berdasarkan buku ajar Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII, materi tersebut memuat beberapa submateri, yaitu:



Gambar 4.3 Bagian Materi dari Buku LKS SKI Kelas VII

Keempat submateri tersebut memiliki keterkaitan sehingga peserta didik tidak hanya dituntut mengingat urutan peristiwa sejarah, tetapi juga memahami hubungan antara strategi dakwah Rasulullah dengan kondisi sosial masyarakat Mekkah pada saat itu.

Berdasarkan analisis dokumen materi pembelajaran, observasi, dan wawancara, tujuan pembelajaran pada materi Strategi Dakwah Rasulullah saw di Mekkah menuntut peserta

didik mencapai kemampuan menganalisis isi materi. Oleh karena itu, hasil analisis ini menjadi dasar dalam penyusunan rancangan pembelajaran pada tahap *design.*

Berdasarkan sintesis antara hasil analisis tujuan pembelajaran dan landasan teori, dapat dipahami bahwa desain pembelajaran tidak cukup hanya menyampaikan informasi mengenai sejarah dakwah Rasulullah saw., tetapi perlu memfasilitasi peserta didik untuk membangun pemahaman secara bertahap, menghubungkan setiap peristiwa sejarah secara logis, menganalisis strategi dakwah yang digunakan Rasulullah saw., serta merefleksikan nilai-nilai yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam perancangan pembelajaran, tujuan pembelajaran menjadi dasar dalam menentukan aktivitas, materi, media, dan asesmen yang digunakan agar seluruh komponen pembelajaran mengarah pada kompetensi yang hendak dicapai.[91]

Oleh karena itu, hasil analisis tujuan pembelajaran menjadi dasar dalam merancang desain pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi yang disusun secara bertahap sesuai urutan materi, mengintegrasikan aktivitas eksplorasi, diskusi, tantangan (*challenge*), dan refleksi, serta memanfaatkan elemen gamifikasi sebagai sarana untuk mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

91 "Pengembangan Media Pembelajaran."

4. Analisis Fasilitas

Analisis sarana dan prasarana dilakukan untuk mengetahui kondisi fasilitas yang tersedia di MTs Negeri 6 Sleman sebagai pendukung pelaksanaan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sekaligus sebagai dasar pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi.

Berdasarkan hasil observasi, MTs Negeri 6 Sleman memiliki sarana pembelajaran yang cukup memadai. Di setiap ruang kelas tersedia meja dan kursi peserta didik, meja guru, papan tulis, LCD proyektor, layar proyektor, serta kipas angin. Sebagian besar fasilitas tersebut berada dalam kondisi layak digunakan meskipun masih terdapat beberapa fasilitas yang mengalami kerusakan ringan.

Selain sarana kelas, madrasah juga memiliki jaringan listrik yang berfungsi dengan baik sehingga mampu mendukung penggunaan perangkat elektronik selama proses pembelajaran. Ruang perpustakaan juga menyediakan berbagai koleksi buku, komputer, LCD proyektor, dan alat peraga yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar peserta didik. Namun, berdasarkan dokumentasi sekolah, perpustakaan masih memerlukan peningkatan koleksi serta perawatan fasilitas.

Prasarana pembelajaran di MTs Negeri 6 Sleman juga menunjukkan kondisi yang cukup baik. Madrasah memiliki ruang kelas yang digunakan sebagai tempat berlangsungnya pembelajaran, ruang kantor, perpustakaan, ruang UKS, kantin, koperasi, serta toilet guru dan peserta didik. Sebagian besar ruangan berada dalam kondisi layak digunakan meskipun beberapa fasilitas masih memerlukan perawatan dan penambahan perlengkapan pendukung.

Hasil observasi menunjukkan bahwa selama pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam guru memanfaatkan LCD proyektor untuk menampilkan materi powerpoint. Pada beberapa pertemuan guru juga menggunakan media video sebagai pendukung pembelajaran. Fasilitas LCD dan proyektor yang tersedia di ruang kelas mendukung penggunaan media digital selama proses pembelajaran berlangsung.

Temuan tersebut sejalan dengan hasil wawancara peserta didik yang menyampaikan bahwa guru lebih sering menggunakan powerpoint ketika menyampaikan materi.

> "Biasanya Pak Ridwan pakai PPT, nanti kami mencatat dari situ."[92]

[92] Wawancara dengan Chanda, peserta didik kelas VII, tanggal 12 Juni 2026, pukul 10.00

Pernyataan tersebut juga didukung peserta didik lainnya yang menyampaikan bahwa guru sesekali menampilkan video pembelajaran.

"Kadang juga nonton video kalau pelajaran SKI."[93]

Selain penggunaan powerpoint, hasil wawancara menunjukkan bahwa peserta didik pernah mengikuti pembelajaran menggunakan permainan digital berbasis gawai. Peserta didik menyampaikan bahwa permainan tersebut dapat diakses menggunakan *smartphone* dan berlangsung secara daring.

"Pernah main Zep Game pakai HP."[94]

Berdasarkan hasil analisis fasilitas, ketersediaan LCD proyektor, laptop, jaringan internet, dan penggunaan smartphone menunjukkan bahwa lingkungan belajar di MTs Negeri 6 Sleman memiliki potensi untuk mendukung pembelajaran berbasis media digital. Pemanfaatan media pembelajaran pada dasarnya tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi perlu ditempatkan sebagai bagian yang mendukung proses interaksi dan pengalaman belajar peserta didik.[95] Oleh karena itu,

[93] Wawancara dengan Malaika, peserta didik kelas VII, tanggal 12 Juni 2026, pukul 10.00

[94] Wawancara dengan Almira, peserta didik kelas VII, tanggal 12 Juni 2026, pukul 10.00

[95] "Pengembangan Media Pembelajaran";

hasil analisis fasilitas menjadi dasar dalam menentukan media dan perangkat pembelajaran yang digunakan pada tahap Design.

Berdasarkan sintesis antara hasil analisis fasilitas dan landasan teori, dapat dipahami bahwa lingkungan belajar di MTs Negeri 6 Sleman telah memiliki potensi yang memadai untuk mendukung penerapan pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Namun, potensi tersebut perlu dioptimalkan melalui suatu desain pembelajaran yang mampu mengintegrasikan fasilitas yang tersedia ke dalam aktivitas belajar secara sistematis sehingga keberadaan teknologi tidak hanya menjadi alat presentasi, tetapi juga menjadi bagian dari pengalaman belajar peserta didik.

Oleh karena itu, hasil analisis fasilitas menjadi dasar dalam menentukan media dan perangkat pembelajaran yang digunakan pada tahap *design*, yaitu powerpoint sebagai media penyajian materi, Kahoot sebagai media tantangan dan evaluasi formatif, serta pemanfaatan LCD proyektor, laptop, jaringan internet, dan *smartphone* sebagai perangkat pendukung pelaksanaan pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi.

a. Design (Desain)

Tahap *design* merupakan proses penyusunan rancangan (*blueprint*) pembelajaran berbasis gamifikasi berdasarkan hasil

analisis kebutuhan yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VII masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku paket sehingga partisipasi peserta didik belum optimal. Selain itu, peserta didik cenderung mengalami penurunan fokus ketika mengikuti pembelajaran yang berlangsung dalam waktu cukup lama. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya suatu rancangan pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui aktivitas belajar yang lebih interaktif.

Temuan tersebut sejalan dengan konsep gamifikasi yang menjelaskan bahwa integrasi elemen permainan ke dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan partisipasi peserta didik melalui pemberian tantangan, penghargaan, serta umpan balik yang berkelanjutan. Selain itu, teori desain pembelajaran menjelaskan bahwa proses perancangan harus diawali dengan analisis kebutuhan agar produk yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik pengguna dan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan landasan teori tersebut, tahap *design* dalam penelitian ini difokuskan pada penyusunan blueprint Buku Panduan Pembelajaran Berbasis Gamifikasi yang memuat struktur buku, sistem gamifikasi, perangkat pembelajaran, konsep visual, alur penggunaan guru, asesmen, serta integrasi media

pembelajaran. Blueprint tersebut menjadi dasar pengembangan produk pada tahap *development*.

i. Tujuan Produk

Tujuan utama perancangan produk adalah menghasilkan sebuah buku panduan yang memuat keseluruhan rancangan pembelajaran berbasis gamifikasi, mulai dari informasi umum pembelajaran, sistem gamifikasi, langkah-langkah pembelajaran, perangkat permainan, asesmen, hingga lampiran perangkat pembelajaran yang siap digunakan guru. Dengan demikian, guru tidak hanya memperoleh media pembelajaran, tetapi juga memperoleh petunjuk pelaksanaan pembelajaran secara utuh.

Tabel 4.1 Tujuan Produk

Komponen Produk	**Tujuan Perancangan**
Cover Buku	Memberikan identitas produk pembelajaran berbasis gamifikasi.
Informasi Umum	Menyajikan identitas pembelajaran, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, alokasi waktu, dan kebutuhan pembelajaran.
Sistem Gamifikasi	Menjelaskan mekanisme permainan yang meliputi aturan bermain, sistem *points, levels, badges, leaderboard*, tantangan, bonus, dan refleksi.
Petunjuk Penggunaan	Memberikan panduan kepada guru mengenai langkah penggunaan buku dan media pembelajaran.

Langkah Pembelajaran	Menyajikan rancangan kegiatan pembelajaran berbasis gamifikasi pada setiap pertemuan.
Media Pembelajaran	Menyediakan tautan link menuju media digital yang digunakan selama pembelajaran.
LKPD	Menyediakan lembar kerja peserta didik yang sesuai dengan aktivitas pembelajaran.
Asesmen	Menyediakan instrumen asesmen diagnostik, formatif dan refleksi pembelajaran.
Lampiran	Menyediakan perangkat pendukung seperti rubrik penilaian dan instrumen lain yang dapat digunakan guru.

Perancangan tujuan produk tersebut disusun sebagai dasar dalam proses pengembangan produk pada tahap *development*. Setiap komponen dirancang saling terintegrasi sehingga membentuk sebuah buku panduan pembelajaran berbasis gamifikasi yang utuh, sistematis, dan mudah digunakan oleh guru sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran SKI kelas VII.

ii. Perancangan Struktur Buku Panduan.

Setelah tujuan produk ditetapkan, tahap selanjutnya adalah merancang struktur Buku Panduan Pembelajaran Berbasis Gamifikasi. Perancangan struktur buku dilakukan untuk menghasilkan susunan isi yang sistematis sehingga guru dapat

memahami konsep gamifikasi, aturan pelaksanaan pembelajaran, serta langkah-langkah pembelajaran secara berurutan. Struktur buku dirancang berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru, karakteristik peserta didik, materi pembelajaran, serta tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan pada tahap *analysis*.

Tabel 4.2 Perancangan Struktur Buku Panduan Pembelajaran Berbasis Gamifikasi

Bagian Buku	**Isi**	**Tujuan Perancangan**
Cover	Judul, identitas produk, logo	Memberikan identitas buku panduan.
Kata Pengantar	Pengantar penulis	Menjelaskan tujuan penyusunan buku.
Daftar Isi.	Struktur isi buku	Memudahkan navigasi pengguna
Informasi Umum	Identitas pembelajaran, CP, TP, alokasi waktu, sarana prasarana	Memberikan gambaran umum pembelajaran.
Sistem Gamifikasi	*Points, levels, badges, leaderboard*, aturan permainan	Menjelaskan mekanisme gamifikasi sebelum pembelajaran dimulai
Petunjuk Penggunaan	Langkah penggunaan buku dan media	Membantu guru menggunakan produk secara mandiri
Langkah	Kegiatan	Menjadi panduan

Pembelajaran	pendahuluan, inti, dan penutup setiap pertemuan	pelaksanaan pembelajaran.
Media Pembelajaran	Tautan akses powerpoint, Kahoot, dan bahan ajar	Memudahkan akses ke media digital tanpa memenuhi halaman buku.
LKPD	Lembar kerja peserta didik	Mendukung aktivitas belajar selama pembelajaran.
Asesmen	awal pembelajaran, selama pembelajaran, akhir pembelajaran.	Membantu guru melaksanakan penilaian.
Lampiran	*Leaderboard, LKPD, Refleksi*	Menyediakan perangkat pendukung yang siap digunakan.

Salah satu karakteristik utama buku panduan yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah penempatan sistem gamifikasi pada bagian awal buku sebelum langkah-langkah pembelajaran. Hal tersebut bertujuan agar guru memahami terlebih dahulu mekanisme permainan yang meliputi sistem *points, levels, badges,* dan *leaderboard* sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, guru dapat menerapkan pembelajaran berbasis gamifikasi sesuai dengan alur yang telah dirancang.

Media pembelajaran berupa PowerPoint, Kahoot!, dan bahan ajar digital tidak ditampilkan dalam bentuk tangkapan

layar pada buku panduan, melainkan disajikan melalui tautan akses. Perancangan tersebut bertujuan menjaga kerapian tata letak buku sekaligus memudahkan guru mengakses media pembelajaran secara langsung menggunakan perangkat digital.

Seluruh perangkat pembelajaran seperti LKPD, lembar refleksi, rubrik penilaian, serta instrumen asesmen ditempatkan pada bagian lampiran agar guru dapat langsung menggandakan atau mencetak dokumen sesuai kebutuhan pembelajaran.

Berdasarkan struktur tersebut, Buku Panduan Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dirancang tidak hanya sebagai kumpulan perangkat pembelajaran, tetapi sebagai panduan pelaksanaan pembelajaran yang memuat keseluruhan alur pembelajaran mulai dari persiapan, pelaksanaan, hingga penilaian. Struktur buku yang sistematis diharapkan dapat membantu guru memahami dan menerapkan pembelajaran berbasis gamifikasi secara mandiri.

iii. Perancangan sistem gamifikasi

Perancangan sistem gamifikasi dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, karakteristik materi, tujuan pembelajaran, serta landasan teori gamifikasi yang telah disusun pada tahap sebelumnya. Komponen gamifikasi dirancang tidak hanya sebagai unsur permainan, tetapi sebagai strategi pembelajaran untuk

meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses belajar materi Strategi Dakwah Rasulullah saw. di Mekkah. Berdasarkan hasil analisis tersebut, komponen gamifikasi yang dikembangkan terdiri atas *points, levels, badges,* dan *leaderboard*.

1) Points

Komponen *points* dirancang sebagai bentuk penghargaan terhadap keterlibatan dan keberhasilan peserta didik selama mengikuti pembelajaran berbasis gamifikasi. Keputusan penggunaan sistem *points* didasarkan pada hasil analisis kebutuhan pembelajaran yang menunjukkan bahwa peserta didik lebih antusias ketika mengikuti pembelajaran yang memberikan tantangan, kompetisi, dan penghargaan secara langsung. Berdasarkan hasil wawancara, peserta didik menyampaikan bahwa media permainan yang pernah digunakan guru, seperti Zep Quiz dan kuis berbasis web, menjadi lebih menarik karena terdapat sistem perolehan *points* yang dapat dilihat secara langsung.

Selain didasarkan pada hasil analisis lapangan, penggunaan *points* juga mengacu pada teori gamifikasi yang menjelaskan bahwa *points* merupakan bentuk umpan balik instan yang mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, setiap jawaban benar yang

diberikan peserta didik pada platform Kahoot akan memperoleh sejumlah *points* sesuai tingkat kesulitan soal.

Perolehan *points* dalam penelitian ini dirancang sebagai berikut.

Tabel 4.3 Sistem *Points*

Aktivitas	**Points**	**Dasar Penentuan**
Membaca materi	5	Mendorong peserta didik memahami konsep dasar sebelum mengikuti aktivitas berikutnya.
Diskusi kelompok	15	Mendorong partisipasi aktif dan kolaborasi selama pembelajaran.
Menyelesaikan LKPD	20	Mengukur kemampuan mengolah informasi dan menerapkan konsep.
Menjawab Kahoot dengan benar	30	Menjadi indikator utama pencapaian pemahaman materi sehingga memperoleh bobot poin tertinggi.
Menyelesaikan levels	+20	Bentuk penghargaan terhadap konsistensi peserta didik dalam menyelesaikan rangkaian aktivitas belajar pada setiap level
Refleksi	+10	Membantu peserta didik menyimpulkan hasil belajar dan melakukan evaluasi diri.

Sistem *points* tidak digunakan sebagai nilai akhir peserta didik, tetapi sebagai bentuk apresiasi terhadap proses belajar yang telah dilakukan selama pembelajaran berlangsung.

2) *Levels*

Sistem *levels* merupakan salah satu elemen utama dalam gamifikasi yang berfungsi untuk menunjukkan perkembangan peserta didik selama mengikuti pembelajaran. Pada penelitian ini, *levels* tidak dirancang berdasarkan jumlah pertemuan pembelajaran, melainkan berdasarkan akumulasi *points* yang diperoleh peserta didik dari setiap aktivitas pembelajaran. Dengan demikian, kenaikan *levels* mencerminkan perkembangan proses belajar peserta didik, bukan sekadar perpindahan dari satu pertemuan ke pertemuan berikutnya.

Perancangan sistem *levels* berdasarkan akumulasi *points* bertujuan agar peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang progresif. Setiap aktivitas pembelajaran, seperti mempelajari materi, berdiskusi, menyelesaikan LKPD, dan mengikuti kuis interaktif, memberikan kontribusi terhadap penambahan *points*. Akumulasi *points* tersebut selanjutnya digunakan sebagai dasar penentuan

levels yang dicapai peserta didik sehingga perkembangan belajar dapat dipantau secara bertahap.

Jumlah *levels* pada penelitian ini disusun dengan mempertimbangkan total akumulasi *points* yang dapat diperoleh peserta didik selama mengikuti seluruh aktivitas pembelajaran pada satu bab materi. Selain itu, pembagian *levels* juga mempertimbangkan karakteristik peserta didik kelas VII MTs yang membutuhkan target pencapaian secara bertahap agar motivasi belajar tetap terjaga selama proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 4.4 Rentang *Points* dalam *Levels*

Levels	**Rentang *Points***	**Deskripsi Pencapaian**
Level 1	0–25	Peserta didik mulai memahami konsep dasar materi.
Level 2	26 - 50	Peserta didik mampu menghubungkan konsep-konsep yang dipelajari.
Level 3	51 - 75	Peserta didik mampu menganalisis peristiwa dan menyelesaikan tantangan pembelajaran.
Level 4	76 - 100	Peserta didik menunjukkan penguasaan materi secara menyeluruh melalui

		penyelesaian seluruh aktivitas pembelajaran.

Berdasarkan Tabel , peserta didik memulai pembelajaran pada level 1. Setiap aktivitas pembelajaran yang berhasil diselesaikan akan menghasilkan *points* sesuai dengan sistem *points* yang telah dirancang. Akumulasi *points* tersebut akan meningkatkan *levels* peserta didik secara bertahap hingga mencapai level 4 sebagai tingkat pencapaian tertinggi pada materi pembelajaran yang dikembangkan.

3) Badges

Sistem *badges* dirancang sebagai bentuk penghargaan terhadap pencapaian tertentu yang ditunjukkan peserta didik selama mengikuti pembelajaran berbasis gamifikasi. Berbeda dengan sistem *levels* yang ditentukan berdasarkan akumulasi *points* dan *badges* diberikan kepada peserta didik yang memenuhi kriteria tertentu sesuai dengan perilaku belajar yang ingin dikembangkan.

Perancangan *badges* didasarkan pada tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik kelas VII MTs, serta aktivitas-aktivitas yang dianggap penting dalam mendukung keterlibatan peserta didik selama proses

pembelajaran. Oleh karena itu, *badges* tidak hanya diberikan atas hasil belajar, tetapi juga atas partisipasi aktif, kolaborasi, dan penyelesaian aktivitas pembelajaran.

Tabel 4.5 *Badges* yang dirancang meliputi:

Nama *Badges*	**Kriteria Penerimaan**	**Tujuan**
Explorer	Menyelesaikan level 1	Kelompok memerlukan pengalaman awal yang menyenangkan agar termotivasi mengikuti pembelajaran hingga selesai.
Strategist	Menyelesaikan level 2.	Kelompok diharapkan mampu memahami hubungan sebab-akibat dari suatu peristiwa sejarah
Survivor	Menyelesaikan level 3	Merepresentasikan kemampuan peserta didik memahami berbagai tantangan yang dihadapi Rasulullah SAW.
Da'i Inspiratif	Menyelesaikan level 4	Kelompok diharapkan mampu meneladani sikap sabar, gigih, berakhlak mulia, dan istiqamah dalam kehidupan sehari-hari.
Team Champion	Kelompok dengan kolaborasi terbaik	Kelompok yang menunjukkan kemampuan bekerja sama secara aktif selama proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, sistem *badges* dalam penelitian ini dikembangkan sebagai bentuk penghargaan simbolik terhadap pencapaian peserta didik selama mengikuti pembelajaran berbasis gamifikasi. Jenis *badge* yang dirancang tidak dipilih secara acak, melainkan disusun berdasarkan tingkat perkembangan materi, tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta kebutuhan pembelajaran yang diperoleh pada tahap *analysis*. Dengan demikian, badges tidak hanya berfungsi sebagai elemen permainan, tetapi juga sebagai strategi pedagogis untuk memberikan apresiasi terhadap proses dan hasil belajar peserta didik.

4) Leaderboard

Komponen *leaderboard* dirancang sebagai media untuk menampilkan perkembangan capaian peserta didik selama mengikuti pembelajaran berbasis gamifikasi. Perancangan leaderboard didasarkan pada hasil analisis kebutuhan pembelajaran yang menunjukkan bahwa peserta didik merasa lebih termotivasi ketika dapat melihat perkembangan *points* yang diperoleh secara langsung.

Namun demikian, *leaderboard* dalam penelitian ini tidak hanya menampilkan urutan peringkat peserta didik, tetapi juga informasi mengenai *levels* yang telah

diselesaikan, jumlah *badge* yang diperoleh, dan total *points* yang dikumpulkan. Dengan demikian peserta didik tidak hanya berorientasi pada posisi peringkat, tetapi juga pada perkembangan proses belajar yang telah dicapai.

Tabel 4.6 *Leaderboard*

Kelompok	**Total** *points*	**Levels**	***Badges***

Berdasarkan rancangan tersebut, *leaderboard* akan diperbarui pada akhir setiap sesi pembelajaran setelah seluruh aktivitas selesai dilaksanakan. Posisi peserta didik dalam *leaderboard* ditentukan oleh jumlah akumulasi *points* yang diperoleh dari berbagai aktivitas pembelajaran. Dengan demikian, *leaderboard* memberikan gambaran mengenai perkembangan belajar peserta didik tanpa menggantikan fungsi penilaian yang dilakukan oleh guru.

Berdasarkan hasil analisis karakteristik peserta didik dan kebutuhan pembelajaran, komponen gamifikasi yang dipilih meliputi *points, levels, badges,* dan *leaderboard*. Pemilihan komponen tersebut didasarkan pada fungsi elemen gamifikasi sebagai mekanisme untuk memberikan penghargaan, menunjukkan perkembangan pencapaian, serta memberikan umpan balik terhadap proses belajar peserta didik.[96]

iv. Perancangan Perangkat Pembelajaran

Setelah sistem gamifikasi dirancang, tahap selanjutnya adalah merancang perangkat pembelajaran yang akan mendukung pelaksanaan pembelajaran berbasis gamifikasi. Perangkat pembelajaran dirancang sebagai satu kesatuan yang saling terintegrasi dalam Buku Panduan Pembelajaran Berbasis Gamifikasi. Perancangan perangkat dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan, karakteristik peserta didik, materi pembelajaran, serta tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan pada tahap *analysis*. Seluruh perangkat dirancang untuk memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran secara sistematis, interaktif, dan sesuai dengan mekanisme gamifikasi yang telah dirancang.

[96] Cuhanazriansyah dkk., Gamifikasi Dalam Pendidikan.

Tabel 4.6 Perancangan Perangkat Pembelajaran

Perangkat	**Tujuan Perancangan**	**Integrasi dengan Gamifikasi**
Buku Panduan	Menjadi panduan utama pelaksanaan pembelajaran	Memuat seluruh mekanisme gamifikasi dan langkah pembelajaran
RPP	Menyusun alur pembelajaran setiap pertemuan	Menempatkan aktivitas yang menghasilkan *points, levels, badges,* dan *leaderboard*
LKPD	Memfasilitasi aktivitas belajar peserta didik	Aktivitas pada LKPD berkontribusi terhadap perolehan *points*
PowerPoint	Menyajikan materi secara visual	Digunakan sebagai media penyampaian materi sebelum aktivitas permainan
Kahoot	Menyediakan kuis interaktif	Digunakan untuk memperoleh *points* dan menentukan perkembangan *levels*
Lembar Refleksi	Mengajak peserta didik merefleksikan pembelajaran	Memberikan tambahan *points* refleksi
Rubrik Penilaian	Membantu guru melakukan penilaian	Menilai ketercapaian aktivitas pembelajaran
Link	Menghubungkan buku dengan media digital	Memudahkan guru mengakses PowerPoint dan Kahoot

Perangkat pembelajaran pada penelitian ini tidak dirancang sebagai dokumen yang berdiri sendiri, melainkan saling terintegrasi dalam mendukung pelaksanaan pembelajaran berbasis gamifikasi. Modul ajar atau buku panduan berfungsi sebagai panduan utama, sedangkan RPP mengarahkan alur pembelajaran pada setiap pertemuan. LKPD, PowerPoint, dan Kahoot! menjadi media yang digunakan peserta didik untuk menyelesaikan aktivitas belajar yang menghasilkan *points* dan mendukung pencapaian *level*sl. Selanjutnya, lembar refleksi dan rubrik penilaian membantu guru mengevaluasi proses pembelajaran.

v. Perancangan Alur Penggunaan Guru

Setelah struktur buku, sistem gamifikasi, perangkat pembelajaran, dan konsep visual dirancang, tahap selanjutnya adalah merancang alur penggunaan buku panduan oleh guru. Perancangan alur penggunaan bertujuan memberikan gambaran sistematis mengenai langkah-langkah yang dilakukan guru dalam memanfaatkan Buku Panduan Pembelajaran Berbasis Gamifikasi. Alur tersebut dirancang agar guru dapat memahami urutan penggunaan setiap komponen produk secara terstruktur, mulai dari tahap persiapan hingga penutupan pembelajaran.

Tabel 4.7 Perancangan Alur Penggunaan Guru

Tahapan	Aktivitas Guru	Tujuan
Persiapan	Mempelajari buku panduan dan menyiapkan perangkat pembelajaran	Memastikan seluruh perangkat siap digunakan.
Orientasi	Menjelaskan tujuan pembelajaran dan aturan gamifikasi	Membantu peserta didik memahami mekanisme pembelajaran.
Pelaksanaan	Memfasilitasi pembelajaran sesuai langkah pada buku panduan	Mengarahkan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.
Pengelolaan Gamifikasi	Memberikan *points*, menentukan *levels, badges,* dan memperbarui *leaderboard*	Mengelola sistem gamifikasi selama pembelajaran.
Refleksi	Mengajak peserta didik melakukan refleksi pembelajaran	Menguatkan pemahaman dan pengalaman belajar.
Penutup	Menyimpulkan pembelajaran dan mengakhiri kegiatan	Menutup proses pembelajaran secara sistematis.

Setiap tahapan penggunaan guru dirancang berdasarkan struktur Buku Panduan Pembelajaran Berbasis Gamifikasi. Guru tidak perlu menyusun kembali langkah-langkah pembelajaran karena seluruh aktivitas telah tersedia dalam buku panduan secara sistematis. Dengan demikian, guru cukup mengikuti urutan penggunaan produk sesuai dengan alur yang telah dirancang.

Tabel 4.8 Perancangan Alur Penggunaan Guru Jika di hubungkan dengan Sistem Gamifikasi

Tahapan Guru	**Komponen Gamifikasi**
Menjelaskan aturan permainan	Sistem Gamifikasi
Membimbing aktivitas	*Points*
Mengecek pencapaian	*Levels*
Memberikan penghargaan	*Badges*
Mengumumkan hasil	*Leaderboard*

Perancangan alur penggunaan guru diintegrasikan dengan sistem gamifikasi sehingga setiap tahapan pembelajaran memiliki keterkaitan dengan mekanisme *points*, *levels*, *badges*, dan *leaderboard*. Integrasi tersebut dirancang agar guru dapat mengelola pembelajaran berbasis gamifikasi secara konsisten sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan rancangan tersebut, alur penggunaan guru disusun sebagai panduan operasional dalam memanfaatkan Buku Panduan Pembelajaran Berbasis Gamifikasi. Alur ini memastikan bahwa setiap komponen produk digunakan secara berurutan dan saling terintegrasi sehingga mendukung keterlaksanaan pembelajaran berbasis gamifikasi secara

sistematis. Rancangan ini selanjutnya menjadi acuan dalam pengembangan produk pada tahap *development.*

vi. Perancangan Media dan Perangkat Pembelajaran

1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RPP dikembangkan sebagai perangkat utama yang menjadi pedoman guru dalam melaksanakan pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi pada materi Strategi Dakwah Rasulullah SAW. di Makkah untuk peserta didik kelas VII MTs Negeri 6 Sleman. Selain itu, pengembangan RPP juga didasarkan pada hasil tahap *analysis* yang menunjukkan bahwa peserta didik lebih antusias terhadap pembelajaran yang melibatkan aktivitas interaktif, diskusi kelompok, dan media digital dibandingkan pembelajaran yang didominasi kegiatan mencatat.

RPP yang dikembangkan terdiri atas beberapa komponen, yaitu identitas pembelajaran, identifikasi murid, materi pelajaran, dimensi profil lulusan, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, praktik pedagogis, pemanfaatan digital, pengalaman belajar, serta asesmen pembelajaran.

Tabel 4.9 Komponen RPP yang Dikembangkan

Komponen	**Hasil Pengembangan**

Materi	Strategi Dakwah Rasulullah di Makkah
TP	Mengacu CP dan ATP
Media	PPT, LKPD, Kahoot
Gamifikasi	*Points, levels, badges, Leaderboard*
Asesmen	Diagnostik, formatif, refleksi

2) Power point

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan pembelajaran diketahui bahwa penyampaian materi masih didominasi metode ceramah sehingga peserta didik cenderung pasif. Selain itu, analisis peserta didik menunjukkan bahwa mereka lebih mudah memahami materi melalui penyajian visual yang menarik.

Temuan tersebut sejalan dengan teori media pembelajaran yang menjelaskan bahwa media visual mampu membantu memperjelas konsep, meningkatkan perhatian peserta didik, serta mempermudah proses memahami materi pembelajaran.

Oleh karena itu, Powerpoint dirancang sebagai media utama penyampaian materi yang memuat ilustrasi, gambar, peta konsep, dan alur kronologi Strategi Dakwah Rasulullah

saw. di Mekkah agar proses penyampaian materi menjadi lebih sistematis dan menarik.

3) LKPD

Isi materi dalam LKPD dikembangkan berdasarkan hasil analisis materi yang menunjukkan bahwa pembelajaran membahas empat pokok bahasan, yaitu permulaan dakwah Rasulullah SAW. di Makkah, respon masyarakat Quraisy, tantangan dakwah, serta modal keberhasilan Rasulullah SAW. Materi tersebut kemudian dibagi ke dalam dua pertemuan agar sesuai dengan alokasi waktu pembelajaran di MTs Negeri 6 Sleman.

Aktivitas dalam LKPD dikembangkan berdasarkan hasil analisis karakteristik peserta didik yang menunjukkan bahwa peserta didik lebih aktif ketika belajar melalui diskusi kelompok dan aktivitas kolaboratif. Oleh karena itu, setiap LKPD memuat tugas diskusi, analisis sederhana, dan pertanyaan reflektif yang diselesaikan secara berkelompok sebelum peserta didik memasuki tantangan Kahoot!.

Berbeda dengan LKPD yang digunakan sebelumnya, LKPD hasil pengembangan diintegrasikan dengan sistem gamifikasi. Setiap aktivitas dalam LKPD dirancang sebagai bagian dari penyelesaian misi pada setiap *levels*. Setelah menyelesaikan diskusi pada LKPD, peserta didik

melanjutkan ke tantangan Kahoot untuk memperoleh *points*, membuka *levels* berikutnya, serta berkesempatan memperoleh *badges*. Dengan demikian, LKPD tidak berdiri sendiri, tetapi menjadi penghubung antara penyampaian materi dan aktivitas gamifikasi.

Hasil pengembangan LKPD terdiri atas dua LKPD yang digunakan pada dua pertemuan pembelajaran. LKPD pertama digunakan untuk materi permulaan dakwah dan misi dakwah Rasulullah SAW., sedangkan LKPD kedua digunakan untuk materi respon masyarakat Quraisy, tantangan dakwah, dan modal keberhasilan Rasulullah SAW.

4) Kahoot!

Media Kahoot! dikembangkan sebagai media pembelajaran interaktif yang mengimplementasikan *blueprint* gamifikasi. Pengembangan media ini didasarkan pada hasil tahap *analysis* yang menunjukkan bahwa peserta didik lebih antusias mengikuti pembelajaran berbasis permainan digital dibandingkan pembelajaran yang didominasi aktivitas mencatat. Selain itu, hasil analisis karakteristik peserta didik menunjukkan bahwa peserta didik kelas VII lebih termotivasi ketika memperoleh umpan balik secara langsung, melihat perolehan *points*, dan mengetahui perkembangan capaian belajar mereka selama proses pembelajaran.

Menurut teori gamifikasi, tantangan, umpan balik langsung, dan penghargaan merupakan elemen yang mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan peserta didik.

Oleh karena itu, Kahoot! dipilih sebagai media *challenge* dan evaluasi formatif yang mengintegrasikan sistem *points*, peringkat, dan umpan balik secara langsung.

5) Refleksi

Refleksi membantu peserta didik mengevaluasi pengalaman belajar. Pada tahap ini merupakan bagian penting dari pembelajaran yang mendorong kesadaran belajar. Lembar refleksi dikembangkan untuk membantu peserta didik mengungkapkan pemahaman, pengalaman belajar, serta kendala yang dihadapi setelah mengikuti pembelajaran.

Bagian refleksi dikembangkan berdasarkan tujuan pembelajaran SKI yang tidak hanya menekankan penguasaan pengetahuan, tetapi juga internalisasi nilai keteladanan Rasulullah SAW. Oleh karena itu, pada akhir setiap refleksi peserta didik diminta menuliskan nilai atau karakter Rasulullah yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

6) Perangkat Pendukung

Berdasarkan hasil analisis fasilitas diketahui bahwa sekolah memiliki LCD proyektor, laptop, jaringan internet, serta smartphone yang dapat digunakan selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, perangkat tersebut dimanfaatkan sebagai pendukung implementasi desain pembelajaran berbasis gamifikasi sehingga seluruh aktivitas pembelajaran dapat berlangsung secara optimal.

Berdasarkan hasil sintesis antara temuan pada tahap *analysis* dan landasan teori, media dan perangkat pembelajaran yang dikembangkan tidak dipilih semata-mata karena mengikuti perkembangan teknologi, tetapi sebagai respons terhadap karakteristik peserta didik, kebutuhan pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta kondisi fasilitas di MTs Negeri 6 Sleman. Oleh karena itu, penggunaan powerpoint, Kahoot!, LKPD, modul ajar, instrumen penilaian, dan perangkat pendukung merupakan satu kesatuan yang saling melengkapi dalam mendukung implementasi desain pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi.

vii. Perancangan Asesmen

Asesmen dalam penelitian ini dirancang sebagai asesmen yang terintegrasi dengan aktivitas pembelajaran berbasis gamifikasi. Setiap aktivitas yang dilakukan peserta didik, seperti membaca materi, berdiskusi, menyelesaikan LKPD, menjawab

kuis Kahoot, dan melakukan refleksi, menjadi bagian dari proses asesmen pembelajaran. Dengan demikian, asesmen berfungsi sebagai alat untuk memantau ketercapaian tujuan pembelajaran sekaligus mendukung sistem perolehan *points* dalam gamifikasi.

Tabel 4.10 *Blueprint* Perancangan Asesmen

Jenis Aktivitas	**Bentuk Asesmen**	**Tujuan**
Membaca materi	Observasi partisipasi	Mengetahui kesiapan belajar peserta didik
Diskusi kelompok	Penilaian proses	Menilai keterlibatan dan kerja sama kelompok
LKPD	Penilaian hasil kerja	Menilai pemahaman materi
Kahoot	Kuis interaktif	Menilai penguasaan konsep secara formatif
Refleksi	Lembar refleksi	Mengetahui pemahaman dan pengalaman belajar peserta didik

Tabel 4.11 Integrasi Asesmen dengan Sistem Gamifikasi

Aktivitas	**Asesmen**	**Komponen Gamifikasi**
Membaca materi	Observasi	+5 *points*

Diskusi	Penilaian proses	+15 *points*
LKPD	Penilaian produk	+20 *points*
Kahoot	Penilaian formatif	+30 *points*
Menyelesaikan *levels*	Pengakuan capaian	+20 *points*
Refleksi	Penilaian diri	+10 *points*

Tabel 4.12 Komponen Asesmen dalam Buku Panduan

Komponen	**Fungsi**
Asesmen diagnostik	Mengidentifikasi kesiapan awal peserta didik sebelum pembelajaran dimulai.
Asesmen formatif	Memantau perkembangan belajar selama proses pembelajaran melalui aktivitas seperti diskusi, LKPD, dan Kahoot.
Refleksi	Mengidentifikasi pemahaman dan pengalaman belajar peserta didik setelah pembelajaran selesai.
Rubrik penilaian	Membantu guru melakukan penilaian secara konsisten terhadap aktivitas peserta didik.

Sesuai teori gamifikasi, aktivitas pembelajaran menghasilkan *points* yang kemudian diakumulasikan sebagai dasar pencapaian *levels*. Selain itu, peserta didik yang memenuhi kriteria tertentu memperoleh *badges* sebagai bentuk penghargaan, sedangkan *leaderboard* berfungsi memberikan umpan balik terhadap perkembangan belajar.

Mengacu pada konsep asesmen sebagai proses yang berlangsung selama pembelajaran, instrumen penilaian pada penelitian ini dirancang secara terintegrasi dengan aktivitas gamifikasi. Dengan demikian, setiap aktivitas peserta didik menghasilkan informasi mengenai ketercapaian indikator pembelajaran sekaligus menjadi dasar pemberian *points* dalam sistem gamifikasi.

Setiap aktivitas pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk memperoleh informasi mengenai ketercapaian tujuan pembelajaran sekaligus menjadi dasar pemberian *points* dalam sistem gamifikasi. Rancangan asesmen ini selanjutnya menjadi acuan dalam pengembangan Buku Panduan Pembelajaran Berbasis Gamifikasi pada tahap *development*.

Produk desain pembelajaran dalam penelitian ini merupakan keseluruhan rancangan pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi yang dikembangkan untuk materi Strategi Dakwah Rasulullah SAW di Mekkah. Rancangan tersebut terlebih dahulu disusun dalam bentuk *blueprint* pembelajaran pada tahap *Design*, yang memuat struktur pembelajaran, tujuan, alur kegiatan, sistem gamifikasi, perangkat pembelajaran, media, asesmen, serta rancangan penggunaannya. *Blueprint* tersebut kemudian direalisasikan pada tahap *Development* menjadi Buku Panduan Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi

beserta perangkat pendukungnya. Dengan demikian, buku panduan merupakan bentuk konkret dari rancangan desain pembelajaran yang telah dikembangkan berdasarkan blueprint.

b. Development (Pengembangan)

Tahap *development* merupakan proses merealisasikan blueprint pembelajaran berbasis gamifikasi yang telah dirancang pada tahap *design* menjadi produk akhir berupa Buku Panduan Pembelajaran Berbasis Gamifikasi pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas VII MTs. Seluruh komponen yang telah dirancang pada tahap sebelumnya dikembangkan menjadi produk yang utuh sehingga dapat digunakan sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran oleh guru.

Hasil analisis kebutuhan pada tahap *analysis* menunjukkan bahwa guru memerlukan perangkat pembelajaran yang tidak hanya memuat langkah-langkah pembelajaran, tetapi juga menyediakan petunjuk penggunaan media, mekanisme gamifikasi, serta perangkat asesmen yang terintegrasi. Selain itu, peserta didik memerlukan pengalaman belajar yang lebih aktif melalui aktivitas yang mampu mempertahankan fokus, meningkatkan partisipasi, serta memberikan umpan balik secara berkelanjutan selama proses pembelajaran.

Temuan tersebut didukung oleh teori desain pembelajaran yang menjelaskan bahwa suatu produk pembelajaran harus dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan sehingga mampu menjawab permasalahan pembelajaran secara nyata. Selain itu, teori gamifikasi menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna apabila elemen permainan, seperti *points*, *levels*, *badges*, dan *leaderboard* tidak hanya berfungsi sebagai penghargaan, tetapi diintegrasikan ke dalam keseluruhan aktivitas belajar sehingga mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, landasan teori, dan *blueprint* yang telah disusun pada tahap *design*, peneliti mengembangkan seluruh komponen pembelajaran menjadi produk akhir berupa Buku Panduan Pembelajaran Berbasis Gamifikasi yang memuat sistem gamifikasi, perangkat pembelajaran, media pembelajaran, asesmen, serta petunjuk penggunaan secara terintegrasi. Sesuai dengan batasan penelitian, tahap *development* difokuskan pada pengembangan produk hingga siap digunakan, tanpa melaksanakan tahap *implementation* dan *evaluation*.

i. Pengembangan Buku Panduan

Pengembangan Buku Panduan Pembelajaran Berbasis Gamifikasi merupakan tahap awal pada proses *development*. Tahap ini dilakukan dengan merealisasikan *blueprint* buku yang telah dirancang pada tahap *design* menjadi sebuah produk

pembelajaran yang utuh. Buku panduan dikembangkan sebagai produk utama penelitian yang berfungsi sebagai pedoman praktis bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis gamifikasi di kelas VII MTs.

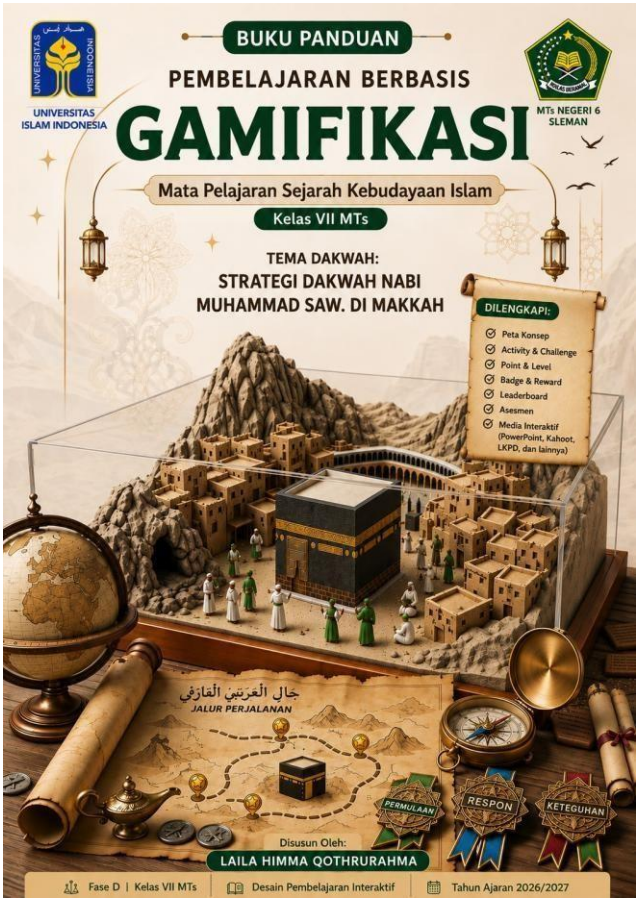
Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa guru memerlukan perangkat pembelajaran yang tidak hanya memuat langkah-langkah pembelajaran, tetapi juga menyediakan petunjuk penggunaan media, mekanisme gamifikasi, perangkat asesmen, serta perangkat pendukung pembelajaran yang terintegrasi dalam satu dokumen. Temuan tersebut didukung oleh teori desain pembelajaran yang menyatakan bahwa suatu produk pembelajaran perlu dikembangkan secara sistematis agar dapat digunakan secara efektif oleh pengguna dalam mencapai tujuan pembelajaran

1) Cover

Cover dikembangkan sebagai identitas produk dengan menampilkan judul, identitas peneliti, logo institusi, serta ilustrasi yang menggambarkan pembelajaran berbasis gamifikasi.

Dalam proses pengembangan produk, peneliti memanfaatkan alat bantu kecerdasan artifisial (A*rtificial Intelligence*/AI), termasuk ChatGPT, sebagai alat bantu pendukung dalam proses perancangan visual dan penyusunan

beberapa ilustrasi yang digunakan pada sampul dan elemen pendukung Buku Panduan Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi. Pemanfaatan AI digunakan sebagai sarana bantu untuk menghasilkan dan mengembangkan alternatif visual sesuai dengan kebutuhan desain yang telah ditentukan oleh peneliti. Seluruh pemilihan, penyesuaian, penyuntingan, integrasi, dan penggunaan akhir elemen visual dilakukan oleh peneliti dengan mempertimbangkan kesesuaian terhadap tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, materi, serta rancangan produk. AI tidak digunakan untuk menggantikan proses analisis kebutuhan, perancangan pembelajaran, pengambilan data, maupun penarikan kesimpulan penelitian.



Gambar 4.4 *Cover* Buku Panduan

2) Informasi Umum

Informasi umum dikembangkan untuk memberikan gambaran mengenai identitas pembelajaran, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, alokasi waktu, karakteristik peserta didik, dan sarana prasarana yang diperlukan.



BUKU PANDUAN PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) — Kelas VII MTs Negeri 6 Sleman

INFORMASI UMUM

Judul Produk/Modul Panduan	Buku Panduan Pembelajaran Berbasis Gamifikasi
Nama Penyusun	Laila Himma Qothrunahma
Nama Mata Pelajaran	Sejarah Kebudayaan Islam
Satuan Pendidikan	MTs Negeri 6 Sleman
Jenjang Pendidikan	Madrasah Tsanawiyah
Fase/Kelas	Fase D/Kelas VII
Kurikulum	Kurikulum Merdeka
Pendekatan Pembelajaran	Desain Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi
Sasaran Pengguna	Guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII
Peserta Didik	Peserta didik kelas VII MTs Negeri 6 Sleman
Model Pembelajaran	Tatap muka
Alokasi Waktu	2 JP / 2 Pertemuan
Produk yang Dikembangkan	Buku panduan pelaksanaan pembelajaran SKI berbasis gamifikasi
Media Pendukung	PowerPoint, Kahoot, LKPD, kartu aktivitas, serta media pendukung lainnya
Komponen Gamifikasi	Poin, level, badge, reward, challenge, dan leaderboard

SARANA PRASARANA

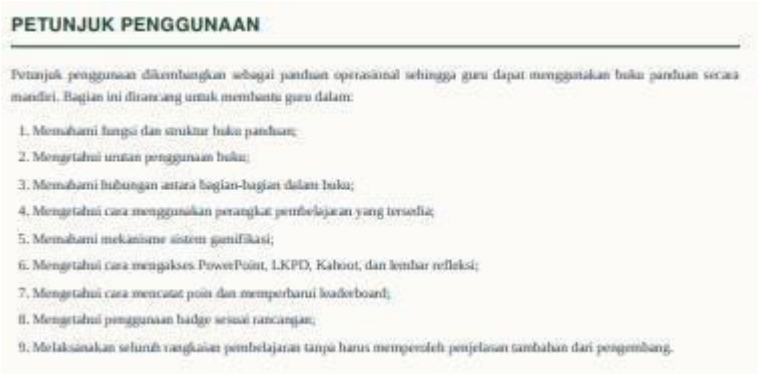
Sarana / Perangkat	Fungsi
Laptop / komputer guru	Menampilkan media pembelajaran dan mengakses media digital
Proyektor / LCD	Menampilkan PowerPoint dan media audiovisual
Akses internet	Mengakses Kahoot dan media digital
Smartphone / perangkat peserta didik	Digunakan pada aktivitas pembelajaran digital apabila diperlukan
PowerPoint pembelajaran	Media penyampaian materi dan visualisasi pembelajaran

Sarana / Perangkat	Fungsi
Kahoot!	Kuis / challenge pembelajaran
LKPD	Panduan aktivitas dan pengerjaan tugas peserta didik
Badge / lencana	Penanda pencapaian peserta didik / kelompok
Papan skor / leaderboard	Menampilkan perkembangan poin atau pencapaian
Alat tulis	Mendukung aktivitas pembelajaran
Lampiran asesmen	Mendukung penilaian proses dan hasil pembelajaran

Gambar 4.5 Informasi Umum

3) Petunjuk Penggunaan

Petunjuk penggunaan dikembangkan sebagai panduan operasional sehingga guru dapat menggunakan buku panduan secara mandiri.



PETUNJUK PENGGUNAAN

Petunjuk penggunaan dikembangkan sebagai panduan operasional sehingga guru dapat menggunakan buku panduan secara mandiri. Bagian ini dirancang untuk membantu guru dalam:

1. Memahami fungsi dan struktur buku panduan;
2. Mengetahui urutan penggunaan buku;
3. Memahami hubungan antara bagian-bagian dalam buku;
4. Mengetahui cara menggunakan perangkat pembelajaran yang tersedia;
5. Memahami mekanisme sistem gamifikasi;
6. Mengetahui cara mengakses PowerPoint, LKPD, Kahoot, dan lembar refleksi;
7. Mengetahui cara mencatat poin dan memperbarui leaderboard;
8. Mengetahui penggunaan badge sesuai rancangan;
9. Melaksanakan seluruh rangkaian pembelajaran tanpa harus memperoleh penjelasan tambahan dari pengembang.

Gambar 4.6 Petunjuk Penggunaan

ii. Pengembangan Sistem Gamifikasi

Pengembangan sistem gamifikasi merupakan tahap realisasi blueprint gamifikasi yang telah dirancang pada tahap *design*. Sistem gamifikasi dikembangkan sebagai inti dari Buku Panduan Pembelajaran Berbasis Gamifikasi yang berfungsi mengintegrasikan aktivitas pembelajaran dengan mekanisme permainan sehingga proses belajar menjadi lebih terstruktur, interaktif, dan berorientasi pada pencapaian tujuan pembelajaran.

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa peserta didik memerlukan pembelajaran yang mampu mempertahankan fokus, meningkatkan keterlibatan, dan memberikan umpan balik secara berkelanjutan. Selain itu, guru membutuhkan mekanisme pembelajaran yang sistematis agar proses pembelajaran berbasis

gamifikasi dapat dilaksanakan secara konsisten. Temuan tersebut didukung oleh teori gamifikasi yang menjelaskan bahwa integrasi elemen *points, levels, badges,* dan *leaderboard* dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan partisipasi peserta didik apabila dirancang sebagai satu sistem yang saling terhubung.



Gambar 4.7 Sistem Gamifikasi

1) Points

Sistem *points* yang telah dirancang pada tahap *design* dikembangkan menjadi mekanisme penghargaan yang diberikan kepada peserta didik berdasarkan aktivitas pembelajaran yang dilakukan selama proses belajar.



Gambar 4.8 *Points*

2) *Levels*

Sistem *levels* dikembangkan sebagai indikator perkembangan belajar peserta didik berdasarkan akumulasi *points* yang diperoleh selama pembelajaran.



Gambar 4.9 *Levels*

3) *Badges*

Badges dikembangkan dalam bentuk ilustrasi digital yang digunakan sebagai penghargaan atas pencapaian peserta didik pada setiap *levels* pembelajaran.



Gambar 4.10 *Badges*

4) Leaderboard

Leaderboard dikembangkan sebagai media umpan balik yang menampilkan perkembangan *points* setiap kelompok selama proses pembelajaran.

Leaderboard dikembangkan sebagai media umpan balik yang menampilkan perkembangan *points* setiap kelompok selama proses pembelajaran.

Tabel 4.13 Integrasi Sistem Gamifikasi

Aktivitas Pembelajaran	**Komponen Gamifikasi**	**Hasil**

Membaca materi	*points*	+5 *points*
Diskusi	*points*	+15 *points*
LKPD	*points*	+20 *points*
Kahoot	*points*	+30 *points*
Akumulasi *points*	*levels*	Naik level
Penyelesaian *levels*	*badges*	*badges* diberikan
Akumulasi seluruh *points*	*leaderboard*	Peringkat kelompok

Integrasi tersebut menunjukkan bahwa setiap elemen gamifikasi tidak berdiri sendiri, melainkan saling berkaitan sehingga membentuk satu sistem pembelajaran yang utuh.

Tabel 4.14 Hasil Pengembangan Sistem Gamifikasi

Blueprint *Design*	**Hasil *Development***
Points	Tabel *points* pada Buku Panduan
Levels	Empat level melalui Kahoot!
Badges	Lima *badges* dalam bentuk ilustrasi digital
Leaderboard	Format *leaderboard* siap digunakan guru

Berdasarkan proses pengembangan tersebut, sistem gamifikasi yang telah dirancang pada tahap *design* berhasil

diwujudkan menjadi sistem yang terintegrasi dalam Buku Panduan Pembelajaran Berbasis Gamifikasi. Seluruh elemen, yaitu *points, levels, badges,* dan *leaderboard*, dikembangkan sebagai satu kesatuan yang mendukung aktivitas pembelajaran serta memberikan umpan balik terhadap perkembangan belajar peserta didik. Dengan demikian, sistem gamifikasi tidak hanya berfungsi sebagai unsur permainan, tetapi juga menjadi mekanisme pembelajaran yang mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.

iii. Pengembangan Perangkat Pembelajaran

1) RPP

Hasil pengembangan RPP terdiri atas dua RPP pembelajaran yang disusun sesuai alokasi waktu mata pelajaran SKI di MTs Negeri 6 Sleman.

2) LKPD

Hasil pengembangan LKPD terdiri atas dua LKPD yang digunakan pada dua pertemuan pembelajaran. LKPD pertama digunakan untuk materi permulaan dakwah dan misi dakwah Rasulullah SAW., sedangkan LKPD kedua digunakan untuk materi respon masyarakat Quraisy, tantangan dakwah, dan modal keberhasilan Rasulullah SAW.

3) Refleksi

Lembar refleksi dikembangkan untuk membantu peserta didik mengungkapkan pemahaman, pengalaman belajar, serta kendala yang dihadapi setelah mengikuti pembelajaran.

iv. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran merupakan tahap lanjutan dari proses *development* yang bertujuan merealisasikan *blueprint* media pembelajaran yang telah dirancang pada tahap *design*. Media pembelajaran dikembangkan untuk mendukung penyampaian materi, memfasilitasi interaksi peserta didik, serta mengintegrasikan sistem gamifikasi ke dalam proses pembelajaran SKI kelas VII. Seluruh media yang dikembangkan disusun secara terpadu dan dihubungkan melalui Buku Panduan Pembelajaran Berbasis Gamifikasi sehingga guru dapat mengaksesnya secara sistematis.

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa guru memerlukan media pembelajaran yang mudah digunakan, menarik secara visual, serta mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Selain itu, peserta didik menunjukkan ketertarikan terhadap penggunaan media digital yang interaktif sebagai pendukung aktivitas belajar. Temuan tersebut didukung oleh teori media pembelajaran yang menyatakan bahwa media berfungsi sebagai sarana penyampaian

pesan pembelajaran yang mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan peserta didik. Sementara itu, teori gamifikasi menjelaskan bahwa media pembelajaran perlu mampu mengakomodasi mekanisme permainan sehingga pengalaman belajar menjadi lebih aktif dan bermakna.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, landasan teori, dan blueprint pada tahap *design*, peneliti mengembangkan media pembelajaran yang terdiri atas media presentasi PowerPoint, kuis interaktif Kahoot, tautan akses sebagai penghubung media digital, serta media pendukung gamifikasi yang diintegrasikan ke dalam Buku Panduan Pembelajaran Berbasis Gamifikasi.

1) Powerpoint

Berdasarkan *blueprint* yang telah dirancang pada tahap *design*, media PowerPoint dikembangkan dengan mengintegrasikan materi SKI, ilustrasi pendukung, ikon gamifikasi, warna yang konsisten dengan identitas visual buku panduan, serta petunjuk aktivitas pembelajaran pada setiap pertemuan. Media ini berfungsi sebagai pengantar sebelum peserta didik memasuki aktivitas diskusi, LKPD, dan Kahoot!.



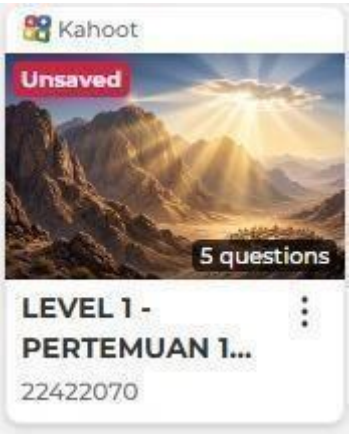
Gambar 4.11 *Screenshoot* Powerpoint Pertemuan 1



Gambar 4.12 *Screenshoot* Powerpoint Pertemuan 2

2) Kahoot!

Oleh karena itu, media Kahoot! dipilih karena memiliki fitur yang mendukung penyajian kuis interaktif, pemberian skor secara otomatis, dan penampilan *leaderboard* yang sesuai dengan rancangan gamifikasi penelitian ini.



Gambar 4.13 Kahoot! Level 1



Gambar 4.14 Kahoot! Level 2



Gambar 4.15 Kahoot! Level 3



Gambar 4.16 Kahoot! Level 4

3) Link

Dalam desain pembelajaran digital, integrasi media melalui akses yang sederhana dapat meningkatkan efisiensi penggunaan perangkat pembelajaran dan mengurangi hambatan teknis saat pembelajaran berlangsung.

Untuk mempermudah akses, setiap media digital dikembangkan dengan menyertakan tautan akses pada Buku Panduan. Guru cukup memindai *link* menggunakan perangkat digital untuk membuka PowerPoint, Kahoot, maupun media pendukung lainnya. Penggunaan *link* juga menjaga tampilan buku tetap ringkas karena tidak perlu menampilkan seluruh isi media secara langsung.

v. Pengembangan Asesmen

Pengembangan asesmen pembelajaran merupakan tahap penyusunan perangkat penilaian yang terintegrasi dengan sistem pembelajaran berbasis gamifikasi. Asesmen dikembangkan berdasarkan blueprint yang telah disusun pada tahap *design* sehingga mampu mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran sekaligus memberikan informasi mengenai perkembangan belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa guru memerlukan sistem asesmen yang tidak hanya berfokus pada hasil belajar, tetapi juga mampu menilai proses pembelajaran serta keterlibatan peserta didik dalam setiap aktivitas. Selain itu, guru memerlukan pedoman penilaian yang praktis dan mudah diterapkan selama pembelajaran berbasis gamifikasi.

Temuan tersebut didukung oleh teori asesmen pembelajaran yang menjelaskan bahwa asesmen merupakan bagian integral dari proses pembelajaran yang berfungsi memperoleh informasi mengenai ketercapaian tujuan pembelajaran. Selain itu, teori gamifikasi menjelaskan bahwa umpan balik yang diberikan secara berkelanjutan melalui sistem *points* dan penghargaan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, landasan teori, dan *blueprint* pada tahap *design*, peneliti mengembangkan sistem asesmen yang terdiri atas asesmen diagnostik, asesmen formatif,

rubrik penilaian, serta lembar refleksi yang diintegrasikan ke dalam Buku Panduan Pembelajaran Berbasis Gamifikasi.

1) Diagnostik

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, guru memerlukan informasi mengenai kesiapan awal peserta didik sebelum pembelajaran dimulai sehingga strategi pembelajaran dapat disesuaikan dengan kondisi peserta didik.

Menurut teori asesmen pembelajaran, asesmen diagnostik bertujuan mengidentifikasi kemampuan awal, pengetahuan prasyarat, serta kebutuhan belajar peserta didik sebelum mengikuti pembelajaran..

Berdasarkan *blueprint* pada tahap *design*, asesmen diagnostik dikembangkan dalam bentuk pertanyaan sederhana yang digunakan guru sebelum pembelajaran dimulai. Hasil asesmen diagnostik menjadi dasar bagi guru untuk menentukan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

2) Formatif

Hasil analisis menunjukkan bahwa guru memerlukan bentuk penilaian yang dapat dilakukan selama proses pembelajaran tanpa harus menunggu pembelajaran selesai.

Teori asesmen formatif menjelaskan bahwa penilaian dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk memberikan umpan balik terhadap perkembangan belajar peserta didik.

Berdasarkan *blueprint* pada tahap *design*, asesmen formatif dikembangkan melalui aktivitas diskusi kelompok, penyelesaian LKPD, serta kuis interaktif Kahoot. Ketiga aktivitas tersebut dirancang sebagai bagian dari proses pembelajaran sekaligus menjadi dasar pemberian *points* dalam sistem gamifikasi.

3) Refleksi

Hasil analisis menunjukkan bahwa guru memerlukan sarana untuk mengetahui pengalaman belajar dan pemahaman peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. Refleksi merupakan bagian penting dalam pembelajaran karena membantu peserta didik mengevaluasi proses belajar serta menyadari perkembangan yang telah dicapai.

Berdasarkan *blueprint* pada tahap *design*, lembar refleksi dikembangkan sebagai instrumen yang digunakan peserta didik untuk menuliskan pengalaman belajar, pemahaman materi, serta kendala yang dihadapi setelah mengikuti pembelajaran

4) Rubrik

Guru memerlukan pedoman penilaian yang jelas agar proses penilaian dapat dilakukan secara konsisten. Rubrik penilaian membantu guru melakukan penilaian secara objektif karena setiap indikator memiliki kriteria yang telah ditentukan. Rubrik penilaian membantu guru melakukan penilaian secara objektif karena setiap indikator memiliki kriteria yang telah ditentukan.

a) Membaca Materi — Maksimal 5 *points*

Tabel 4,15 Rubrik Penilaian Membaca Materi

Kinerja Kelompok	**Points**
Tidak membaca/tidak mengikuti materi	0
Membaca sebagian materi	3
Membaca dan memahami materi yang ditugaskan	5

5 *points* diberikan apabila seluruh anggota kelompok telah mengikuti aktivitas membaca materi yang ditugaskan.

b) Diskusi Kelompok — Maksimal 15 *points*

Tabel 4.16 Rubrik Penilaian Diskusi Kelompok

Kriteria	***Points***

Tidak terlibat dalam diskusi	0
Terlibat tetapi masih pasif	5
Aktif menyampaikan pendapat/menanggapi	10
Aktif, relevan, dan membantu kelompok menyelesaikan masalah	15

15 *points* diberikan apabila seluruh anggota kelompok telah mengikuti aktivitas diskusi kelompok yang ditugaskan.

Guru tidak perlu menilai setiap peserta didik satu per satu.

Karena *leaderboard* penelitian ini berbasis kelompok, guru menilai performa kelompok secara keseluruhan.

c) Menyelesaikan LKPD — Maksimal 20 *Points*

Tabel 4.17 Rubrik Penilaian Menyelesaikan LKPD

Kriteria	***Points***
Tidak mengerjakan	0
Kurang dari setengah tugas selesai	5
Sebagian besar tugas selesai	10
Seluruh tugas selesai tetapi terdapat beberapa kekeliruan	15

Seluruh tugas selesai dengan jawaban tepat dan pembahasan yang baik	20

20 *points* diberikan apabila seluruh anggota kelompok telah mengikuti aktivitas menyelesaikan LKPD yang ditugaskan.

d) Menyelesaikan Kahoot — Maksimal 30 *Points*

Kahoot tetap menjadi sumber maksimal 30 *points*, tetapi nilai yang diperoleh kelompok tidak ditentukan hanya berdasarkan siapa yang paling cepat, melainkan pemahaman materi.

e) Menyelesaikan *levels* — Maksimal 20 *Points*

Tabel 4.18 Rubrik Penilaian Menyelesaikan levels

Status Penyelesaian levels	***Points***
Belum menyelesaikan *levels*	0
Menyelesaikan seluruh misi *levels*	20

20 points diberikan apabila seluruh anggota kelompok telah mengikuti aktivitas menyelesaikan *levels* dari level 1 - 4 yang ditugaskan.

f) Refleksi — Maksimal 10 *Points*

Tabel 4.19 Rubrik Penilaian Refleksi

Kriteria	***Points***

Tidak melakukan refleksi	0
Refleksi sangat singkat dan tidak menunjukkan pemahaman	3
Refleksi menunjukkan pemahaman terhadap pembelajaran	7
Refleksi menunjukkan pemahaman dan mampu menghubungkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari	10

10 *points* diberikan apabila seluruh anggota kelompok telah mengikuti aktivitas menyelesaikan refleksi yang ditugaskan.

Seluruh komponen tersebut kemudian disusun menjadi satu kesatuan produk. Buku panduan berfungsi sebagai pusat informasi dan petunjuk operasional, sedangkan RPP, LKPD, media, asesmen, sistem *points, levels, badges,* dan *leaderboard* menjadi komponen pendukung yang saling terhubung. Dengan struktur tersebut, buku panduan tidak hanya memberikan gambaran mengenai konsep pembelajaran berbasis gamifikasi, tetapi juga menyediakan rancangan yang dapat menjadi acuan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran secara sistematis.

Berdasarkan hasil pengembangan tersebut, produk pada penelitian ini dapat diposisikan sebagai *blueprint* pembelajaran berbasis gamifikasi yang telah dirancang secara utuh mulai dari tujuan pembelajaran, alur kegiatan, sistem gamifikasi, perangkat

pembelajaran, media, asesmen, hingga petunjuk penggunaannya. Rancangan tersebut disusun agar dapat menjadi acuan operasional bagi guru dan memungkinkan peneliti atau pengembang selanjutnya untuk melanjutkan tahap implementasi dalam pembelajaran di kelas.

Penerapan triangulasi sumber dalam penelitian ini menunjukkan adanya kesesuaian informasi dari beberapa pihak. Peserta didik menyampaikan bahwa mereka lebih menyukai pembelajaran yang melibatkan permainan, sedangkan guru menyampaikan bahwa respons peserta didik lebih baik ketika menggunakan media interaktif. Guru juga mengidentifikasi bahwa peserta didik kelas VII masih aktif dan mudah terdistraksi sehingga perhatian mereka perlu terus diarahkan selama pembelajaran.

Tahap *development* dalam penelitian ini dibatasi pada proses menghasilkan produk pengembangan dan tidak dilanjutkan pada tahap *Implementation*. Oleh karena itu, penelitian ini tidak menyajikan hasil uji coba penggunaan produk di kelas, peningkatan hasil belajar peserta didik, maupun efektivitas penerapan sistem gamifikasi. Produk yang dihasilkan merupakan hasil pengembangan berdasarkan kebutuhan, karakteristik peserta didik, materi, tujuan pembelajaran, dan landasan teori yang telah dianalisis pada tahap sebelumnya.

BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa desain pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Strategi Dakwah Rasulullah SAW di Mekkah untuk Peserta Didik kelas VII MTs Negeri 6 Sleman berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE sampai tahap *Development*. Proses pengembangan dilakukan melalui tiga tahap, yaitu *Analysis, Design,* dan *Development*.

Pada tahap *Analysis,* dilakukan analisis kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, karakteristik materi, tujuan pembelajaran, serta kondisi fasilitas pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan adanya kebutuhan terhadap pembelajaran SKI yang lebih interaktif, bervariasi, dan melibatkan peserta didik secara aktif. Hasil analisis tersebut kemudian menjadi dasar dalam menentukan karakteristik produk dan rancangan gamifikasi yang dikembangkan.

Pada tahap *Design*, hasil analisis diterjemahkan ke dalam blueprint pembelajaran yang utuh dan menyeluruh. Perancangan meliputi tujuan produk, struktur buku panduan, sistem gamifikasi, perangkat pembelajaran, media pembelajaran, asesmen, alur penggunaan guru, serta visual produk. Sistem gamifikasi dirancang dengan mengintegrasikan *points, levels, badges,* dan *leaderboard* ke dalam aktivitas pembelajaran sehingga elemen gamifikasi menjadi bagian dari keseluruhan alur pembelajaran, bukan aktivitas permainan yang berdiri sendiri.

Pada tahap *Development*, seluruh rancangan yang telah disusun pada tahap Design direalisasikan menjadi Buku Panduan Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi beserta perangkat pendukungnya. Produk memuat informasi umum, petunjuk penggunaan, sistem gamifikasi, langkah-langkah pembelajaran untuk dua pertemuan, RPP, LKPD, media PowerPoint, Kahoot, lembar refleksi, dan asesmen. Produk dikembangkan sebagai blueprint pembelajaran yang utuh dan operasional, sehingga dapat menjadi acuan bagi guru maupun dasar bagi peneliti selanjutnya untuk melaksanakan tahap Implementation.

Dengan demikian, proses pengembangan dalam penelitian ini menghasilkan desain pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi dalam bentuk Buku Panduan Pembelajaran yang disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan, dirancang secara sistematis pada tahap *Design*, dan direalisasikan pada tahap *Development*. Penelitian dibatasi sampai tahap *Development* sehingga penelitian ini belum mencakup implementasi produk dalam

pembelajaran dan belum menghasilkan data mengenai efektivitas, peningkatan hasil belajar, maupun respons peserta didik setelah penggunaan produk..

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat saran sebagai berikut:

1. Buku Panduan Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi yang telah dikembangkan dapat digunakan sebagai acuan dalam melaksanakan pembelajaran SKI yang lebih interaktif. Guru dapat menyesuaikan pelaksanaan pembelajaran dengan kondisi kelas, karakteristik peserta didik, alokasi waktu, serta fasilitas yang tersedia dengan tetap mempertahankan struktur dan mekanisme utama gamifikasi yang telah dirancang.
2. Penelitian selanjutnya dapat melanjutkan produk yang telah dikembangkan ke tahap Implementation untuk memperoleh data empiris mengenai keterlaksanaan pembelajaran, kepraktisan produk, respons peserta didik, dan efektivitas desain pembelajaran berbasis gamifikasi terhadap tujuan pembelajaran.
3. Produk dapat dikembangkan lebih lanjut dengan memperluas materi, memvariasikan aktivitas gamifikasi, mengembangkan media digital yang digunakan, serta menyesuaikan sistem *points, levels, badges*, dan

leaderboard dengan karakteristik peserta didik dan kebutuhan pembelajaran.

4. Buku Panduan Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi yang telah dikembangkan dapat diimplementasikan pada sekolah atau madrasah lain yang memiliki karakteristik materi pembelajaran dan permasalahan peserta didik yang serupa. Implementasi pada konteks yang berbeda perlu disertai penyesuaian terhadap karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, alokasi waktu, fasilitas, serta kondisi lingkungan belajar masing-masing satuan pendidikan

DAFTAR PUSTAKA

Adeoye, Moses Adeleke, Kadek Adrian Surya Indra Wirawan, Made Shania Satya Pradnyani, dan Nyoman Intan Septiarini. "Revolutionizing Education: Unleashing the Power of the ADDIE Model for Effective Teaching and Learning." *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)* 13, no. 1 (2024): 202–9. https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v13i1.68624.

Ahmed, Sirwan Khalid. "The pillars of trustworthiness in qualitative research." *Journal of Medicine, Surgery, and Public Health* 2 (April 2024): 100051. https://doi.org/10.1016/j.glmedi.2024.100051.

Cuhanazriansyah, Muhammad Rinov, Ahmad Abdul Rochim, Qanisma Ainindri, Rafika Putri, Synthia Ferisca, dan Muhammad Fathonil Mubarok. *GAMIFIKASI DALAM PENDIDIKAN*. 7 April 2025. https://www.neliti.com/publications/628717/.

Ding, Yang, dan Hasnah Toran. "Application of ADDIE as an Instructional Design Model in the Teaching and Rehabilitation of Children with Autism: A Review." *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research* 24, no. 1 (2025). https://ijlter.org/index.php/ijlter/article/view/12239.

Fain, James A. “Writing Up Rigorous Qualitative Research Reports.” *The Science of Diabetes Self-Management and Care* 50, no. 6 (2024): 441–43. https://doi.org/10.1177/26350106241299714.

“Gamification in Islamic Religious Education: Developing Interactive Learning Media via Quizizz with the Addie Model | Edukasi: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran.” Diakses 11 Agustus 2026. https://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/edukasi/article/view/27938.

Kotronoulas, Grigorios, Susana Miguel, Maura Dowling, dkk. “An Overview of the Fundamentals of Data Management, Analysis, and Interpretation in Quantitative Research.” *Seminars in Oncology Nursing* 39, no. 2 (2023): 151398. https://doi.org/10.1016/j.soncn.2023.151398.

Lemon, Laura, dan Jameson Hayes. “Enhancing Trustworthiness of Qualitative Findings: Using Leximancer for Qualitative Data Analysis Triangulation.” *The Qualitative Report* 25, no. 3 (2020): 604–14. https://doi.org/10.46743/2160-3715/2020.4222.

Lutfiyah, Siti Khumairotul, Irma Soraya, dan Mohammad Kurjum. “Learning Transformation of History and Islamic Culture (SKI): Application of Baamboozle Gamification with 4D Model.” *Intiqad: Jurnal Agama Dan Pendidikan Islam* 17, no. 1 (2025): 50–73. https://doi.org/10.30596/23932.

“Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D / Sugiyono | OPAC Perpustakaan Nasional RI.” Diakses 12 Agustus 2026. https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1543971.

“Metodologi Penelitian - Sudaryono Rajawali Pers Pendidikan Pendidikan.” Diakses 12 Agustus 2026. https://elibrary.uinsgd.ac.id/detail/metodologi-penelitian/19855.

“Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyrakat.” Diakses 14 Agustus 2026. https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=mLZi0sMAAAAJ&citation_for_view=mLZi0sMAAAAJ:bnK-pcrLprsC.

Pratama, Muhammad Fahril, Maya Arlini Puspasari, Tegar Septyan Hidayat, dan Billy Muhamad Iqbal. “The development of gamification 3.0 concepts for learning materials in e-learning systems using the ADDIE model approach.” *AIP Conference Proceedings* 2710, no. 1 (2024): 050010. https://doi.org/10.1063/5.0144128.

Priadi, Yohanes, Yosua Arda Kurnia, dan Benedictus Pascal Sanjaya. “Need Analysis of Gamification-Based E-Learning Development with ADDIE

Method for Student Learning Using Moodle Platform." *Jurnal E-Komtek* 8, no. 2 (2024): 360–72. https://doi.org/10.37339/e-komtek.v8i2.2144.

Purba, Atikah Zahrani, Fadhilah Hilmy Nasution, Khoiriah Marta Parapat, Miftahul Jannah, dan Nabila Ulkhaira. "Gamifikasi Dalam Pendidikan: Meningkatkan Motivasi Dan Keterlibatan Siswa." *Maximal Journal : Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya Dan Pendidikan* 1, no. 5 (2024): 299–305.

Puspitasari, Ika, dan Shokhibul Arifin. "Implementation of Gamification on Learning Motivation: A Meta-Analysis Study." *International Journal of Progressive Sciences and Technologies* 40, no. 1 (2023): 356–60. https://doi.org/10.52155/ijpsat.v40.1.5596.

R, Ahmad Arif Wahyudi, Ilham Jihad Fauzi, dan Havizh Amanda Kumara. "Implementasi Gamifikasi sebagai Strategi Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Keterlibatan Sosial dan Pemahaman Siswa dalam Konteks Zone of Proximal Development." *Jurnal Wahana Pendidikan* 12, no. 1 (2025): 109–22. https://doi.org/10.25157/jwp.v12i1.17159.

Rahman, Mahbubur, Mustafa Duran, Mahbubur Rahman, dan Mustafa Duran. "Deep Learning in Instructional Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation (ADDIE)." Chapter. Https://Services.Igi-Global.Com/Resolvedoi/Resolve.Aspx?Doi=10.4018/978-1-7998-7776-9.Ch005, IGI Global Scientific Publishing, 1 Januari 1M.
Deep-learning-in-instructional-analysis-design-development-implementation-and-evaluation-addie.
https://doi.org/10.4018/978-1-7998-7776-9.ch005.

Sadiyah, Sista Liana, dan Mufaro'ah. "Studi Tentang Kesulitan Fokus Anak Dalam Pembelajaran: Tinjauan Psikologis Dan Edukatif." *PIJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran* 3, no. 1 (2024): 26–33. https://doi.org/10.58540/pijar.v3i1.646.

Sakti, Syahria Anggita, Suwardi Endraswara, dan Arif Rohman. "Revitalizing Local Wisdom within Character Education through Ethnopedagogy Apporach: A Case Study on a Preschool in Yogyakarta." *Heliyon* 10, no. 10 (2024). https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e31370.

Charles Baah dkk., "Enhancing Learning Engagement: A Study on Gamification's Influence on Motivation and Cognitive Load," Education Sciences 14, no. 10 (2024): 1115, https://doi.org/10.3390/educsci14101115.

Darmalinda dan Fadriati Fadriati, "Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam: Analisis Konsepsi, Tujuan, Materi, Strategi, dan Evaluasi Pembelajaran,"

Al-Hasanah : Jurnal Pendidikan Agama Islam 9, no. 1 (2024): 92–107, https://doi.org/10.51729/91375.

Supiani Supiani dkk., "Pengembangan Media Wordwall Berbasis Gamifikasi Untuk Literasi Permulaan Anak Usia 5–6 Tahun: Studi R&D Model ADDIE," Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 9, no. 6 (2025): 2507–17, https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i6.7498.

Nelvy Aprilianita dkk., "Pelaksanaan Media Gamifikasi Pada Pembelajaran Ski Di Mtsn 3 Siak Kecamatan Bungaraya Kabupaten Siak," TARBIYATUL ILMU: JURNAL KAJIAN PENDIDIKAN 2, no. 9 (2025): 174–81.

Ahmad Arif Wahyudi R dkk., "Implementasi Gamifikasi sebagai Strategi Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Keterlibatan Sosial dan Pemahaman Siswa dalam Konteks Zone of Proximal Development," *Jurnal Wahana Pendidikan* 12, no. 1 (2025): 109–22, https://doi.org/10.25157/jwp.v12i1.17159.

Rosdiana Rosdiana dkk., "Penggunaan Metode Discovery Learning Pada Mata Pelajaran SKI Tentang Kepemimpinan Umar Bin Abdul Aziz Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di MTs Sa'adatul Abadiyah," *Indo Green Journal* 1, no. 4 (2023): 238–43, https://doi.org/10.71436/green.v1i4.92.

"Psikologi Perkembangan / Yudrik Jahja | Perpustakaan Universitas Bina Darma," https://perpustakaan.binadarma.ac.id/opac/detail-opac?id=3509

CATATAN LAPANGAN 1
Instrumen Penelitan

Tabel 1. 1 Wawancara Guru Mata Pelajaran SKI Kelas VII Tahap Analysis

No.	Rumusan Masalah	Aspek Pertanyaan	Indikator	Pertanyaan
1.	Bagaimana pengembang an desain pembelajar a n interaktif	Karakteristik Peserta Didik	Cara guru mengenali karakter peserta didik	Bagaimana Bapak mengidentifikasi karakteristik peserta didik kelas VII yang diajar?
	berbasis gamifikasi pada materi Strategi Dakwah Rasulullah SAW di Mekkah untuk Peserta Didik kelas VII MTs Negeri 6 Sleman menggunaka n model ADDIE sampai tahap Developmen t??			
			Tingkat partisipasi peserta didik	Bagaimana tingkat partisipasi peserta didik selama pembelajaran berlangsung?
			Gaya belajar peserta didik	Menurut Bapak, bagaimana kecenderungan gaya belajar peserta didik di kelas VII?
2.		Pembelajara n SKI	Metode pembelajaran yang digunakan	Metode apa yang paling sering digunakan dalam pembelajaran SKI?
			Media pembelajaran yang digunakan	Media apa yang biasanya digunakan dalam pembelajaran SKI?
			Respon peserta didik terhadap pembelajaran	Bagaimana respon peserta didik terhadap metode dan media yang digunakan selama ini?

3.		Kendala Pembelajaran	Kendala yang dihadapi guru	Kendala apa yang paling sering muncul selama pembelajaran SKI?
			Kesulitan peserta didik memahami materi	Materi apa yang biasanya sulit dipahami peserta didik?
			Upaya mengatasi kendala	Bagaimana cara Bapak mengatasi kendala tersebut?

4.		Kebutuhan Pengembangan	Kebutuhan media pembelajaran	Menurut Bapak/Ibu, media seperti apa yang dibutuhkan peserta didik saat ini?
			Kebutuhan desain pembelajaran	Pembelajaran seperti apa yang diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik?
			Komponen gamifikasi yang memungkinkan	Menurut Bapak/Ibu, apakah unsur permainan dapat diterapkan dalam pembelajaran SKI?

Tabel 1. 2 Wawancara *Peserta Didik Tahap Analysis*

No.	Rumusan Masalah	Aspek Pertanyaan	Indikator	Contoh Pertanyaan
1.	Bagaimana pengembangan desain pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi pada materi Strategi Dakwah Rasulullah SAW di Mekkah untuk Peserta Didik kelas VII MTs Negeri 6 Sleman menggunakan model	Pengalaman Pembelajaran SKI	Aktivitas pembelajaran yang sering dilakukan	Biasanya kegiatan apa yang paling sering dilakukan saat pelajaran SKI?
			Metode yang sering digunakan guru	Menurut kalian, metode apa yang paling sering digunakan guru saat mengajar SKI?
			Kesan terhadap pembelajaran SKI	Bagaimana pendapat kalian tentang pembelajaran SKI selama ini?

2.	ADDIE sampai tahap Development ?	Media pembelajaran .	Media yang sering digunakan	Media apa yang biasanya digunakan guru saat mengajar SKI?
			Media yang disukai peserta didik	Media apa yang paling kalian sukai saat belajar?
			Media yang membantu memahami materi	Media apa yang paling membantu kalian memahami materi?
3.		Respon terhadap Pembelajaran	Ketertarikan terhadap pembelajaran	Bagian pembelajaran apa yang paling kalian sukai?
			Kesulitan mengikuti pembelajaran	Hal apa yang membuat kalian kesulitan mengikuti pembelajaran SKI?
			Kegiatan yang disukai	Kegiatan seperti apa yang paling kalian sukai saat belajar?
4.		Keaktifan Peserta Didik	Partisipasi dalam pembelajaran	Kapan kalian merasa paling aktif saat mengikuti pembelajaran?
			Faktor pendorong keaktifan	Kegiatan seperti apa yang membuat kalian lebih berani bertanya atau menjawab?
			Faktor	Apa yang membuat

			penghambat keaktifan	kalian kadang kurang aktif saat belajar?
5.		Preferensi Pembelajaran	Harapan terhadap pembelajaran	Pembelajaran seperti apa yang kalian harapkan di kelas?
			Ketertarikan terhadap permainan edukatif	Apakah kalian menyukai pembelajaran yang menggunakan permainan atau tantangan? Mengapa?
			Bentuk aktivitas yang menarik	Aktivitas seperti apa yang menurut kalian paling menarik untuk diterapkan dalam pembelajaran?

Tabel 1. 3 Wawancara Wakil Kepala Kurikulum Tahap Analysis

No.	Rumusan Masalah	Aspek Pertanyaan	Indikator	Contoh Pertanyaan
1,	Bagaimana pengembangan desain pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi pada materi	Profil Madrasah	Sejarah singkat berdirinya madrasah	"Bagaimana sejarah singkat berdirinya MTs Negeri 6 Sleman?"
2.		Visi dan Misi	Visi, misi, dan tujuan	"Apa visi, misi, dan tujuan pendidikan

	Strategi Dakwah Rasulullah SAW di Mekkah untuk Peserta Didik kelas VII MTs Negeri 6 Sleman menggunakan model ADDIE sampai tahap Development ?		madrasah	yang menjadi pedoman di MTs Negeri 6 Sleman?"
3.		Karakteristik Peserta Didik	Karakter umum Peserta Didik kelas VII	"Bagaimana karakteristik peserta didik kelas VII secara umum, baik dari segi kemampuan belajar maupun antusiasme mengikuti pembelajaran?"
4.		Sarana dan Prasarana	Ketersediaan LCD, proyektor, internet, Wi-Fi, laboratorium, perangkat digital	"Bagaimana ketersediaan sarana dan prasarana yang mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di madrasah?"
5.		Kebijakan Pemanfaatan Teknologi	Aturan penggunaan HP dan media digital	"Bagaimana kebijakan madrasah mengenai penggunaan smartphone atau media digital dalam kegiatan pembelajaran?"
6.		Dukungan Inovasi Pembelajaran	Dukungan sekolah terhadap pengembangan media	"Bagaimana bentuk dukungan madrasah terhadap guru yang mengembangkan media pembelajaran inovatif?"
7.		Kompetensi Guru	Kemampuan guru memanfaatkan teknologi	"Bagaimana menurut Bapak/Ibu kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran?"

8.		Pembelajaran Digital	Pengalaman sekolah menerapkan pembelajaran digital	"Apakah madrasah pernah menerapkan pembelajaran berbasis digital atau gamifikasi sebelumnya?"
9.		Hambatan Pembelajaran	Kendala penggunaan media digital	"Menurut Bapak/Ibu, apa saja kendala yang dihadapi sekolah dalam menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi?"
10.		Kebutuhan Pengembangan Media	Harapan terhadap media pembelajaran	"Menurut Bapak/Ibu, media pembelajaran seperti apa yang saat ini paling dibutuhkan di MTs Negeri 6 Sleman?"
11.		Kesesuaian Penelitian	Relevansi penelitian dengan kebutuhan sekolah	"Bagaimana pendapat Bapak/Ibu mengenai rencana pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi pada mata pelajaran SKI?"
12.		Harapan Informan	Masukan terhadap produk	"Apa harapan atau saran Bapak/Ibu agar media pembelajaran yang dikembangkan benar-benar bermanfaat bagi guru dan peserta didik?"

Transkip Wawancara

Wawancara 1

Nama : Ridwan Nur Hidayat, S.Pd

Jabatan : Guru Mata Pelajaran SKI Kelas VII

Waktu : 12 Juni 2026

Transkip Wawancara 2. 1

Informan:	"Langsung saja nggih, Pak. Di sini saya ingin tahu tentang keadaan peserta didik ketika Bapak mengajar. Mungkin dimulai dari karakteristiknya, kira-kira ketika Bapak mengajar peserta didik kelas 7, Bapak mengidentifikasi karakteristik mereka bagaimana?"
Informan:	"Oh, kalau dari saya sendiri nggih. Itu terkait pembelajaran saya, itu pembelajaran SKI. Yaitu yang awalnya ternyata anak-anak tuh jenuh dengan menulis gitu loh. Terus saya cairkan dengan cara saya pakai gadget."
Peneliti:	"Oh, gadget."
Informan:	"Iya, saya pakai Quizizz, terus kadang pakai Zap Quiz gitu. Pasti di satu bulan itu ada empat pertemuan ya biasanya, Mbak. Ada empat pertemuan, itu dua kali itu pasti saya pakai gadget. Teris yang satu ini... eh dua kali nulis, terus dua kali ini gadget gitu. Ini buat materi, terus yang gadget ini biasanya buat uji kompetensi ataupun bisa juga buat... buat apa istilahnya ya... pengambilan nilai aja gitu. Dan ulangannya saya juga pakai ini."
Peneliti:	"Oh, berarti memakai Zep Quiz?"
Informan:	"Seperti itu. Kalau sebelumnya emang ya pertemuan awal saya masuk di sini satu bulan tuh, saya kasih materi terus. Eh ternyata responnya ketika dikasih materi terus kok ya banyak yang tidur, merasa kayak didongengkan gitu."Itu terus dapat idelah dari teman itu, 'Coba pakai ini aja, Mas,' gitu. Oh ternyata juga masuk juga."
Peneliti:	" Berarti pakai kuis begitu ya, Pak?"
Informan:	"Iya, Quizizz atau Zap Quiz namanya."

Peneliti:	"Ketika Bapak mengajarkan media tersebut, karakteristik peserta didik bagaimana waktu... mungkin untuk empat kali pertemuan kan dibagi dua nggih itu?"
Informan:	"Iya."
Peneliti:	"Kira-kira di pertemuan pertama dan pertemuan kedua bagaimana cara pembagiannya?"
Informan:	"Di pertemuan biasanya kalau saya tadi ya, contohnya bab awal itu ada empat pertemuan. Yang dua pertemuan ini saya kasih materi yang menulis, merangkum, segala macam hal, mengerjakan sedikit-sedikit. Terus yang dua pertemuan ini saya buat... saya selingi materi sedikit, tapi saya fokuskan ke pakai gadget gitu.Soalnya anak-anak tuh kalau senangnya pakai gadget, apalagi nonton gitu ya. Pokoknya yang pakai media-media tuh

	suka anak-anak, gitu."
Peneliti:	"Lebih ke arah... maksudnya medianya gitu, mereka excited gitu, Pak?"
Informan:	"Iya."
Peneliti:	"Oh, nggih. Berarti ketika Bapak menerapkan di empat pertemuan itu, tingkat partisipasi mereka bagaimana, Pak? Maksudnya kayak dari masing-masing peserta didik semuanya senang, atau bagaimana?"
Informan:	"Oh gitu. Terkait partisipasinya ya? Malahan ketika saya pakai gadget itu, itu malah seakan-akan 'Pakai ini terus aja, Pak,' gitu. Kayak responnya bagus kalau pakai media gitu. Sedangkan kalau pakai nulis gitu, 'Mbak, itu aja nanti sudah dikirim ke WA aja PPT-nya, segala macam hal. Wah, nanti cuma dibaca doang, nanti enggak ada tulisannya,' gitu kan ya. Jadi dua pertemuan ini saya maksimalkan buat nulis gitu. Ya harus didorong, ditekan-tekan biar punya catatanlah itu."
Peneliti:	"Menurut Bapak, dari Bapak menerapkan pembelajaran seperti itu, kecenderungan gaya belajar peserta didik lebih ke arah mana di kelas 7 ini? Kecenderungan gaya belajarnya, maksudnya mereka lebih condong penginnya ke arah mana?
Informan:	"Oh, kayak gaya belajarnya mungkin kalau dibandingkan sama yang dulu-dulu gitu ya. Itu kalau yang dulu-dulu banyak nulisnya, mungkin banyak meringkasnya gitu. Mungkin kalau sekarang saya ambil dari gadget itu ya harus belajar. Harus belajar buat apa istilahnya, belajar memahami soalnya dari gadgetnya, terus belajar memahami pembelajarannya itu dari gadgetnya juga. Jadi saya dorong ya teknologi kan semakin maju ya, Mbak, istilahnya kita pakai medialah. Ya ibaratnya tadi pakai HP."
Peneliti:	"Oh, pakai HP, nggih, Pak. Kecenderungannya berarti diarahkan ke situ?"
Informan:	"Iya, haha. Soalnya pelajaran SKI itu kalau menurut saya juga, saya dulu juga pernah sekolah ya, itu menjenuhkan gitu. Terus saya ya coba-coba. Saya juga kebetulan ngajar SKI ya jangan sampai ketika dulu saya pernah ngerasain jenuh ya, jangan dikasih jenuh juga anak-anaknya gitu, haha. Dibuat senang aja

	gitu. Yang penting di awal ya penjelasan materinya detail dan rinci, dibuat fun aja gitu."
Peneliti:	"Metode yang digunakan itu ya berarti dibagi dua itu nggih, Pak? Berarti kan yang paling sering digunakan fifty-fifty nggih, Pak?Kalau bisa mereka ada catatan."
Informan:	"Iya, fifty-fifty.Iya, pasti harus ada."
Peneliti:	"Harus ada catatan, dan satu lagi mereka dibuat mengikuti teknologi?"
Informan:	"Iya, pakai gadget, gadget."
Peneliti:	"Berarti media yang Bapak paling sering gunakan tadi, apa? Quizizz dan Zep Quiz"
Informan:	"Ada Quizizz sama Zap Quiz. Zap Quiz. Kalau Zap Quiz itu jadi anak-anak malah senangnya tuh ke Zap Quiz gitu. Kalau Zap Quiz itu istilahnya kayak apa ya istilahnya tuh... kayak Mobile Legends gitu loh, Mbak. Mobile Legends itu nanti kita ke sini, terus habis ini ngerjain soal kayak petualangan gitu loh. Jadi ada satu peta kotak besar itu peta banyak pos-pos itu, nanti itu ada soal 1 sampai 5. 1 sampai 5 itu bisa dibuat esai dan bisa dibuat juga pilihan ganda. Jadi enggak boleh sebelumnya sebelum Quizizz itu harus belajar dulu, harus belajar nanti enggak boleh *open book* nanti. Istilahnya kita ulangan tapi pakai petualangan gitu kan anak-anak seru gitu, suka, kayak pakai map gitu nggih.”
Peneliti:	"Respon peserta didik ke metode berarti excited gitu, Pak?"
Informan:	"Ya, sangat excited. Malahan 'Pakai ini terus aja, Pak,' haha. "Iya, tapi enggak terus-terusanlah ya, buat selingan aja gitu, haha. Jangan ketagihan nanti, haha, iya. Dan itu kalau menurut saya sendiri terkait apa ya istilahnya webnya itu ya terbatas karena ya berbayar gitu, Mbak. Berbayar, ya bagaimana caranya ya cari-cari, haha, cari-cari penghasilan."
Peneliti:	"Bapak menggunakan dua metode nggih, Pak. Kendala di masing-masing metode itu apa?"
Informan:	"Kalau kendalanya, kalau di awal tadi ya itu kendalanya kalau saya sendiri sih mungkin ya dalam 2 jam pembelajaran itu

	kendalanya peserta didik itu bisa fokus cuman sekitar... kan 2 jam itu ada 80 menit ya kayaknya. Itu bisa fokus cuman sekitar 30 sampai 40 menit. Lain itu enggak bisa fokus. Lain itu udah ya ngobrollah, terus izin ke kamar mandilah, makan diam-diam, tidurlah gitu. Itu pasti gitu. Paling maksimal itu bisa 40 menit udah bagus banget."
Peneliti:	"40 menit sudah bagus banget, nggih. Berarti itu yang pertama nggih, Pak, yang di awal gitu. Kalau untuk yang...?"
Informan:	"Yang kedua itu kendalanya mungkin di server kadang. Servernya kadang eror gitu. Terus kadang juga ya itu tadi berbayar juga itu, haha. Kalau berbayarnya itu buat gurunya gitu maksudnya, buat nyari template-template yang anak-anak sukai gitu. Ya mayoritas kan di sini banyak ceweknya ya, mungkin saya penyesuaian kayak apa ya,boyband Korea Cortis gitu juga."
Peneliti:	"Oh gitu bisa, jadi Bapak enggak bertentangan jika memakai teknologi nggih?"
Informan	"Enggak. Tapi tetap ada materi SKI-nya, cuman apa ya, desainnya itu anak-anak suka gitu, desainnya anak-anak, haha. Mungkin bisa kalau yang cowok itu dikasih animasi Naruto, ataupun apa ya istilahnya, Spongebob juga bisa gitu. Yang penting anak-anak suka aja, familiar gitu."
Peneliti:	"Jadi kendala yang pertama Bapak mensolusikannya bagaimana, Pak? "
Informan	"Kalau yang pertama, itu kadang saya paksa gitu. Kadang saya paksa ya mungkin penawaran itu 'Nanti habis ini kita nonton sebentar.' Kalau ada kata-kata nonton gitu pasti anak-anak nanti semangat gitu. Mungkin ya saya selingi, pasti di dalam satu apa ya, satu pembelajaran 2 jam pelajaran tuh kasih nonton 10 menitlah, biar anak-anak enggak jenuh banget gitu. Buat ya istilahnya apa ya, nghabisin waktu buat anak-anak kalau wah udah jenuh banget ini, kalau tak kasih materi terus nanti tambah tidur nanti"
Peneliti:	"Oh, oh nggih, berarti ada selingan buat pemantik gitu nggih, Pak? Dan kalau solusi kedua?"
Informan:	"Kalau yang kedua mungkin saya... kalau solusinya ya itu saya tegasi, jadi saya pertegas gitu. Saya suruh nulis, segala macam

	hal yang saya jelaskan tadi dipahami terus ya mengerjakan soal gitu. Ketika ada apa ya, kalau di sini itu saya... yang saya ketahui itu kalau anak-anak disuruh mengerjakan soal, tapi soalnya enggak banyak banget ya, istilahnya cuman 5 poin gitu atau 5 soal gitu, dia mau ngerjain, kayak dia excited banget. Tapi kalau di atas 10, 15, sampai 20 itu ketika soalnya emang butuh membaca banyak ya kurang excited. Solusinya ya kalau saya kasih 5 itu aja, 5 pertanyaan. Nah itu mungkin membaca-baca, tapi cuman 5 poin aja gitu. Mungkin setelah itu kan masih ada waktu, biasanya saya 10 menit, ya tak kasih bonus 'Ya silakan kalau mau ambil MBG, mau minum apa mau makan gitu enggak apa-apa' itu."
Peneliti:	"Berarti ya fleksibel gitu nggih, Pak?"
Informan:	"Iya fleksibel aja, haha, gitu."
Peneliti:	"Sebenarnya ini kalau materi yang paling sulit itu apa ya, Pak? Maksudnya di SKI, materinya lebih ke berkaitan yang soal kualifikasinya bagaimana? Apakah tokoh, apakah ilmuwan atau gimana? Saya kurang paham sih kalau untuk klasifikasi dari SKI itu, apakah dari yang bikin mereka tuh sulit untuk menangkap?"
Informan:	"Iya, benar itu tadi. Kalau kesulitan anak-anak tuh kemarin sempat saya spill-kan sedikit-sedikit itu kayak materi kan di awal semester 2 kan Bani Umayyah ya. Di Bani Umayyah itu terdiri dari 14 khalifah ya. Itu ternyata juga di dalam LKS juga disebutkan semua gitu. Nanti kalau saya jelaskan semua ini kebingungan gitu kan ya, terus saya ambil cuman ambil tiga aja.Ambil tiga ya tokoh-tokoh tertentu kayak ya khalifah 1, 2, sama Umar bin Abdul Aziz gitu."
Peneliti:	"Oh berarti Bapak menjelaskan tokoh yang paling banyak berpengaruh?"
Informan:	"Iya, yang banyak berpengaruhnya gitu. Bahkan apa ya istilahnya, kalau dipelajari semua juga kan anak-anak bingung nanti ini mau fokus yang mana gitu kan, ya itu saya ambil tiga itu khalifah tiga."
Peneliti:	"Oh supaya lebih mudah dipahami begitu ya Pak?"
Informan:	"Iya. Tapi kalau untuk nama-namanya saya wajib hafal nggih, tak wajibin. Dan kalau ngafalin nama itu kan aslinya sulit ya, Mbak,

	kan ada bin-binnya gitu. Nah itu kemarin juga ada inisiasi dari teman tuh 'Saran buat lagu aja, Mas,' gitu. Ya itu tak suruh buat jargon terkait apa ya, Muawiyah bin Abu Sufyan sampai khalifah terakhir itu dibuat lagu nanti hafal gitu."
Peneliti:	"Berarti solusinya yaitu buat lagu begitu ya, Pak?"
Informan:	"Jadi satu kelas itu dibagi sekitar 30, ya dari 6 kelompok ada lima-lima gitu, 5 orang-5 orang itu harus beda lagunya dari tiap orang-orang itu. Itu buat dorong biar bisa, kan kalau ngafalin 1 sampai 14 itu jenuh, juga enggak hafal-hafal. Tapi kalau pakai media lagu ataupun pemantik ya istilahnya apa ya, pakai nadalah gitu, itu pasti masuk ya, pasti, saya jamin pasti masuk, dan bisa juga ternyata."
Peneliti:	“Memang mereka juga tipe yang mengikuti nggih, Pak?"
	"Iya, mengikuti gitu."
Peneliti:	"Jadi kan tadi Bapak sudah banyak menyebutkan tentang bagaimana Bapak mengidentifikasi dan memberikan solusi terhadap kendala, juga mengatasi masalah begitu. Dan sekarang saya mau tanya, untuk media apa yang sangat dibutuhkan peserta didik saat ini? Media yang Bapak memang sudah melaksanakan tapi masih ada yang dibutuhkan peserta didik itu yang seperti apa?"
Informan:	"Kalau media apa ya... kalau keluh kesahnya tuh di kelas tuh gini. Jadi ya mohon maafnya juga, sini kan ya termasuk sekolah yang akreditasi ya unggullah gitu, tapi anak-anak tuh juga kadang bilang, 'Ini yang ternyata ya mungkin dari segi fasilitas sudah aman semua, Mbak.' Itu ada kalau banyak anak-anak sambat itu karena ya di sini panas gitu. Di sini panas, jadi ya emang benar saya juga merasakan gitu kan. Terus ini udah ada kipas empat padahal di kelas tuh ada empat kipas, tapi tetep aja panas gitu. Ya itu, satu hal yang bikin anak enggak bisa fokus tuh itu. Karena panas, dan dilalah habis istirahat gitu, aduh, itu pasti 1 jam pembelajaran tuh enggak bisa fokus. 1 jam kedua itu baru bisa masuk materi saya. Mungkin 1 jam awal itu ya saya selingi ya saya kalau saya sendiri tuh punya apa ya istilahnya metode sendiri ya. Saya lebih banyak ceritanya, banyak tanyanya ke anak-anak gitu biar suasananya cair dululah, baru masuk materi. Kalau saya sih gitu."

Peneliti:	"Oh nggih saya paham. Apakah dari hal itu nanti berpengaruh ke medianya biasanya?"
Informan:	"Terkadang saya masukkan ke 1 jam terakhir."
Peneliti:	"Berarti Bapak masukin pelaksanaan media itu di awal pembelajaran, bukan di akhir? Maksudnya kayak di 1 jam pertama begitu?"
Informan:	"Itu biasanya di jam kedua biasanya. Yang jam pertama kan ada empat pertemuan tadi ya, ini dua pertemuan ini full materi, segala macam hal, saya suruh maju, ada tanya jawab juga, terus yang 3, 4 ini nanti di jam kedua. Di jam pertama tuh ya sedikit materi mengulang. Contoh tadi malam udah belajar kayak tentang Umar bin Abdul Aziz itu kayak gimana gimana gimana gitu. Terus pas jam pertama ini saya spill-kan juga, gimana Umar bin Abdul Aziz itu awal mulanya gimana, sejarahnya gimana kok bisa jadi ini. Nah terus jam kedua itu nanti dikasih challenge-nya kayak tadi apa, Quizizz-nya atau Zap Quiz-nya."
Peneliti:	"Pertemuan pertama dan kedua berarti pakai metode untuk menulis, dan ketiga dan keempat untuk media?"
Peneliti:	"Ketika peserta didik mungkin kepanasan, misalnya apakah media itu berpengaruh? Maksudnya Bapak menerapkan media seperti gadget itu berpengaruh? Mereka terganggu tidak dengan panasnya?"
Informan:	"Terkadang gimana ya, ya sedikit terganggu ya, sedikit terganggu tapi lebihresponnya tuh lebih bagus, ketika dikasih gadget gitu daripada sebelumnya nulis terus nulis dengan keadaan panas dan dia enggak merasa happy kan."
Peneliti:	"Nggih Pak."
Informan:	"Itu ya menurut kayak sepenglihatan saya ya dari gerak-geriknya aja udah enggak betah di sini gitu. Tapi kalau dia ada acuan fokus di HP itu, soalnya anak-anak sekarang tuh dikit-dikit kan HP kan ya, itu lebih ada happy-nya sedikit kan daripada menulis, mendengarkan, jenuh, tidur."
Peneliti:	"Cuma mungkin kalau untuk menulis juga mereka ada catatan. Ketika menulis itu kan secara enggak langsung lebih paham?"

Informan:	"Iya, secara enggak langsung masuk, betul."
Peneliti:	"Jadi memang lebih *balance* nggih, Pak, dua-duanya."
Informan:	"Nggih, nggih."
Peneliti:	"Berarti kalau pembelajaran yang paling meningkatkan keterlibatan peserta didik itu yang pertemuan ketiga dan keempat gitu nggih, Pak? Pertemuan ketiga dan keempat?"
Informan:	"Iya, ketiga dan keempat. Pakai media tuh lebih excited. Tapi kadang saya juga keluar, soalnya ya saya sendiri kan tipikal orang yang keringat berlebih kan. Terus saya kadang 'Ya di masjid aja yuk, yang silir."
Peneliti:	"Biar mereka fokus juga ya, Pak?"
Informan:	"Iya, biar fokus juga, kadang saya gitu juga, soalnya ya saya juga merasakan gitu kan."
Peneliti:	"Paham, Pak. Berarti unsur permainan dari gadget tadi sangat boleh diterapkan?"
Informan:	"Bisa, iya, bisa. Dan itu muncul record nilainya juga, muncul nilainya."
Peneliti:	“Oh, begitu nggih, Pak. Mungkin cukup sih, Pak, sudah, alhamdulillah."
"Informa n:	"Oh oke, siap, mboten nopo-nopo. Nanti kalau perlu apa-apa WA aja, enggak apa-apa."
Peneliti:	"Nggih, Pak, saya sangat terima kasih."

Wawancara 2

Nama Peserta Didik : Hilmi Lulu Anggitan

Kayysa Najwa Aqila

Waktu : 12 Juni 2026

Transkip Wawancara 2. 2

Peneliti:	"Selama kalian belajar waktu SKI aja sih. Jadi, kalian waktu belajar SKI itu kegiatan apa yang paling kalian suka? Dari Mbak Hilmi, mungkin? "
Informan 1:	"Kalau saya, itu tuh yang paling saya suka itu pas main game."
Peneliti:	"Oh, main game."
Informan 1:	"Jadi pas itu Pak Ridwan pernah ngasih kita soal tapi dalam bentuk game. Jadi, kita ngerjain soal-soal itu sambil main game juga. Nah, itu seru."
Peneliti:	"Oh, gitu. Berarti selama main game ya?"
Informan 1:	"Iya, betul."
Peneliti:	"Kalau dari Mbak Kayysa?"
Informan 2:	"Kalau dari saya sendiri itu juga main game juga. Terus ada yang ngejelasin dari PPT gitu. Jadi yang dicatat cuma yang penting-penting aja."
Peneliti:	"Yang dicatat yang penting-penting aja ya?"
Informan 1:	"Iya."
Peneliti:	"Oke.selama Pak Ridwan mengajar SKI, kira-kira kalian tuh paling senang pas lagi ngapain? Sekarang aku tanya yang paling sering digunakan. Mungkin satu-satu ganti-gantian. Menurut dari Mbak Kayysa bagaimana?"
Informan 2:	"Kalau yang paling Pak Ridwan sering gunain, itu tuh biasanya metode apa ya? Kayak nulis catatan gitu."
Peneliti:	"Nulis catatan, oh oke."
Informan 2:	"Itu, ya sama latihan soal dari LKS."
Peneliti:	"Latihan soal dari LKS. Oh, oke. Kalau dari Mbak Hilmi?"

Informan 1:	"Iya, menurut saya itu Pak Ridwan tuh paling sering nyatat. Itu nyatat tuh udah bisa kayak satu buku tuh full bisa, sama nerangin. Habis itu sama ngerjain soal."
Peneliti:	"Sama nerangin? Berapa kira-kira? Kan ada berapa kali nyatat itu, apakah seharian? Di minggu pertama atau minggu kedua gitu nyatat lagi enggak?"
Informan 1:	"Iya, nyatat lagi, iya. Setiap SKI biasanya nyatat. Itu kalau Pak Ridwan tapi kebanyakan itu nyatat."
Peneliti:	"Kebanyakan nyatat? Oh, berarti tapi ada main *gadget* pas pembelajarannya tidak?"
Informan 1:	"Ada, ada."
Peneliti:	"Berapa kali kira-kira?"
Informan 1:	"Cuma dua kali, kayanya."
Peneliti:	"Oh oke. Menurut kalian nih, selama pembelajaran SKI apakah kalian ada fun-nya atau tidak? Kalian kadang perasaannya gimana?
Informan 2:	Ada... berarti fun atau kadang... eh kita agak capek sih Kak kalau nulis, kita kadang agak capek sih kalau ngerjain soal.
Informan 1:	Kalau perasaan saya tuh kalau nyatat itu banyak banget, jadi kayak capek gitu. Cuma ya karena udah terbiasa jadinya kayak biasa aja, iya, cuma gitu."
Peneliti:	"Oh, biasa aja. Mungkin dari Mbak Kayysa?"
Informan 2:	"Saya juga seperti itu, cuman lebih enaknya kalau sering nyatat itu kalau pas asesmen itu kan bisa langsung lihat dari buku tulis gitu, udah dicatat."
Peneliti:	"Oh, berarti ada plusnya juga ya? Jadi fun-lah ya selama pembelajaran."
Kayysa & Informan 1:	"Iya."

Peneliti:	"Soal gadget, soal teknologi gitu. Biasanya pakai apa?"
Informan 1:	"Pakai handphone."
Peneliti:	"Oh, pakai handphone. Oke, tapi Pak Ridwan kadang pakai ini enggak, PPT gitu?"
Informan 1, 2:	"Iya, sering, iya."
Peneliti:	"Oh. waktu menerangkan pakai PPT itu kalian lagi pas nulis atau pas.setelah nulis?"
Informan 1:	"Setelah nulis."
Informan 2:	"Maksudnya setelah nyatat, sambil dijelasin gitu."
Peneliti:	"Oh, oke oke. Sekarang Mbak Kayysa.Mbak Kayysa. Berarti sambil dijelasin materinya ya?"
Informan 2:	"Iya, dijelasin materinya."
Peneliti:	"Oke, good. Media yang paling Mbak Kayysa suka tuh yang mana? Media yang paling sering dari yang dilakukan Pak Ridwan?"
Informan 2:	"Medianya... ya itu dari PPT."
Peneliti:	"Oh, dari PPT. Oh, berarti Mbak Kayysa suka PPT. Selama PPT itu ngapain ya?"
Informan 2:	"Itu diterangin, terus kalau ada yang penting-penting suruh nulis, dicatat."
Peneliti:	"Oh, kalau ada yang penting-penting disuruh nulis? Kalau dari Mbak Hilmi, media yang paling Mbak Hilmi suka?"
Informan 1:	"Ya itu tadi, game."
Peneliti:	"Oh game, oke oke. Kayak lebih masuk pas game gitu, pembelajarannya?"

Informan 1:	"Iya, sama melatih otak juga.
Peneliti:	"Melatih otak, iya, oke, good."
Peneliti:	"Oke, sekarang aku tanya lagi ke Mbak Hilmi. Media yang paling membantu Mbak Hilmi buat mendalami materi itu kayak gimana?"
Informan 1:	"Media apa ya... nyatat kayaknya."
Peneliti:	"Nyatat?"
Informan 1:	"Iya, sama diterangin dari PPT gitu."
Peneliti:	"Diterangin dari PPT. Oh, nyatat sama diterangin dari PPT. Lebih masuk ke dalam diri gitu ya, pembelajarannya?"
Informan 1:	"Heeh."
Peneliti:	"Oke."
Peneliti:	"Tadi udah dijelaskan berarti, yang paling disukain dari Mbak Kayysa tadi soal nyatat dari PPT ya?"
Informan 2:	"PPT, iya. Terus kalau ada latihan soal dari game itu juga biasanya jadi lebih apa ya... gampang ingat gitu loh."
Peneliti:	"Oh berarti dari PPT penerangan PPT-PPT sama main game?"
Informan 2:	"Iya."
Peneliti:	"Kalau dari Mbak Hilmi, berarti suka yang main game?"
Informan 1:	Mbak "Iya."
Peneliti:	"Oh okey."
Informan 1:	"Soalnya juga lebih ingat juga, gitu."
Peneliti:	"Iya, emang kadang game gitu dibuat untuk kita fun dan lebih ingat gitu kan?

Informan 1:	"Iya, iya."
Peneliti:	"Sekarang aku mau tanya dari Mbak Hilmi, media apa yang paling Mbak Hilmi kesulitan? Hal-hal apa yang bikin Mbak Hilmi sulit ketika pelajaran SKI?"
Peneliti:	"Lalu media atau hal-hal apa yang bikin Mbak Hilmi sulit ketika pelajaran SKI?"
Informan 1:	"Kayanya enggak ada."
Peneliti:	"Enggak ada? Good, oke. Berarti.selama dari periode menulis, habis itu PPT, habis itu main game, Mbak Hilmi merasa it's okay gitu, jalanin aja ya?"
Informan 1:	"Heeh, iya, iya."
Peneliti:	"Oke. Kalau dari Mbak Kayysa, gimana?"
Informan 2:	"Iya, suka-suka sama aja."
Peneliti:	"Oh, sama? Oh, berarti it's okay gitu, fun gitu ya?"
Informan 2:	"Iya."
Peneliti:	"Oke, good. "Tadi kegiatannya udah ya. Yang paling disukain pas main atau pas nulis kah? Pas penerangan PPT kah? Contoh spesifik yang paling kamu suka itu tetap PPT atau yang lain?"
Informan 2:	Mbak "PPT sama game."
Peneliti:	"PPT sama game. Kalau dari Mbak Hilmi?"
Informan 1:	"Kalau saya, game."
Peneliti:	"Game. Oke, berarti emang yang disukain game."
Informan 1:	"Iya, haha."
Peneliti:	"Iya, oke. Berarti emang bikin fun PPT, kalau poin plus dari PPT tadi apa Mbak?"

Informan 2:	Mbak "Kalau pas asesmen itu bisa... kan udah dicatat, heeh, nah itu bisa lihat dari buku. Terus juga biasanya ada tambahan ringkasan dari Pak Ridwan."
Peneliti:	"Oh, gitu. Berarti kalian juga tetap lebih masuk ya, pembelajarannya?"
Kayysa & Informan 1:	"Iya."
Peneliti:	"Sekarang aku tanya lagi ke Mbak Kayysa mungkin ya. Mbak Kayysa merasa aktif enggak waktu pelajaran SKI?"
Informan 2:	"Aktif gimana maksudnya?"
Peneliti:	"Oh, maksudnya merasa kayak 'Aku kalau pas pelajaran SKI ini enggak yang terdistraksi atau lebih ke kayak gampang melamun.”
Informan 2:	"Hahaha, itu biasanya. "
Peneliti:	"Pernah, ya?"
Informan 2:	"Tergantung Pak Ridwan, kalau semisal Pak Ridwan tuh ngejelasin terus, itu juga lama-lama jadi ngantuk, gitu."
Peneliti:	"Oh terkadang gitu? Apa terkadang kadang kalian merasa ada titik jenuhnya juga?"
Informan 2:	“Heeh."
Peneliti:	"Oke, itu menurut Mbak Kayysa. Kalau dari Mbak Hilmi?"
Informan 1:	"Mmm kalau saya, saya aktif sih."
Peneliti:	"Oh aktif, oke, good. Berarti selama ini tuh Mbak Hilmi excited gitu nggih?"
Informan 1:	"Heem."
Peneliti:	"Nah, sekarang aku tanya lagi. Kegiatan apa yang Mbak Hilmi merasa lebih berani buat bertanya waktu pelajaran

	SKI?"
Informan 1:	"Kegiatan?"
Peneliti:	"Maksudnya kayak pas lagi ngapain gitu Pak Ridwannya?"
Peneliti:	"Maksudnya apakah Mbak Hilmi sering bertanya? Kalau pertanyaan pertama, mungkin Mbak Hilmi apakah sering bertanya di kelas?"
	"Iya, kalau saya bingung, saya tanyakan kepada Pak Ridwan."
Peneliti:	Berarti Mbak Hilmi sering gitu nggih? Menanyakan."
Informan 1:	"Heem."
Peneliti	"Apakah Mbak Hilmi ada perasaan kayak... eh, enggak... enggak percaya diri atau takut disalahkan gitu, enggak?"
Mbak Informan 1:	"Enggak."
Peneliti:	"Oh, enggak? Alhamdulillah, enggak. Sekarang Mbak Kayysa, pertanyaan yang sama. Kira-kira Mbak Kayysa pernah bertanya nggak ke Pak Ridwan? Apakah Mbak Kayysa sering bertanya gitu?"
Informan 2:	"Ya itu tergantung materinya, saya paham apa enggaknya."
Peneliti:	"Oh, berarti ya tergantung dari materi. Apakah sampai gitu apa enggak, gitu? Jadi Mbak Kayysa itu selama sesi bertanya, apakah Mbak Kayysa ada rasa percaya diri atau minder gitu, enggak? Pas kalau mau bertanya?"
Informan 2:	"Kalau minder enggak, soalnya itu juga apa ya... eh, biar paham aja gitu loh."
Peneliti:	"Biar paham, oke, good. Berarti memang kalian ini ya, bertanya memang ada tujuannya, ya."
Kayysa & Informan 1:	"Iya."

Peneliti:	"Apa yang bikin Mbak Kayysa itu kurang aktif ketika belajar SKI?"
Informan 2:	"Saat belajar?"
Peneliti:	"Saat belajar atau enggak saat belajar deh, belajar SKI sendiri gitu, enggak pas di kelas."
Informan 2:	"Kayanya enggak ada."
Peneliti:	"Enggak ada? Berarti Mbak Kayysa tipikal orang yang bisa belajar mandiri."
Informan 2:	"Iya, bisa belajar mandiri."
Peneliti:	"Jadi, kalau kurang aktif berarti enggak ada ya? Oke, good. Berarti sekarang lanjut ke Mbak Hilmi. Kira-kira kegiatan apa yang Mbak Hilmi lakukan yang bikin kurang aktif gitu pas belajar? Yang kurang aktif dilakukan?"
Informan 1:	"Pas di kelas SKI?"
Peneliti:	"Bisa pas di kelas, bisa pas sendiri."
Informan 1:	"Enggak ada."
Peneliti:	"Enggak ada? Oke, kalau kamu pas di kelas apakah kadang kurang aktif?"
Informan 1:	"Enggak juga."
Peneliti:	"Enggak juga? Berarti kalian aktif ya? Kalian bisa bertanya, oke, good. Nah, sekarang sekarang ke Mbak Hilmi. Ketika SKI berlangsung, pembelajaran apa yang Mbak Hilmi harapkan?
Informan 1:	"Oh, saya harapin gitu untuk SKI?"
Peneliti:	"Iya, untuk pembelajaran."
Informan 1:	"Buat SKI kedepannya itu, kalau sama Pak Ridwan, itu tuh enggak banyak nyatatnya. Jadi nyatatnya tuh yang penting-penting aja. Soalnya kalau Pak Ridwan tuh nyatat

	yang udah ada di buku paket atau LKS gitu. Terus habis itu, lebih banyakin ininya, kayak main game-nya, terus ngerjain soal pakai game gitu. Iya, terus kayak kan soalnya Pak Ridwan tuh sering, itu setiap asesmen atau PTS gitu, itu kan sering bikin ringkasan. Nah, itu saya harapin gitu kalau pas mau ujian apa gitu, itu ada ringkasannya kayak gitu. Jadi kayak gampang, gampang menghafalnya."
Peneliti:	"Oh, berarti merasa gampang buat hafal?"
Informan 1:	"Iya, betul."
Peneliti:	"Oke, berarti game, tadi ya. Diperbanyak game dan mengurangi catatan?"
Informan 1:	"Iya, betul."
Peneliti:	"Sekarang aku tanya ke Mbak Kayysa. Apa pembelajaran apa yang Mbak Kayysa harapkan pas SKI?"
Informan 2:	"Ya kedepannya juga dikurangi catatannya."
Peneliti:	"Oh, dikurangi catatannya.
Informan 2:	"Terus apa ya? Pertahanin deh, setiap mau asesmen tuh dikasih ringkasan materi, soalnya itu bener-bener apa ya? Membantu banget."
Peneliti:	"Jadi setiap mau asesmen itu minta dapat ringkasan materi, ya? Oke aku paham. Oh, berarti ringkasan materi sama dikurangin buat mencatatnya ya?"
Informan 2:	"Iya."
Peneliti:	"Sekarang aku tanya lagi ke Mbak Kayysa. Kamu suka enggak pembelajaran yang disertai ada permainan gitu?"
Informan 2:	"Iya, suka sekali."
Peneliti:	"Ada reward-nya, ada poin-nya, ada tantangannya, suka enggak?"

Informan 1:	"Suka banget!"
Peneliti:	"Suka banget, oke. Berarti enggak masalah ya kalau ada tantangannya gitu?"
Informan 1:	"Heeh, enggak masalah."
Peneliti:	"Karena itu ibarat permainan atau *game*, Itu nanti ada poin-nya, ada *reward*-nya, enggak masalah?"
Informan 1:	"Mmm, enggak masalah."
Peneliti:	"Suka berarti?"
Informan 1:	"Suka, suka.
Peneliti:	"Sekarang aku tanya lagi ke Mbak Hilmi ya. Aktivitas seperti apa yang paling menarik diterapkan dalam pembelajaran? Tadi udah dijawab sih, mungkin ini lebih dijawab lagi. Yang paling menarik banget gitu."
Informan 1:	"Game lagi."
Peneliti:	"Game lagi? Haha, kok game lagi? Maksudnya kayak Mbak Hilmi suka hal lain yang paling menarik diterapkan?"
Informan 1:	"Iya, itu tadi, game."
Peneliti:	"Game, oke. It's okay, good. Berarti game ya?"
Informan 1:	Mbak "Iya, betul."
Peneliti:	"Kalau Mbak Kayysa? Yang paling menarik buat diterapkan?"
Informan 2:	"Biasanya saya nyatat yang penting,"
Peneliti:	"Nyatat yang penting, iya."
Informan 2:	"Sama game juga, ya."
Peneliti:	"Oh, game juga, ya? Good, nyatatan sama game ya? Oke, good. Terima kasih banyak buat waktunya yaa."

Wawancara 3

Nama Peserta Didik : 3. Almira Aisyah Anggani

c. Malayka Husna Kamila

d. Arista Candrasmurti Dehasta

Waktu : 12 Juni 2026

Transkip Wawancara 2. 3

Peneliti:	“Sekarang Mbak mau nanya nih. Kalian kan pelajaran SKI-nya sama Pak Ridwan, ya? Selama pelajaran SKI ini, apa kegiatan yang paling sering dilakukan sama Pak Ridwan?"
Informan 3, 4, 5	"Menulis. Iya, nyatat.."
Peneliti:	Nyatat, ya? Oh okey berarti nyatat. Selama mencatat itu satu pertemuan atau dua pertemuan?"
Informan 3, 4, 5	“Setiap pertemuan. Setiap pertemuan nyatat."
Peneliti:	“Oh, gitu. Berarti yang paling sering dilakukan adalah nyatat, ya? Oke. Apakah mencatat di buku tulis ini metode yang paling sering digunakan?"
Informan 3, 4, 5	“Iya.”
Peneliti:	“Mungkin dari Mbak Almira ya namanya? Sesuai informasi yang kalian sampaikan tadi, metode yang paling sering dilakukan adalah mencatat, ya? Dari metode tersebut menurut pendapat Mbak Almira bagaimana?"
Informan 3:	"Kalau biasanya tuh ditampilkan di itu, apa namanya?

	Presentasi itu kan? Nah, terus disuruh nyatat dan dijelasinnya tuh ya paling dijelasin di dalam-dalamnya itu doang. Kalau bisa tuh jelasin di luar itu, cuman menjelaskan tentang itu juga."
Peneliti:	"Menjelaskan tentang itu juga. Oh okey, selama pembelaajaran SKI ini, bagaimana pendapat Mbak Almira?"
Informan 3:	"Lumayan fun."
Peneliti:	"Oke. Selain metode mencatat, ada metode apalagi? Kalian ada metode semacam quiz atau pakai gadget gitu ngga selama pembelajaran?"
Informan 3:	"Ada. Kayak baru pertama, baru sekali, Mbak."
Peneliti:	"Oh baru sekali?"
Informan 3:	"Baru tiga kali kayanya. Tiga kali itu mainnya caranya yang itu loh, Mbak. Soalnya tuh di setiap meja terus geser-geser-geser, gitu kitanya. Habis itu yang kedua pakai HP. Yang ketiga juga pakai HP."
Peneliti:	"Oh, pakai HP."
Informan 3:	"Pakai HP-nya itu *game*-nya tuh yang dari Google gitu yang pakai Zap Quiz kayak gitulah."
Peneliti:	"Oh okey, terimakasih informasinya Mbak Almira. Mungkin lanjut ke Mbak Malayka. selama pmbelajaran SKI kan itu tadi yang paling sering digunakan adalah mencatat, ya? Menurut pendapat Mbak Malayka terkait metode dengan mencatat itu bagaimana?"
Informan 4:	"Nyatat-nyatatnya tuh kayak dikurangin... eh, nyatatnya kan banyak, ya, jadi nanti pas ulangan kan emang diperlukan. Tapi tuh biasanya tuh kalau materi ulangannya tuh kan udah dirangkumin sendiri sama Pak Ridwan, jadi tuh apa namanya? Nyatatnya tuh enggak kepake. Jadi kayak sia-sia gitu."
	"Oh, begitu ya."
Informan 4:	"Ya tapi enggak sia-sia banget sih Mbak, hehe."

Peneliti:	"Oke, jadi waktu saat latihan soal, kadang ada yang berbeda atau bagaimana?"
Informan 4:	"Oh, biasanya tuh ini, diambilnya lebih mudah."
Peneliti:	"Oh, pas diambilnya lebih mudah, ya?"
Informan 4:	"Iya. Ini kayak diambilnya cuman dikit banget gitu, padahal nulisnya kan banyak."
Peneliti:	"Oh oke. Berarti menurut Mbak Malayka, perasaan Mbak Malayka bagaimana selama mencatat? Dan bagaimana pendapat Mbak Malayka mengenai pembelajaran dengan *game* tadi?"
Informan 4:	"Mencatatnya lumayan sih kak, jujur terlalu banyak kalo semuanya di catat. Tapi kalo *game* tadi seru si."
Peneliti:	"Oh okee terimakasih atas infonya Mbak Malayka. Kalau Mbak Almira gimana pendapatnya soal *game* tadi?"
Informan 3:	"Iya, juga yang di game yang di Zap Game itu. Sama kertas yang nanti kita yang mutar."
Peneliti:	"Oke. sekarang masuk ke media yang paling kalian sukai saat belajar, dari Mbak Almira dulu."
Informan 3:	"Apa? Yang paling disukai waktu belajar? Hm Itu... yang main game yang tadi."
Peneliti:	"Oh, main game. Oh, berarti game yang paling suka, ya?"
Informan 3:	"Iya, tapi game-nya itu ya isinya soal-soal gitu."
Peneliti:	"Oh, soal-soal gitu. Oh, berarti suka yang soal-soal. Kalau dari Mbak Malayka?" "
Informan 4:	"Ini, dia. Kalau proyektor tuh media bukan? Proyektor kan media ya?"

Peneliti:	"Proyektor, yang ditampilkan itu? Semacam LCD yang di tampilkan di depan kelas?"
Informan 4:	"Iya, yang di PPT gitu loh, terus nanti kita kayak, kan dijelasin materinya kan semua juga di PPT gitu."
Peneliti:	"Ohh. Maksudnya PPT lewat proyektor ya? Iya, masuk media, PPT.”
Informan 4:	"Iya, tapi materinya yang jelas... apa, materinya lengkap gitu loh."
Peneliti:	"Oh, materinya yang lengkap. Gitu. Oke."
Peneliti:	"Sekarang Mbak Candra."
Informan 5:	"Kalau aku tuh, kalau dongengnya tuh dijelasin Pak Ridwan langsung, tapi kalau Pak Ridwan kan ngejelasinnya cuma dikit, hehe. Sama yang Zap... Zap Game tadi."
Peneliti:	"Zap Quiz maksudnya ya? Btw kalo dibandingkan dengan PPT mbak Candra lebih suka PPT atau lebih ke game?"
Informan 5:	"Lebih ke game."
Peneliti:	"Lebih ke game? Oke, berarti emang suka game.
Informan 5:	"Iya, game-game sama kalau pas Pak Ridwan jelasin."
Peneliti:	"Oh, pas Pak Ridwan jelasin, oh berarti Mbak Candra suka pas mendengarkan Pak Ridwan buat menjelaskan itu, lebih masuk ke diri?"
Informan 5:	"Iya."
Peneliti:	Sekarang Mbak Malayka. Media yang paling Mbak Malayka suka tadi? Udah."
Informan 4:	"Udah."
Peneliti:	"Berarti PPT? PPT aja."

Informan 4:	"PPT."
Peneliti:	"Kalau Mbak Almira, sama?"
Informan 3:	"Iya, game."
Peneliti:	"Media yang paling membantu masuk ke pemahaman Mbak Almira?"
Informan 3:	"Menulis, cuman poin-poinnya aja, jangan menulis poin-poinnya aja, jangan menulis sampai lengkap gitu. Yang penting aja."
Peneliti:	"Menulis poin-poinnya aja ya? Kalau Mbak Malayka?"
Informan 4:	"Mm medianya ya. Ya nulis juga sih. "Nulis juga, sama kalau diterangin itu."
Peneliti:	"Oh, diterangin itu. Oh, ternyata nulis dan menerangkan lebih masuk yaa. Kalau Mbak Candra?"
Informan 5:	"Kayak Pak Ridwan nerangin yang penting, habis itu tak catat, itu lebih masuk."
Peneliti:	"Oke. Oh, tadi udah banyak pertanyaannya dan balik lagi, yang paling disukain, Medianya? Mbak Candra lebih suka yang mana? Medianya? Jadi kan ada PPT, ada game, Mbak Candra suka pas permainan kah, atau pas penerangan lewat PPT kah, atau saat yang lain?."
Informan 5:	"Kalau pas Pak Ridwan lagi jelasin itu pas masuk media itu"
Peneliti:	"Oh, berarti medianya lebih ke ceramah. Oke, berarti itu, bisa sih masukin. Tapi lebih ke metode. Tapi enggak apa-apa, berarti pas lebih disukainya pas dijelasinkannya. Kalau Mbak Malayka, media yang paling Mbak Malayka suka, dari medianya?"
Informan 3:	"Yang game juga."
Peneliti:	"Oh, yang game juga. Berarti itu yang paling disukain?"

Informan 3:	"Iya."
Peneliti:	"Bagian pembelajaran apa yang paling Mbak Almira suka?"
Informan 3:	"Mencatat poin penting."
Peneliti:	"Mencatat poin penting? Oke, berarti masuk ke pemahaman materi juga, ya? Berarti Mbak Almira suka itu?"
Informan 3:	"Iya."
Peneliti:	"Oh okey. Kalau Mbak Malayka?"
Informan 4:	"Apa ya? Nulis sih, nulis sih sedikit terus apa lagi ya?"
Peneliti:	"Yang yang bagian pembelajaran yang paling disuka? Pas bagian apa selama belajar SKI?"
Informan 4:	"Yang dijelaskan Pak Ridwan."
Peneliti:	"Oh, dijelaskan, ya? Itu paling suka? Jadi selama nulis, di terangkan dengan PPT, sampai terus game, itu yang paling disuka adalah penjelasannya?"
Informan 4:	"Iya, pas PPT itu."
Peneliti:	"Oh, oke. Mbak Candra yang paling suka juga sama?"
Informan 5:	"Heeh, pas dijelasin."
Peneliti:	"Pas dijelasin, oke. Sekarang aku gantian sama Mbak Malayka yang pertama dulu. Yang membuat Mbak Malayka kesulitan mengikuti pelajaran SKI itu apa?"
Informan 4:	"Karena emm apa ya? Materinya susah kan. Materinya kan kalau SKI kan susah banget. Nah, terus ngafalinya banyak."
Peneliti:	"Oh. Berarti kesulitannya itu lebih ke apa? Apakah terkait menghafal materi"
Informan 4:	"Ya pas ngafalin materinya sih. Kalau memahami kan bisa,

	tapi kalau menghafalin susah."
Peneliti:	"It's okay. Sekarang Mbak Almira, yang Mbak Almira kesulitan mengikuti pelajaran?"
Informan 3:	"Menghafalnya itu."
Peneliti:	"Menghafalnya, oh oke saat menghafal."
Informan 3:	"Iya, hafalan sih."
Peneliti:	"Kalau Mbak Candra? Apa yang paling sulit selama proses pelajaran? Itu mungkin catat, menghafal, atau mendengarkan, atau pas game?"
Informan 5:	"Pas menghafal."
Peneliti:	"Pas menghafal, oke. Sekarang kegiatan apa yang selama Mbak Candra belajar SKI di kelas, Mbak Candra suka mengajukan pertanyaan enggak? Atau kadang pernah sekali gitu, dua kali?"
Informan 5:	"Enggak sekali dua kali, paling beberapa kali."
Peneliti:	"Beberapa kali? Berarti termasuk sering, ya? Apakah Mbak Candra ketika mengajukan pertanyaan itu, Mbak Candra merasa Mbak Candra lebih aktif dan lebih bisa masuk gitu ya. Dan hal apa yang Mbak Candra lebih berani buat bertanya? Jadi, kayak kenapa Mbak Candra ini mau bertanya? Ada hal-hal gitu enggak? Apakah materinya yang susah, atau masih penjelasannya belum paham, atau ada bagian materi yang Mbak Candra bingung?"
Informan 5:	"Ada yang bagian yang belum paham."
Peneliti:	"Oh, belum paham. Oh, berarti bagian yang belum paham itu Mbak... Mbak Candra tanyakan ulang, ya? Oke. Mbak Malayka, Mbak Malayka selama proses pelajaran, pernah bertanya satu dua kali enggak?"
Informan 4:	"Iya, pernah."
Peneliti:	"Pernah? Atau lebih dari itu?"

Informan 4:	"Kayanya lebih dari itu. Berarti sering, ya? Sering bertanya gitu kan?"
Peneliti:	"Iya. Mbak Malayka selama mengajukan pertanyaan itu, kenapa Mbak Malayka sampai pengen mengajukan pertanyaan? Apakah Mbak Malayka itu karena bingung?"
Informan 4:	"Karena belum paham, sih."
Peneliti:	"Karena belum paham. Oke, berarti karena belum paham mengajukan pertanyaan. Jadi, itu lebih masuk ya? Lebih masuk ke Mbak Malayka?"
Informan 4:	"Iya."
Peneliti:	"Kalau Mbak Almira? Selama proses pembelajaran, Mbak Almira pernah bertanya satu dua kali?"
Informan 3:	"Pernah, lebih dari itu."
Peneliti:	"Berarti sering, ya? Ketika mengajukan pertanyaan, apa yang mendorong Mbak Almira sampai mau mengajukan pertanyaan?"
Informan 3:	"Iya, karena kan ada enggak paham di salah satu kalimatnya itu."
Peneliti:	"Oh, berarti menanyakan ulang terkait penjelasan Pak Ridwan ya. Ketika Mbak Almira menanyakan ulang, lebih masuk enggak?"
Informan 3:	"Iya, lebih masuk. Jadi ingat gitu loh."
Peneliti:	"Apa yang membuat Mbak Almira kurang aktif? Selama belajar?"
Informan 3:	"Apa, ya? Kalau aku yang itu tuh disuruh merangkum banyak, terus mengerjakan soal banyak, itu nanti jadi ngantuk"
Peneliti:	"Oh, gitu? Oke. Kalau Mbak Malayka?"
Informan 4:	Mengantuk sih, nanti kan kalau semisal nerangin, kan? Tapi kalau kita belum paham kan jadinya kayak bingung gitu. Nah,

	itu jadi kayak enggak tahu mau ngapain kan juga Pak Ridwannya udah lanjut yang lain, tapi kan sebelumnya belum paham, jadi ya bikin kayak bosan terus bikin.bingung gitu."
Peneliti:	"Bosan? Oh, oke.Berarti lebih ke ada suatu hal yang membuat bosan, gitu, ya? Kalau Mbak Candra? Mbak Candra yang paling bikin kesulitan?"
Informan 5:	"Aku kalau lagi ngerjain tugas, terus enggak bisa, itu kan aku nanya ke Pak Ridwan. Nah, kalau Pak Ridwan jawabnya masih belum paham ke aku, nah aku tetap balik lagi ke tempat duduk, aku enggak nanya lagi, habis itu aku ngantuk, tidur."
Peneliti:	"Oh, gitu? Mbak Candra menanyakan, menanyakan pertanyaan. Apa tadi? Gimana?"
Informan 5:	"Kalau ngerjain soal.enggak bisa."
Peneliti:	"Oh, enggak bisa. Oh, enggak bisa, Mbak Candra lalu..?"
Informan 5:	"Nanya ke Pak Ridwan, Pak Ridwannya masih jawabnya tuh kayak kurang gitu."
Peneliti:	"Oh berarti jawabannya tidak sesuai dengan Mbak Candra.pahami gitu ya? Oke."
Informan 5:	"Iya."
Peneliti:	"Nah, sekarang pembelajaran apa yang Mbak Candra harapkan selama pembelajaran SKI, yang Mbak Candra harapkan apa?"
Informan 5:	"Itu, nyatatnya poin-poin yang penting aja. Neranginnya lebih banyak."
Peneliti:	"Oh, neranginnya lebih banyak? Catat, sama menerangin lebih banyak. Oh, berarti Mbak Candra lebih suka dijelaskan gitu, ya? Secara metode ceramah gitu. Kalau Mbak Malayka?"
Informan 4:	"Mmm.apa namanya? Nambahin latihan soalnya, terus pas ngejelasin tuh dijelasinya tuh sampai bener-bener paham gitu loh."

Peneliti:	"Dijelasin sampai bener-bener paham, oh iya, iya."
Informan 4:	"Jadi jangan langsung melompati."
Peneliti:	"Oh, okey. Kalau Mbak Almira?"
Informan 3:	"Ya nulis yang poin-poin penting. Terus dalam poin-poin penting ini dijelaskan, kalau ini tuh ini, enggak cuman yang dijelaskan dalam LKS. Jadi dijelaskan di luar itu tapi mengarah ke situ juga. Dan diberi kayak contohnya atau latihan soal."
Peneliti:	"Oh oke. Lanjut aja ke pertanyaan selanjutnya, berarti kesulitannya sudah bisa tergambarkan di sini. Mbak Almira suka permainan? Metode pelajaran yang berbasis game permainan gitu? Apakah Mbak Almira suka yang ada challenge-nya? Tantangannya, gitu? Ada poin-poinnya?"
Informan 3:	"Suka."
Peneliti:	"Ada reward-nya?"
Informan 3:	"Suka, suka bermain."
Peneliti:	"Kalau Mbak Malayka? Mbak Malayka selama pembelajaran SKI nanti, apakah Mbak Malayka akan menyukai pembelajaran berbasis game?"
Informan 4:	"Mmm, suka sih."
Peneliti:	"Suka. Kalau ada poin-nya gitu?"
Informan 4:	"Poin-nya, ada..."
Peneliti:	"Rank-nya gitu level-nya?"
Informan 4:	"Suka."
Peneliti:	"Suka. Kalau ada challenge-nya, ada tantangannya?"
Informan 4:	"Suka juga."

Peneliti:	"Oke, kalau Mbak Candra? Kalau terkait tadi, apakah ada yang enggak suka?"
Informan 5:	"Suka."
Peneliti:	"Oke. Terima kasih sebenarnya,. Makasih banyak. Ini udah selesai pertanyaannya."

Wawancara 4

Nama : Anang Sumarna, S. Ag., M.S.I

Jabatan : Wakil Kepala Bidang Kurikulum

Waktu : 1 Juni 2026

Transkip Wawancara 2. 4

Peneliti:	" Kira-kira karakteristik anak kelas 7 ini bagaimana Pak, dari kemampuan belajar dan juga antusiasme mengikuti pembelajaran di tahun sebelumnya?"
Informan:	"Di tahun kemarin, ya? Baik. Untuk kelas 7 kita sudah sedikit cuplik ya, kayak di Sukacita. Pertama, antusiasme pembelajarannya sudah cukup tinggi. Kesadaran belajar sudah cukup baik, tinggal pendampingan-pendampingan. Kemudian. literasi-literasi sudah jalan mereka, baik itu sifatnya bahasa maupun numerasi, ya. Karakteristik ketika mengikuti asesmen literasi-numerasi dan juga... kegiatan-kegiatan literasi yang diadakan oleh MKKS dan K2MA."
Peneliti:	"Oh, iya. Berarti sudah ini nggih, Pak. Cukup baik dan tinggal melakukan pendampingan. Untuk ketersediaan sarana prasarana, selama saya observasi itu dari madrasah sudah ada menyiapkan LCD dan proyektor, ya Pak. Apakah itu diterapkan di semua kelas?"
Informan:	"Ya, LCD proyektor kita usahakan di semua kelas ada dan sudah tersedia. Kemudian tinggal maintenance-nya saja. Jadi saya pun sudah keliling dan pakaian sasis lainnya. Dan proaktif guru ketika ada kerusakan langsung dilaporkan, kemudian kita perbaiki. Nah, jadi sudah ada untuk LCD

	proyektor, ya."
Peneliti:	"Jadi, sudah semuanya tersedia nggih, Pak, untuk LCD dan proyektor?"
Informan:	"Tersedia, iya."
Peneliti:	"Eh... kira-kira dari semua kelas yang sudah tersedia LCD dan proyektor ini, berarti bisa mendukung kegiatan pembelajaran yang berbasis digital?"
Informan:	"Mmm, bisa. Eh, jadi kan setiap guru pasti ada... ada laptop lah ya, sekarang. Kemudian peserta didiknya juga untuk pembelajaran digital ya mereka semua memegang handphone, dengan pengaturan atau SOP pemakaian, ya. Biasanya ada boks, kemudian disimpan di ruang... di ruang kaca itu. Oh, iya. Dan... nah, itu nanti dipakainya ketika pembelajaran berlangsung atau asesmen. Itu tergantung kebutuhan yang diinstruksikan oleh gurunya masing-masing."
Peneliti:	"Baik, berarti sudah mendukung nggih, Pak, dari gurunya menggunakan laptop sama peserta didiknya juga ada HP-nya dengan sesuai peraturan begitu. "Kan tadi ada peraturan nggih, Pak. Untuk peraturan penggunaan handphone itu hanya dilaksanakan di pembelajaran saja atau selama pembelajaran tadi juga saat Bapak sempat membicarakan mengenai boks, begitu?
Informan:	"Ya. Jadi, untuk penggunaan handphone kan pertama di kegiatan pembelajaran. Yang kedua, di kegiatan penugasan, karena anak-anak membuat video karya dan sebagainya. Yang ketiga, pada saat-saat asesmen, ya, karena kita menggunakan JMD, Jogja Madrasah Digital. Jadi, penggunaannya ya kita atur, ya, supaya tidak digunakan dengan sembarangan."
Peneliti:	"Oke, baik. Oh, berarti untuk penggunaannya itu ada peraturannya. Jadi, pertama itu seperti untuk pembelajaran, dan kedua untuk penugasan, dan ketiga asesmen nggih, Pak?"
Informan:	"Iya, betul."

Peneliti:	"Selama ini kan saya melihatnya madrasah itu mendukung untuk pembelajaran berbasis digital. Apakah. madrasah juga mendukung guru yang mengembangkan media pembelajaran inovatif, Pak?"
Informan:	"Iya, kita memfasilitasi untuk membuat media digital, ya. Di samping itu, wawasan tentang aplikasi yang open source di internet juga mereka sudah familier, sudah akrab, ya. Dan yang berbasis-berbasis AI juga mereka sudah sering menggunakan."
Peneliti:	"Menarik nggih, Pak. Berarti guru-guru di sini juga istilahnya berusaha untuk memberikan pelajaran... media digital. Menurut Bapak, kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai pembelajaran... media pembelajaran, teknologi sebagai media pelajaran, pembelajaran itu bagaimana Pak, selama ini, dsb? Selama Bapak menilai setahun kebelakangan begitu."
Informan:	"Oh. Progresnya karena sekarang dibarengi dengan kecepatan informasi dan juga AI, nah sekarang ini lebih ramah digitalnya lebih ramah sekarang, daripada tahun-tahun yang lalu. Tahun lalu kan masih terbatas ya AI-nya. Nah sekarang misalnya untuk mempercepat mereka membuat video, mempercepat mereka membuat seperti grafik, flyer, dan seterusnya. Untuk mereka mempercepat membantu membuat asesmen dan porsi itu, itu lebih progresnya lebih kencang sekarang, karena berbanding lurus dengan digitalisasi yang juga lebih kencang sekarang."
Peneliti:	"Untuk penggunaan media pembelajaran yang lebih baik begitu nggih, Pak?"
Informan:	"Iya, betul."
Peneliti:	"Oh, sebelumnya. Jadi, apakah Bapak-Bapak pernah mendengar gamifikasi, Pak, sebelumnya?"
Informan:	"Iya, pernah."
Peneliti:	"Untuk pembelajaran berbasis gamifikasi yang ada di MTS Negeri 6 Sleman, apakah sudah pernah diterapkan sebelumnya?"

Informan:	"Mungkin sekitar 3 tahun ke belakang itu sudah mulai, ya, walaupun belum terstruktur dengan baik. Ya misalnya, mereka memakai Quizizz, memakai Kahoot, gitu kan. Atau mungkin kalau dalam asesmennya ada Jogja Madrasah Digital namanya dan seterusnya. Tentu itu sudah... sudah digunakan untuk gamifikasi, ya. Walaupun gamifikasi kan bukan semata-mata dipahami sebagai game, ya, tapi dalam pembelajaran yang penting yang edutainment kan, yang menyenangkan, ya."
Peneliti:	"Oke, berarti untuk penerapan game-based learning ya lebih tepatnya ya, Pak, sudah diterapkan kira-kira terstrukturnya 3 tahun yang lalu?"
Informan:	"Kurang lebihnya yang saya rasakan."
Peneliti:	"Eh, jadi mungkin saya izin menyampaikan sedikit nggih, Pak. Untuk gamifikasi nanti apakah nanti diperbolehkan saya menggunakan gamifikasi dengan adanya... poin, sistem poin, sistem level, sistem tingkatan seperti itu, Pak? Dan sistem lencana, lencana seperti lencana untuk...?"
Informan:	"Bintang, gitu?"
Peneliti:	"Bintang, nah begitu. Dan juga ada *leaderboard*-nya, ada peringkatnya untuk peserta didik. Jadi, nanti setelah mungkin materi disampaikan, saya akan menerapkan poin-poin gamifikasi tadi ke dalam pembelajaran. Apakah dari Bapak tersendiri itu diperbolehkanlah istilahnya, Pak?"
Informan:	"Eh, selama itu bisa membuat anak termotivasi, ya, itu pertama itu, prinsipnya. Kemudian yang kedua, yang dominannya . bukan mainnya, tapi apa ya? Kemampuan mempercepat pemahaman mereka. Kemudian yang ketiga, ke joyful learning-nya, ya. Pembelajaran yang menyenangkan, saya pikir itu bisa mempercepat, jadi faktor pendukung untuk mereka, membuat peserta didik senang."
Peneliti:	"Untuk harapan dan saran, Bapak, dalam mengembangkan media pembelajaran yang bermanfaat nanti bagi guru dan peserta didik. Harapan dan saran dari Bapak?"
Informan:	"Harapan yang pertama untuk guru-gurunya, ya. Untuk guru-gurunya, selalu ramah dengan teknologi, ya. Yang

	kedua, mengembangkan kreativitas. Dan yang ketiga memiliki filter yang kuat terhadap hal-hal yang sifatnya negatif. Kemudian yang keempat, selalu menjaga motivasi untuk selalu berkembang, mengembangkan diri untuk ke sukses dan mensukseskan pembelajaran. Untuk peserta didik, harapan saya... mereka menggunakan perangkat-perangkat handphone itu yang meaningful, ya, yang manfaatnya yang bermakna, gitu. Bukan semata-mata untuk kepentingan kesenangan pribadi."
Peneliti:	"Berarti, seperti yang Bapak sampaikan, untuk menjadi guru yang Bapak harapkan, guru itu bisa ramah teknologi dan juga berkreativitas, dan juga memiliki filter yang kuat untuk hal-hal yang negatif, dan untuk bisa memotivasi peserta didiknya begitu ya, Pak, harapan-harapannya. Dan juga peserta didiknya juga handphone itu untuk kepentingan pembelajaran."
Peneliti:	"Oke, baik. Mungkin itu pertanyaan yang terkait media. Satu pertanyaan lagi, Bapak. Ini terkait ini, sejarah, profil dan juga visi-misi tujuan pendidikan di MTS Negeri 6 Sleman sebenarnya sudah saya melihat di website nggih, Pak. Mungkin terlepas dari yang ada di website yang sudah ditampilkan visi-misi dan juga sejarah singkatnya, apakah Bapak bisa menambahkan hal yang lain terkait visi-misi dan tujuan tersebut dari MTS Negeri 6 Sleman?"
Informan:	"Mungkin di samping visi-misi tujuan tambahannya adalah indikator pencapaian sama strategi pencapaian. Yang lebih pentingnya itu, kan, supaya visi-misi tujuan tidak hanya sebatas redaksi. Jadi, ada indikator-indikator tertentu yang memang itu gambaran pencapaian. Misalnya, indikator secara kelembagaan, menjadi madrasah yang menjadi pilot-piloting, ya, piloting untuk program-program pendidikan dari Kementerian Agama. Kemudian di samping itu..."
Peneliti:	"Kelembagaan, Bapak."
Informan:	"Kelembagaan, gitu. Kemudian untuk gurunya, gurunya, indikator pencapaiannya adalah setiap tahunnya ada guru-guru prestasi, ya, yang bisa mewakili MTSN 6 Sleman ke ajang kabupaten, provinsi, sampai ke nasional. Kemudian untuk peserta didiknya, tentu indikator-indikatornya prestasi

	secara akademik dan non-akademik. Kalau akademik di antaranya yang annual tahunan itu nilai TKA, TKA-di terbaik, ya, untuk madrasah tingkat provinsi DIY minimal, gitu. Itu untuk indikator. Adapun untuk strategi pencapaiannya ya, kita integrasikan dengan berbagai macam kegiatan, ya. Misalnya kalau di pembelajaran intrakurikuler di situ ada les-les tambahan, kemudian ada kompetisi mandiri peserta didik pekanan atau try out kita. Kemudian ada Gelis, Gerakan Unjuk Literasi. Kemudian ada kelas-kelas proyeksi, itu untuk mencapai strategi pencapaian prestasi akademik. Kalau untuk non-akademiknya, kita mengembangkan minat dan bakat melalui kegiatan ekstrakurikuler."
Peneliti:	"Mungkin itu saja, Bapak. Terima kasih sudah meluangkan waktunya. Saya juga memohon maaf bila ini mengganggu waktu Bapak. Jadi, terima kasih sudah menyempatkan."

CATATAN LAPANGAN 2
Observasi Penelitian

1) Penggunaan Media Pembelajaran
   Tujuan: mengetahui media yang akan digunakan guru dalam pembelajaran SKI

Tabel Observasi 3. 1Penggunaan Media Pembelajaran

No.	Indikator	Catatan
1.	Guru menggunakan media pembelajaran	Guru menggunakan media pembelajarn audio visual, seperti menonton film. Guru juga menggunakan media interaktif seperti bermain game
2.	Media yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran	Media yang digunakan sesuai dengan materi yang diajarkan
3.	Media digunakan pada lebih dari satu tahap pembelajaran	Media yang digunakan sesuai dengan materi yang diajarkan
4.	Peserta didik memperhatikan media yang digunakan guru	Sebagian peserta didik memperhatikan ketika guru menjelaskan dan sebagian yang lain kehilangan fokus atau mengantuk
5.	Guru memberikan kesempatan peserta didik berinteraksi dengan media	Guru memberikan kesempatan berinteraksi ketika media power point ditayangkan

2) Keterlibatan Peserta Didik terhadap Media
Tujuan: mengetahui bagaimana respon peserta didik terhadap media yang digunakan.

Tabel Observasi 3. 2Keterlibatan Peserta Didik terhadap Media

No	Indikator	Catatan
1.	Peserta didik menunjukkan perhatian ketika media digunakan	Sekitar 85% sampai 90% peserta didikmemperhatikan dan 10% peserta didik mengantuk
2.	Peserta didik aktif merespon informasi yang disajikan melalui media	Peserta didik cenderung memperhatikan video yang dipaparkan
3.	Peserta didik bertanya atau memberikan tanggapan terkait media	Jika peserta didik belum paham, mereka akan bertany
4	Peserta didik mengikuti instruksi yang berkaitan dengan media	Sebagian besar mengikuti
5.	Sebagian besar peserta didik terlibat selama penggunaan media	5. Sebagian besar peserta didik terlibat

3) Aktivitas Pembelajaran yang Berpotensi dengan Gamifikasi

Tujuan: mengidentifikasi peluang penerapan desain gamifikasi

Tabel Observasi 3. 3Aktivitas Pembelajaran yang Berpotensi dengan Gamifikasi

No	Indikator	Catatan
1.	Guru memberikan tugas atau tantangan kepada peserta didik	Guru memberikan tugas kepada peserta didik berupa LKPD dengan jawaban yang harus panjang-panjang
2.	Terdapat aktivitas diskusi kelompok	Terdapat aktivitas diskusi kelompok
3.	Terdapat Kegiatan tanya jawab	Terdapat Kegiatan tanya jawab oleh peserta didik dan guru mata pelajaran SKI
4.	Terdapat aktivitas yang melibatkan kerjasama peserta didik	Terdapat aktivitas yang melibatkan kerjasama peserta didik melalui diskusi kelompok
5.	Terdapat aktivitas yang memungkinkan pemberian poin atau penghargaan	Tidak adanya aktivitas berupa pemberian poin atau penghargaan

4) Kebutuhan Pengembangan Desain Pembelajaran

Tujuan: mengidentifikasi kondisi yang mendukung perlunya pengembangan desain gamifikasi

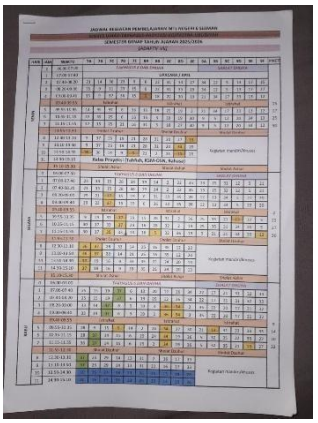
Tabel Observasi 3. 4Kebutuhan Pengembangan Desain Pembelajaran

No	Indikator	Catatan
1.	Pembelajaran Masih didominasi satu metode	Metode yang didominasi adalah metode ceramah atau ketika peserta didik diberikan tugas untuk mencatat LKS atau buku paket. Namun di kesempatan lain untuk pertemuan lain guru memberikan variasi metode
2.	Media yang digunakan masih terbatas	Media yang digunakan sudah bervariasi berupa bermain game menonton film juga mencatat dan ceramah
3.	Sebagian peserta didik kurang terlibat dalam pembelajaran	Selama penjelasan materi oleh guru atau ketika disuruh untuk mencatat buku paket sebagian peserta didik kurang terlibat aktif. Namun ketika pembelajaran berupa game atau diskusi interaktif peserta didik lebih aktif
4.	Aktivitas pembelajaran belum bervariasi	Aktivitas pembelajaran sudah bervariasi
5.	Guru membutuhkan alternatif desain pembelajaran yang lebih interaktif	Guru membutuhkan alternatif desain pembelajaran yang lebih interaktif sebagai variasi selama proses belajar mengajar

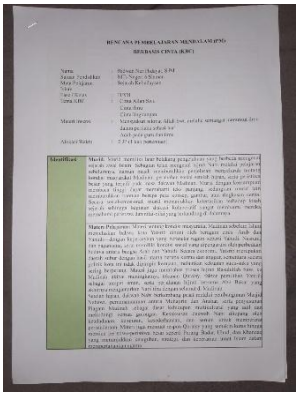
CATATAN LAPANGAN 3

Dokumentasi Penelitian

Dokumentasi 1 Tahap *analysis*








Capaian Pembelajaran:

Periode Rasulullah SAW

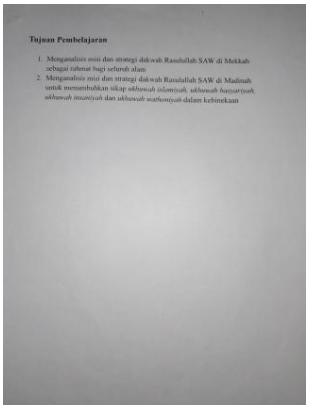
Peserta didik mampu menganalisis misi dan strategi dakwah Rasulullah SAW di Mekkah dan Madinah sebagai rahmat bagi seluruh alam, sebagai inspirasi dalam menerapkan semangat *ukhuwah islamiyah, ukhuwah basyariyah, ukhuwah insaniyah* dan *ukhuwah wathoniyah* dalam kehidupan

Kompetensi

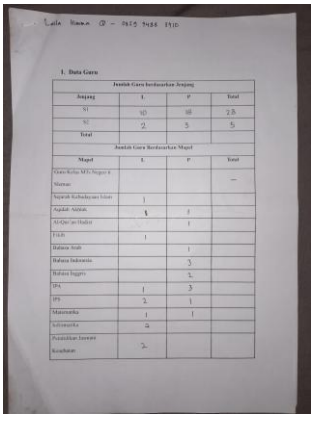
Menganalisis

Lingkup Materi

1. Misi dan strategi dakwah Rasulullah SAW di Mekkah sebagai rahmat bagi seluruh alam
2. Misi dan strategi dakwah Rasulullah SAW ke Madinah untuk memunculkan sikap *ukhuwah islamiyah, ukhuwah basyariyah, ukhuwah insaniyah* dan *ukhuwah wathoniyah* dalam kehidupan


Tujuan Pembelajaran

1. Menganalisis misi dan strategi dakwah Rasulullah SAW di Mekkah sebagai rahmat bagi seluruh alam
2. Menganalisis misi dan strategi dakwah Rasulullah SAW di Madinah untuk memunculkan sikap *ukhuwah islamiyah, ukhuwah basyariyah, ukhuwah insaniyah* dan *ukhuwah wathoniyah* dalam kehidupan


1. Data Guru

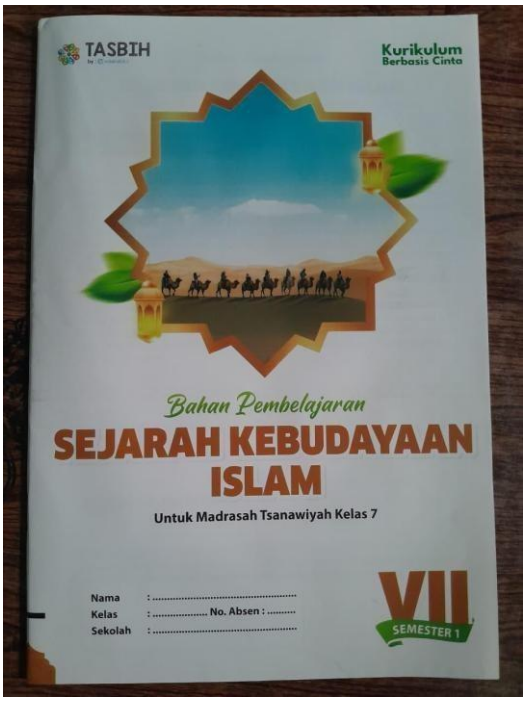
Jenjang	L	P	Total
SI	10	18	28
SI	2	3	5
Total			

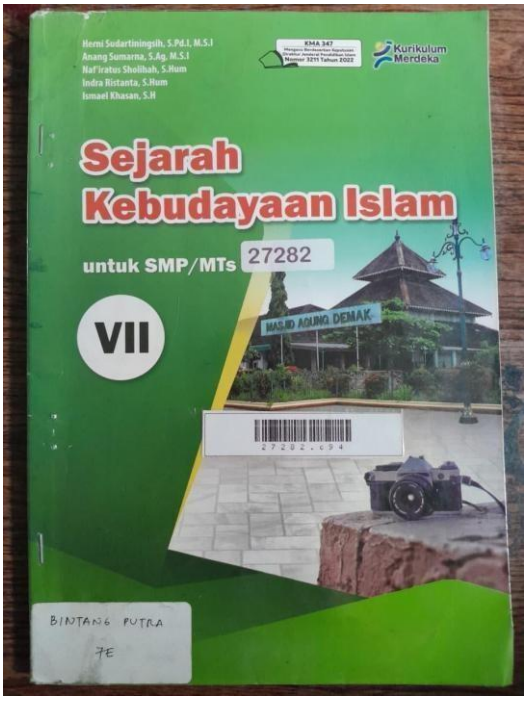
Mapel	L	P	Total
Guru Kelas MI Negeri 8 Nisman			–
Aqidah Akhlak	1	1	
Al-Qur'an Hadist	1	1	
Fikih	1		
Bahasa Arab		1	
Bahasa Indonesia		3	
Bahasa Inggris		2	
IPA	1	3	
IPS	3	1	
Matematika	1	1	
Informatika	2		
Pendidikan Jasmani Kesehatan	2		

Dokumentasi 2 Sumber Belajar






TASBIH
Kurikulum
Berbasis Cinta
Bahan Pembelajaran
SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM
Untuk Madrasah Tsanawiyah Kelas 7
Nama :
Kelas : No. Absen :
Sekolah :
VII
SEMESTER 1


Herni Sudartiningsih, S.Pd.I, M.S.I
Anang Sumarna, S.Ag, M.S.I
Nafiratus Sholihah, S.Hum
Indra Ristanta, S.Hum
Ismael Khasan, S.H
Kurikulum Merdeka
Sejarah Kebudayaan Islam
untuk SMP/MTs
27282
VII
MASJID AGUNG DEMAK
27202.694
BINTANG PUTRA
7E

Dokumentasi 3 Wawancara









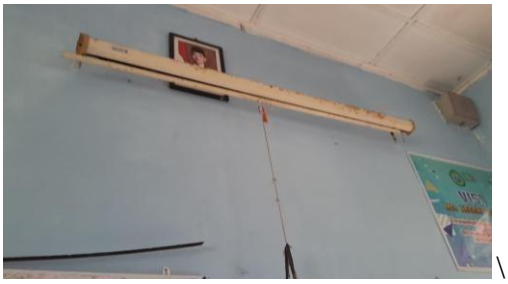






Dokumentasi 4 Sarana Prasarana





\

















KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN SLEMAN
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 6 SLEMAN
Jalan Magelang KM 4,4, Sinduadi, Mlati, Sleman, Yogyakarta 55284
Telpon/Faksimili (0274) 4331508
Website: www.mtsn6sleman.sch.id. Email: mtsn6sleman@gmail.com

SURAT KETERANGAN
Nomor : B-783/MTs.12.04.06/PP.00.10/8/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Jazim Kholis, S.Ag.
NIP	: 196911102003121002
Pangkat / Golongan	: Pembina (IV a)
Jabatan	: Kepala Madrasah

dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: Laila Himma Qothrurahma
NIM	: 22422070
Fakultas	: Ilmu Agama Islam
Program Study	: Pendidikan Agama Islam
Universitas	: Universitas Islam Indonesia

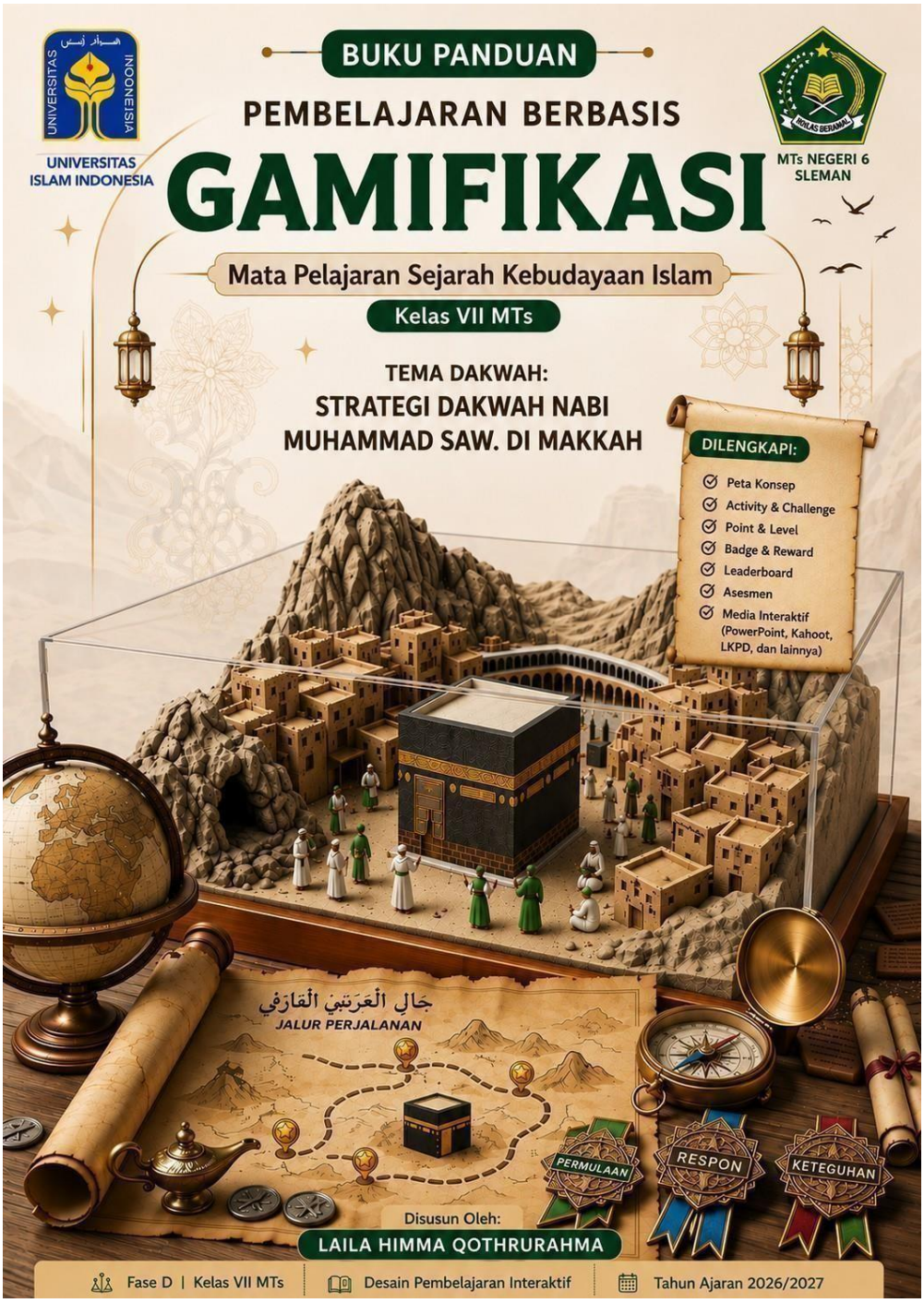
Adalah benar telah melakukan penelitian di MTs N 6 Sleman terhitung mulai tanggal 10 Juni sampai dengan 31 Juli 2026 dengan judul **" Pengembangan Desain Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi Pada Materi Strategi Dakwah Rasulullah SAW dii Mekkah untuk Siswa Kelas VII di MTs Negeri 6 Sleman".**

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sleman, 10 Agustus 2026
Kepala Madrasah

Jazim Kholis

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan Balai Besar Sertifikasi Elektronik (BBSrE).
Token : RIeEMCZv


UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
BUKU PANDUAN
PEMBELAJARAN BERBASIS
GAMIFIKASI
MTs NEGERI 6 SLEMAN
Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam
Kelas VII MTs
TEMA DAKWAH:
STRATEGI DAKWAH NABI MUHAMMAD SAW. DI MAKKAH
DILENGKAPI:
Peta Konsep
Activity & Challenge
Point & Level
Badge & Reward
Leaderboard
Asesmen
Media Interaktif (PowerPoint, Kahoot, LKPD, dan lainnya)
جَالِ الْعَرَبَنِي الْقَارَفِي
JALUR PERJALANAN
PERMULAAN
RESPON
KETEGUHAN
Disusun Oleh:
LAILA HIMMA QOTHRURAHMA
Fase D | Kelas VII MTs
Desain Pembelajaran Interaktif
Tahun Ajaran 2026/2027

INFORMASI UMUM

Judul Produk	Buku Panduan Pembelajaran Berbasis Gamifikasi
Nama Penyusun	Laila Himma Qothrurahma
Nama Mata Pelajaran	Sejarah Kebudayaan Islam
Satuan Pendidikan	MTs Negeri 6 Sleman
Jenjang Pendidikan	Madrasah Tsanawiyah
Fase/Kelas	Fase D/Kelas VII
Kurikulum	Kurikulum Merdeka
Desain Pembelajaran	Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi
Sasaran Pengguna	Guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII
Peserta Didik	Peserta didik kelas VII MTs Negeri 6 Sleman
Alokasi Waktu	2 JP / Pertemuan, 2 Pertemuan (total 4 JP)
Produk yang Dikembangkan	Buku panduan pelaksanaan pembelajaran SKI kelas VII berbasis gamifikasi.
Media dan Perangkat Pembelajaran	PowerPoint, Kahoot, LKPD, lembar refleksi, badge, leaderboard, dan instrumen asesmen.

Komponen Gamifikasi	Poin, Level, Badge/Lencana, dan Leaderboard /Papan peringkat.

SARANA PRASARANA

Sarana/Perangkat	Fungsi
Laptop/komputer guru	Mengoperasikan media pembelajaran dan mengakses media digital
Proyektor/LCD	Menampilkan PowerPoint dan media audiovisual
Akses internet	Mendukung akses Kahoot dan media digital
Smartphone/ perangkat peserta didik	Digunakan pada aktivitas pembelajaran digital
Alat tulis	Mendukung aktivitas pembelajaran

Media/Perangkat	Fungsi
PowerPoint pembelajaran	Penyampaian materi dan visualisasi pembelajaran
Kahoot!	Kuis pembelajaran
LKPD	Panduan aktivitas dan pengerjaan tugas
Lembar refleksi	Mengungkapkan pemahaman dan pengalaman belajar
Instrumen asesmen	Mendukung penilaian proses dan hasil pembelajaran

PETUNJUK PENGGUNAAN

Petunjuk penggunaan disusun sebagai panduan operasional bagi guru dalam menggunakan buku panduan secara mandiri selama pelaksanaan pembelajaran. Buku panduan digunakan secara berurutan mulai dari persiapan pembelajaran, pemahaman sistem gamifikasi, pelaksanaan kegiatan pembelajaran, hingga pencatatan pencapaian dan refleksi.

No.	Sebelum Pembelajaran
1.	Guru membaca bagian Informasi Umum untuk memahami identitas, sasaran pengguna, alokasi waktu, dan karakteristik pembelajaran.
2,	Guru menyiapkan sarana dan prasarana yang diperlukan, seperti laptop/komputer, proyektor/LCD, akses internet, perangkat peserta didik, dan alat tulis.
3.	Guru mempelajari bagian Sistem Gamifikasi untuk memahami mekanisme poin, level, badge/lencana, dan leaderboard/papan peringkat.
4.	Guru menyiapkan media dan perangkat pembelajaran yang digunakan pada pertemuan, yaitu PowerPoint, LKPD, Kahoot!, lembar refleksi, dan instrumen asesmen.
5.	Guru membuka bagian pertemuan yang akan dilaksanakan dan memastikan seluruh media serta perangkat yang diperlukan telah tersedia.

No.	Saat Pembelajaran
6.	Pertemuan 1 digunakan untuk materi Permulaan Dakwah dan Misi Dakwah Nabi Muhammad SAW. di Mekkah dengan Level 1 dan Level 2.

7,	Pertemuan 2 digunakan untuk materi Respon Masyarakat Mekkah, Tantangan Dakwah, dan Modal Kesuksesan Nabi Muhammad SAW. dengan Level 3 dan Level 4.
8.	Guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai langkah-langkah yang tercantum pada masing-masing pertemuan.
9.	Guru menggunakan PowerPoint, LKPD, dan Kahoot! sesuai aktivitas yang telah dirancang.
10.	Guru memberikan poin berdasarkan ketentuan sistem gamifikasi dan mencatat pencapaian peserta didik atau kelompok.
11.	Guru memperbarui leaderboard sesuai perolehan poin.
12.	Guru memberikan badge/lencana sesuai kriteria pencapaian yang telah ditentukan.

No.	Setelah Pembelajaran
13.	Guru mengarahkan peserta didik mengisi lembar refleksi sesuai pertemuan.
14,	Guru menggunakan instrumen asesmen yang tersedia untuk mendukung penilaian proses dan hasil pembelajaran.
15.	Guru melakukan pencatatan akhir terhadap perolehan poin, level, badge, dan perkembangan pada leaderboard.
16.	Guru menggunakan hasil refleksi dan asesmen sebagai bahan evaluasi terhadap pelaksanaan pembelajaran.

ALUR PENGGUNAAN BUKU

1. Persiapan

Informasi Umum

↓

Sarana dan Prasarana

2. Memahami Sistem

Sistem Gamifikasi

↓

Poin • Level • Badge • Leaderboard

3. Memilih Pertemuan

Pertemuan 1 = Level 1 → Level 2

↓

Pertemuan 2 = Level 3 → Level 4

4. Menyiapkan Perangkat

PowerPoint • LKPD • Kahoot! • Refleksi • Asesmen

5. Melaksanakan Pembelajaran

Aktivitas → Poin → Level → Badge

6. Mencatat Pencapaian

Poin → Badge → Leaderboard

7. Refleksi dan Asesmen

Refleksi → Asesmen → Pencatatan hasil

SISTEM GAMIFIKASI

Sistem gamifikasi dikembangkan menjadi bagian awal buku agar guru memahami mekanisme pembelajaran sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran. Sistem gamifikasi mengintegrasikan beberapa unsur permainan ke dalam aktivitas pembelajaran, yaitu **Poin**, **Level**, **Badge**, dan **Leaderboard**. Unsur-unsur tersebut bukan sekadar permainan tambahan, tetapi menjadi bagian dari mekanisme pembelajaran untuk memberikan umpan balik dan penghargaan terhadap keterlibatan peserta didik.

1. POINTS (POIN)

Poin merupakan bentuk penghargaan terhadap keterlibatan peserta didik dalam menyelesaikan aktivitas pembelajaran. Poin digunakan untuk memberikan umpan balik terhadap pencapaian aktivitas dan menjadi salah satu komponen yang ditampilkan pada leaderboard. Fungsi poin meliputi:

- Menunjukkan keterlibatan peserta didik
- Memberikan umpan balik terhadap aktivitas yang dilakukan
- Menjadi dasar perkembangan peserta didik dalam sistem level;
- Menjadi salah satu komponen yang ditampilkan dalam leaderboard.

Tabel Ketentuan Perolehan Poin:

Aktivitas	Poin	Dasar Penentuan
Membaca materi	+5	Diberikan setelah peserta didik menyelesaikan aktivitas membaca
Diskusi kelompok	+15	Diberikan berdasarkan keterlibatan dalam diskusi
Menyelesaikan LKPD	+20	Diberikan setelah LKPD diselesaikan

Menjawab Kahoot dengan benar	+30	Diberikan jika hasil Kahoot! mendapatkan jawaban benar semua
Menyelesaikan Level	+20	Diberikan jika menyelesaikan keseluruhan level 1-4
Refleksi	+10	Diberikan setelah refleksi diselesaikan

Poin tidak hanya digunakan sebagai nilai akhir, tetapi sebagai umpan balik yang menunjukkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.



CATATAN UNTUK GURU:
Guru perlu mencatat perolehan poin peserta didik/kelompok secara berkala agar perkembangan menuju level berikutnya dapat diketahui dengan jelas.

2. LEVELS (LEVEL)

Level menunjukkan perkembangan peserta didik berdasarkan akumulasi poin selama mengikuti rangkaian pembelajaran. Level bukan hanya penanda jumlah poin, tetapi juga menunjukkan perkembangan proses belajar peserta didik.

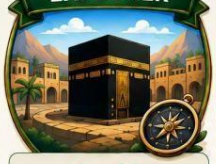
Level	Rentang Poin	Deskripsi Pencapaian
Level 1	0 – 25	Peserta didik mulai memahami konsep dasar materi.
Level 2	26 – 50	Peserta didik mampu menghubungkan konsep-konsep yang dipelajari.
Level 3	51 – 75	Peserta didik mampu menganalisis peristiwa dan menyelesaikan tantangan pembelajaran.
Level 4	76 – 100	Peserta didik menunjukkan penguasaan materi secara menyeluruh melalui penyelesaian seluruh aktivitas pembelajaran.

Alur Penentuan Level Guru:
Melakukan aktivitas → Memperoleh poin → Poin diakumulasikan → Mencapai rentang poin tertentu → Memperoleh level → Mendapatkan badge

LEVEL

Setiap level adalah langkahmu untuk menjadi da'i inspiratif!

LEVEL 1 — EXPLORER



0 – 25 POIN

FOKUS MATERI
Permulaan Dakwah Nabi Muhammad SAW. di Makkah

LEVEL KOGNITIF
C1 – C2 (Mengingat, Memahami)

BADGE YANG DIPEROLEH
EXPLORER
Selesaikan Level 1

LEVEL 2 — STRATEGIST



26 – 50 POIN

FOKUS MATERI
Misi Dakwah Rasulullah SAW. di Makkah

LEVEL KOGNITIF
C3 – C4 (Mengaplikasikan, Menganalisis Sederhana)

BADGE YANG DIPEROLEH
STRATEGIST
Selesaikan Level 2

LEVEL 3 — SURVIVOR



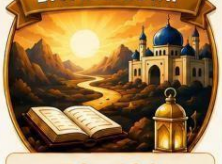
51 – 75 POIN

FOKUS MATERI
Respon Masyarakat Makkah dan Tantangan Dakwah

LEVEL KOGNITIF
C4 **(Menganalisis)**

BADGE YANG DIPEROLEH
SURVIVOR
Selesaikan Level 3

LEVEL 4 — DA'I INSPIRATIF



76 – 100 POIN

FOKUS MATERI
Modal Kesuksesan Nabi Muhammad SAW. dalam Berdakwah

LEVEL KOGNITIF
C4 – C5 (Menganalisis, Evaluasi)

BADGE YANG DIPEROLEH
DA'I INSPIRATIF
Selesaikan Level 4

CARA KERJA SISTEM LEVEL

Kumpulkan poin dari setiap aktivitas pembelajaran. › Poin yang terkumpul menentukan posisi levelmu. › Capai batas atas level untuk naik ke level berikutnya. › Dapatkan badge setiap kali menyelesaikan level sebagai bukti pencapaianmu!

INGAT! Perjalanan belum selesai sampai mencapai Level 4! Terus kumpulkan poin dan jadilah da'i inspiratif!

3. BADGE (LENCANA)

Badge merupakan bentuk penghargaan simbolik terhadap pencapaian peserta didik selama mengikuti pembelajaran.

Nama Badge	Kriteria Perolehan	Tujuan
Explorer	Menyelesaikan Level 1	Peserta didik memperoleh pengalaman awal yang menyenangkan agar termotivasi mengikuti pembelajaran hingga selesai.
Strategist	Menyelesaikan Level 2	Peserta didik diharapkan mampu memahami hubungan sebab-akibat dari suatu peristiwa sejarah.
Survivor	Menyelesaikan Level 3	Merepresentasikan kemampuan peserta didik memahami berbagai tantangan yang dihadapi Nabi Muhammad SAW.
Da'i Inspiratif	Menyelesaikan Level 4	Peserta didik diharapkan mampu meneladani sikap sabar, gigih, berakhlak mulia, dan istiqamah dalam kehidupan sehari-hari.
Team Champion	Kelompok dengan kolaborasi terbaik	Kelompok yang menunjukkan kemampuan bekerja sama secara aktif selama proses pembelajaran.


BADGE PENCAPAIAN
Kumpulkan badge-mu dan tunjukkan bahwa kamu da'i inspiratif!
EXPLORER
Menyelesaikan
LEVEL 1
STRATEGIST
Menyelesaikan
LEVEL 2
SURVIVOR
Menyelesaikan
LEVEL 3
DA'I INSPIRATIF
Menyelesaikan
LEVEL 4
TEAM CHAMPION
Kelompok dengan
KOLABORASI TERBAIK
Setiap badge adalah bukti perjalananmu dalam belajar, berkolaborasi, dan menjadi da'i yang inspiratif!

4. LEADERBOARD / PAPAN PERINGKAT

Leaderboard digunakan untuk menampilkan perkembangan perolehan poin peserta didik atau kelompok. Leaderboard tidak hanya berfungsi sebagai papan peringkat, tetapi sebagai media untuk memantau perkembangan belajar.

Format Leaderboard Kelompok:

Kelompok	Membaca Materi	Diskusi	LKPD	Kahoot	Selesai Level	Refleksi	Total Poin	Badge
Kelompok 1								
Kelompok 2								
Kelompok 3								
Kelompok 4								
Kelompok 5								

CATATAN UNTUK GURU:

Leaderboard diperbarui setelah aktivitas pembelajaran yang menghasilkan poin selesai dilaksanakan.

RINGKASAN UNTUK GURU

Komponen	Fungsi Utama
Poin	Menghargai keterlibatan dan pencapaian aktivitas
Level	Menunjukkan perkembangan belajar
Badge	Menandai pencapaian tertentu
Leaderboard	Memantau perkembangan poin

CATATAN UNTUK GURU:

Guru dapat menggunakan halaman ini sebagai panduan singkat ketika mempersiapkan dan melaksanakan pembelajaran.

LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

PERTEMUAN 1

INFORMASI PERTEMUAN

Mata Pelajaran	Sejarah Kebudayaan Islam
Kelas / Semester	VII / Ganjil
Pertemuan	1
Materi	Permulaan Dakwah dan Misi Dakwah Nabi Muhammad SAW. di Mekkah
Sistem Gamifikasi	Level 1 dan Level 2
Alokasi Waktu	2 JP/Pertemuan

BAGIAN AWAL

Berkesadaran, Bermakna

Guru membuka pembelajaran sesuai kegiatan awal pada RPP, kemudian menyampaikan gambaran singkat misi pembelajaran Pertemuan 1.

Aturan Permainan	
★ POIN	Membaca materi = +5 Diskusi Kelompok = +15 Menyelesaikan LKPD = +20 Refleksi = +10
LEVEL	Pembelajaran terdiri atas 2 misi utama, level 1 dan 2.

BADGE/ Lencana	Kelompok yang dapat menyelesaikan Level 1 mendapatkan Badge Explorer, dan kelompok yang dapat menyelesaikan Level 2 mendapatkan Badge Strategist
LEADERBOARD	Guru menampilkan live leaderboard sementara (tabel leaderboard yang terdapat pada sistem gamifikasi), mengumumkan perolehan poin sementara, dan memperbarui hasil sesuai mekanisme
SPORTIVITAS	Peserta didik berkolaborasi dalam kelompok dan mengikuti setiap tantangan sesuai aturan permainan

INTEGRASI SISTEM GAMIFIKASI

Mission Briefing

Guru memperkenalkan mekanisme permainan sejak awal pembelajaran:

1. Peserta didik menjalankan Level 1: Permulaan Dakwah Nabi Muhammad di Mekkah
2. Peserta didik menjalankan Level 2: Misi Utama Dakwah Nabi Muhammad di Mekkah

Alur: Level 1→Kahoot! dan LKPD→Level 2→Kahoot! dan LKPD→Akumulasi poin

KEGIATAN INTI

Memahami (Bermakna, Menggembirakan)

LEVEL 1: PERMULAAN DAKWAH NABI MUHAMMAD DI MEKKAH

Guru mengarahkan peserta didik memahami permulaan dakwah Nabi Muhammad SAW. melalui materi visual, diskusi, LKPD, dan kuis Kahoot.

Misi Level	1

Materi	Permulaan Dakwah Nabi Muhaammad saw di Mekkah
Tantangan	Menganalisis permulaan Dakwah Nabi Muhammad saw di Mekkah
Badge	Explorer

Aktivitas 1 - Memahami Permulaan dan Tahapan Dakwah

Tujuan: Peserta didik memahami perbedaan tahapan dakwah Nabi Muhammad SAW.

Langkah Guru:

1. Guru menyampaikan materi Permulaan Dakwah Nabi Muhaammad saw di Mekkah
2. Guru menampilkan power point

Aktivitas Peserta Didik:

1. Peserta didik menyimak dan membaca materi serta mengamati media pembelajaran.
2. Peserta didik secara berkelompok membaca LKPD Misi Level 1 dan memahami materi dasar bersama anggota timnya.

Media: PowerPoint interaktif

Integrasi Gamifikasi:

POIN – Membaca Materi = maksimal mendapatkan 5

CATATAN GURU

Pastikan peserta didik memahami perbedaan dua tahapan dakwah sebelum melanjutkan ke kuis.

Aktivitas 2- Kahoot Level 1 dan Live Leaderboard

Tujuan: Peserta didik mengkonsolidasikan pemahaman melalui kuis dan memperoleh poin kelompok.

Langkah Guru:

1. Guru membuka kuis Kahoot! Level 1.
2. Guru mengarahkan setiap kelompok mendiskusikan jawaban dan mengirimkan respons melalui perangkat/HP kelompok.
3. Guru menampilkan Live Leaderboard sementara, mengumumkan perolehan poin sementara, dan membahas jawaban kuis secara singkat untuk menguatkan pemahaman.

Aktivitas Peserta Didik:

1. Peserta didik secara berkelompok berkolaborasi mendiskusikan jawaban kuis.
2. Peserta didik mengirimkan respons melalui perangkat kelompok.
3. Peserta didik secara berkelompok memperhatikan pembahasan jawaban dan posisi sementara pada leaderboard.

Media: Kahoot Level 1 + perangkat/HP kelompok

Integrasi Gamifikasi:

1. POIN – sesuai hasil kuis
2. LEVEL – 1
3. LEADERBOARD – Live Leaderboard sementara

CATATAN GURU

Sampaikan aturan pengiriman jawaban sebelum kuis dimulai.

Aktivitas 3 - Analisis LKPD Level 1

Tujuan: Peserta didik mampu menganalisis perbedaan strategi dakwah sembunyi-sembunyi dan terang-terangan.

Langkah Guru:

1. Guru mengarahkan peserta didik melengkapi bagian analisis pada LKPD Level 1.
2. Guru memantau proses diskusi kelompok.

Aktivitas Peserta Didik:

1. Peserta didik secara berkelompok melengkapi analisis pada LKPD Level 1.
2. Peserta didik secara berkelompok mendiskusikan perbedaan strategi dakwah sembunyi-sembunyi dan terang-terangan.

Media: LKPD Level 1

Integrasi Gamifikasi:

POIN:

1. Diskusi kelompok = maksimal mendapatkan nilai 15
2. Menyelesaikan LKPD = maksimal mendapatkan nilai 20

LEADERBOARD – live leaderboard sementara diperbaharui

CATATAN GURU

Guru mengamati peserta didik ketika berdiskusi untuk perolehan poin

LEVEL 1 SELESAI

Setelah rangkaian aktivitas Level 1 selesai, kelompok yang dapat menyelesaikan Level 1 menerima Badge Eksplorer.

LEVEL 2: MISI UTAMA DAKWAH NABI MUHAMMAD DI Mekkah

Level 2 melanjutkan perjalanan gamifikasi melalui kuis analisis, pembaruan leaderboard, pembahasan alasan penolakan musyrik Quraisy, pembelaan Hak Asasi Manusia dalam Islam, dan analisis studi kasus pada LKPD.

Misi Level	2
Materi	Misi Dakwah Nabi Muhaammad saw di Mekkah
Tantangan	Menganalisis Misi Utama Dakwah Nabi Muhaammad saw di Mekkah
Badge	Strategist

Aktivitas 4 - Memahami Misi Dakwah Nabi Muhaammad saw di Mekkah

Tujuan: Peserta didik memahami Misi Dakwah Nabi Muhaammad saw di Mekkah

Langkah Guru:

1. Guru memaparkan materi mengenai Misi Dakwah Nabi Muhaammad saw di Mekkah
2. Guru menampilkan power point

Aktivitas Peserta Didik:

1. Peserta didik menyimak dan membaca materi serta mengamati media pembelajaran.
2. Peserta didik secara berkelompok membaca LKPD Misi Level 2 dan memahami materi dasar bersama anggota timnya.

Media: PowerPoint interaktif + LKPD Misi Level 2

Integrasi Gamifikasi:

POIN - Membaca Materi = maksimal mendapatkan 5

CATATAN GURU

Pastikan peserta didik memahami perbedaan misi utama dakwah sebelum melanjutkan ke kuis.

Aktivitas 5 - Kahoot! Level 2

Tujuan: Peserta didik menganalisis materi Misi Dakwah Nabi Muhammad di Mekkah secara kolaboratif.

Langkah Guru:

1. Guru membuka kuis Kahoot! Level 2
2. Guru menampilkan pembaruan Leaderboard.

Aktivitas Peserta Didik:

1. Peserta didik secara berkelompok berkolaborasi menjawab soal-soal analisis.
2. Peserta didik memperhatikan pembaruan leaderboard.

Media: Kahoot Level 2

Integrasi Gamifikasi:

LEVEL — Soal-soal analisis Kahoot Level 2

POIN — Sesuai hasil kuis

LEADERBOARD — Diperbarui.

CATATAN GURU

Gunakan pembahasan jawaban sebagai penguatan sebelum peserta didik menyelesaikan Kahoot!.

Aktivitas 6 - LKPD Level 2 dan Refleksi Pertemuan 1

Tujuan: Peserta didik mampu menyusun analisis mengenai misi dakwah dan benturan sosial

Langkah Guru:

1. Guru mengarahkan peserta didik menyusun analisis studi kasus pada LKPD Level 2.
2. Guru mengarahkan peserta didik menyusun lembar refleksi pertemuan 1
3. Guru memantau diskusi kelompok dan memberikan arahan sesuai kebutuhan.

Aktivitas Peserta Didik:

1. Peserta didik secara berkelompok berdiskusi dan menyusun analisis studi kasus pada LKPD Level 2.
2. Peserta didik secara berkelompok berdiskusi dan menyusun lembar refleksi pertemuan 1

Media:

1. LKPD Level 2
2. Lembar Refleksi Pertemuan 1

Integrasi Gamifikasi:

POIN :

1. Diskusi Kelompok = maksimal mendapatkan 15
2. Menyelesaikan LKPD = maksimal mendapatkan 20
3. Refleksi = maksimal mendapatkan 10

LEVEL — Level 2

CATATAN GURU

Arahkan peserta didik agar jawaban studi kasus tetap terkait dengan materi yang telah dipelajari.

LEVEL 2 SELESAI

Setelah rangkaian aktivitas Level 2 selesai, kelompok yang dapat menyelesaikan Level 2 menerima Badge Strategist.

Aktivitas 7 — Penyelesaian Level dan Akumulasi Poin

Tujuan: Peserta didik menyelesaikan seluruh rangkaian Level 1 dan 2 serta guru memperoleh catatan akumulasi poin dari kuis dan LKPD.

Langkah Guru:

1. Guru mencatat akumulasi poin kuis dan nilai LKPD serta lembar refleksi.
2. Guru memastikan seluruh aktivitas Level 1 dan 2 telah diselesaikan.

Aktivitas Peserta Didik:

1. Peserta didik menyelesaikan analisis studi kasus pada LKPD Level 1 dan 2 serta lembar refleksi.
2. Peserta didik memastikan tugas kelompok telah lengkap.

Media:

1. LKPD Level 1 dan 2
2. Lembar Refleksi pertemuan 1
3. Catatan leaderboard perolehan poin

Integrasi Gamifikasi:

POIN :

1. Membaca Materi = maksimal mendapatkan 5
2. Diskusi Kelompok = maksimal mendapatkan 15
3. Menyelesaikan LKPD = maksimal mendapatkan 20
4. Refleksi = maksimal mendapatkan 10

LEVEL — Level 1 dan 2 selesai

LEADERBOARD — total poin sementara pertemuan 1

CATATAN GURU

Pastikan pencatatan poin dilakukan sesuai sistem yang telah dirancang dan tidak mengubah nilai poin.

DETAIL AKTIVITAS PEMBELAJARAN

KARTU RINGKAS UNTUK GURU

LEVEL 1	Permulaan & Tahapan Dakwah Mekkah	**STATUS**	Level 1 Selesai
LEVEL 2	Misi Dakwah Nabi Muhammad di Mekkah	**STATUS**	Level 2 Selesai
MEDIA	PowerPoint + LKPD + Kahoot	**OUTPUT**	Poin + Leaderboard + Refleksi

Format Leaderboard Kelompok Perte:

Kelompok	Membaca Materi	Diskusi	LKPD	Kahoot	Selesai Level	Refleksi	Total Poin	Badge
Kelompok 1								
Kelompok 2								
Kelompok 3								
Kelompok 4								
Kelompok 5								
Dan seterusnya								

PENUTUP PEMBELAJARAN

Berkesadaran, Bermakna

1. Guru melakukan pengumuman akhir gamifikasi dan apresiasi sesuai mekanisme yang telah dirancang.
2. Guru menyampaikan informasi misi berikutnya atau topik pembelajaran pada pertemuan berikutnya.
3. Guru memberikan apresiasi kepada peserta didik.
4. Guru mengarahkan peserta didik menyelesaikan refleksi apabila belum selesai.
5. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.

RINGKASAN PENCAPAIAN PERTEMUAN 1

Materi	Permulaan Dakwah dan Misi Dakwah Nabi Muhammad SAW. di Mekkah
Level	Level 1 dan Level 2
LKPD	LKPD Pertemuan 1 — Level 1 dan Level 2
Kahoot	Kahoot Level 1 dan Level 2
Poin	Sesuai sistem gamifikasi;
Refleksi	Lembar Refleksi Peserta Didik
Leaderboard	Diperbarui setelah aktivitas gamifikasi sesuai mekanisme yang dirancang

AKSES MEDIA PEMBELAJARAN

Media pembelajaran yang digunakan pada Pertemuan 1 ditempatkan dalam bagian ini. Tautan dan QR Code hanya diisi menggunakan sumber yang telah tersedia.

Media	Akses
PowerPoint Pertemuan 1	https://www.canva.com/design/DAHQrCLKEQs/-cw4xAQjGEvBXz4N-jUakQ/edit
Kahoot Level 1	https://create.kahoot.it/share/level-1-pertemuan-1-permulaan-dakwah-nabi-muhammad-saw-di-Mekkah/e9bc41ab-abac-4b94-aabc-af2bf0a35d71
Kahoot Level 2	https://create.kahoot.it/share/level-2-pertemuan-1-misi-dakwah-nabi-muhammad-saw-di-Mekkah/d2ed438f-7a87-4ff7-a0b2-37aaf47e5b1f

CATATAN GURU

Link yang belum tersedia tidak dibuat secara fiktif. Gunakan placeholder sampai media final tersedia.

PERTEMUAN 2

INFORMASI PERTEMUAN

Mata Pelajaran	Sejarah Kebudayaan Islam
Kelas / Semester	VII / Ganjil
Pertemuan	2
Materi	Respon Masyarakat Mekkah, Tantangan Dakwah, dan Modal Kesuksesan Nabi Muhammad SAW.
Sistem Gamifikasi	Level 3 dan Level 4
Alokasi Waktu	2 JP/Pertemuan

BAGIAN AWAL

Berkesadaran, Bermakna

Guru membuka pembelajaran sesuai kegiatan awal pada RPP, kemudian menyampaikan gambaran singkat misi pembelajaran Pertemuan 2.

Aturan Permainan	
★ POIN	Membaca materi = maksimal nilai 5 Diskusi Kelompok = maksimal nilai 15 Menyelesaikan LKPD = maksimal nilai 20 Menyelesaikan keseluruhan level = maksimal nilai 20 Refleksi = maksimal nilai 10
LEVEL	Pembelajaran terdiri atas dua misi utama, yaitu Level 3 dan Level 4.

BADGE	Kelompok yang dapat menyelesaikan Level 3 mendapatkan Badge Survivor, Kelompok yang dapat menyelesaikan Level 4 mendapatkan Badge Da'i Inspiratif. Dan kelompok dengan performa terbaik mendapatkan Badge Team Champion
LEADERBOARD	Leaderboard diperbarui setiap kelompok menyelesaikan level.
APRESIASI & SPORTIVITAS	Terdapat apresiasi terhadap kerja sama, ketelitian, keberanian, dan sportivitas. Peserta didik diarahkan mengikuti permainan secara sportif.

INTEGRASI SISTEM GAMIFIKASI

Mission Briefing

Peserta didik memasuki dua misi lanjutan:

1. Level 3 — Respon & Sebab Penolakan Masyarakat Mekkah
2. Level 4 — Tantangan Dakwah & Modal Kesuksesan Nabi Muhammad SAW.

Alur pembelajaran: PowerPoint → LKPD → Kahoot → Poin → Leaderboard → Badge.

KEGIATAN INTI

Memahami (Bermakna, Menggembirakan)

LEVEL 3 — Respon & Sebab Penolakan Masyarakat Mekkah

Guru memaparkan materi menggunakan PowerPoint. Materi mencakup kondisi sosial masyarakat Mekkah, respon dan sebab penolakan masyarakat Quraisy terhadap dakwah Nabi Muhammad SAW..

Misi Level	3
Materi	Respon masyarakat Mekkah terhadap dakwah Nabi Muhammad SAW.
Tantangan	Peserta didik menyelesaikan aktivitas pembelajaran, LKPD, diskusi, dan Kahoot Level 3 sesuai rancangan.
Badge	Survivor

Aktivitas 1 - Penyampaian Materi Level 3

Tujuan: Peserta didik memahami respon masyarakat Mekkah terhadap dakwah Nabi Muhammad SAW.

Langkah Guru:

1. Guru menyampaikan materi respon masyarakat Mekkah terhadap dakwah Nabi Muhammad SAW.
2. Guru menampilkan power point

Aktivitas Peserta Didik:

1. Peserta didik menyimak dan membaca materi serta mengamati media pembelajaran.
2. Peserta didik secara berkelompok membaca LKPD Misi Level 3 dan memahami materi dasar bersama anggota timnya.

Media: PowerPoint Pertemuan 2

Integrasi Gamifikasi:

POIN — Membaca Materi = maksimal mendapatkan 5

CATATAN GURU

Tetap mempertahankan urutan materi

Aktivitas 2 — Kahoot Level 3 dan Leaderboard

Tujuan: Peserta didik mengikuti rangkaian aktivitas pembellajaran Level 3 secara berkelompok.

Langkah Guru:

1. Guru membuka kuis Kahoot Level 3.
2. Guru mengarahkan setiap kelompok mengikuti kuis sesuai petunjuk.
3. Guru mencatat hasil perolehan poin.
4. Guru memperbarui leaderboard setelah Level 3 selesai.

Aktivitas Peserta Didik:

1. Peserta didik dengan kelompoknya mengikuti Kahoot Level 3 sesuai kelompok.
2. Peserta didik dengan kelompoknya memperhatikan hasil leaderboard setelah Level 3 selesai.

Media: PowerPoint + Kahoot Level 3

Integrasi Gamifikasi:

Poin — hasil Kahoot dan diskusi

Level — 3

Leaderboard — diperbarui setelah Level 3

CATATAN GURU

Sampaikan aturan pengiriman jawaban sebelum kuis dimulai.

Aktivitas 3 - Analisis LKPD Level 3

Tujuan: Peserta didik mampu menganalisis respon masyarakat Mekkah terhadap dakwah Nabi Muhammad SAW.

Langkah Guru:

1. Guru mengarahkan peserta didik melengkapi bagian analisis pada LKPD Level 3.
2. Guru memantau proses diskusi kelompok.

Aktivitas Peserta Didik:

1. Peserta didik dengan kelompoknya melengkapi analisis pada LKPD Level 1.
2. Peserta didik dengan kelompoknya mendiskusikan respon masyarakat Mekkah terhadap dakwah Nabi Muhammad SAW.

Media: LKPD Level 1

Integrasi Gamifikasi:

POIN:

1. Diskusi Kelompok = maksimal mendapatkan 15
2. Menyelesaikan LKPD = maksimal mendapatkan 20

LEADERBOARD – live leaderboard sementara diperbaharui

CATATAN GURU

Guru mengamati peserta didik ketika sesi LKPD Level 3

LEVEL 3 SELESAI

Setelah rangkaian aktivitas Level 3 selesai, kelompok yang dapat menyelesaikan Level 3 menerima Badge Survivor.

LEVEL 4: Tantangan Dakwah & Modal Kesuksesan Nabi Muhammad SAW.

Level 4 merupakan tantangan puncak dalam rangkaian pembelajaran Pertemuan 2. Guru menggunakan PowerPoint untuk menyampaikan materi mengenai Tantangan Dakwah dan Modal Kesuksesan Nabi Muhammad SAW., dilanjutkan dengan Kahoot, LKPD, diskusi, perolehan poin, leaderboard, badge, dan apresiasi kelompok.

Misi Level	4
Materi	Tantangan dan rintangan dakwah serta modal kesuksesan Nabi Muhammad SAW.
Tantangan	Menganalisis Tantangan dan rintangan dakwah serta modal kesuksesan Nabi Muhammad SAW.
Badge	Da'i Inspiratif

Aktivitas 4 - Memahami Tantangan dan rintangan dakwah serta modal kesuksesan Nabi Muhammad SAW.

Tujuan: Peserta didik memahami tantangan dan rintangan dakwah serta modal kesuksesan Nabi Muhammad SAW.

Langkah Guru:

1. Guru memaparkan materi singkat bagian kedua.
2. Guru menampilkan power point

Aktivitas Peserta Didik:

1. Peserta didik menyimak dan membaca materi serta mengamati media pembelajaran.
2. Peserta didik secara berkelompok membaca LKPD Misi Level 4 dan memahami materi dasar

Media: PowerPoint interaktif + LKPD Misi Level 4

Integrasi Gamifikasi:

POIN — Membaca Materi = maksimal mendapatkan 5

CATATAN GURU
Pastikan peserta didik memahami perbedaan misi utama dakwah sebelum melanjutkan ke kuis.

Aktivitas 5 - Kahoot! Level 4

Tujuan: Peserta didik menganalisis tantangan dan rintangan dakwah serta modal kesuksesan Nabi Muhammad SAW.

Langkah Guru:

1. Guru membuka kuis Kahoot! Level 4
2. Guru menampilkan pembaruan Leaderboard.

Aktivitas Peserta Didik:

1. Peserta didik secara berkelompok berkolaborasi menjawab soal-soal analisis.
2. Peserta didik memperhatikan pembaruan leaderboard.

Media: Kahoot Level 4

Integrasi Gamifikasi:

LEVEL — 4

POIN — Sesuai hasil kuis

LEADERBOARD — Diperbarui.

CATATAN GURU

Gunakan pembahasan jawaban sebagai penguatan sebelum peserta didik menyelesaikan Kahoot!.

Aktivitas 6 - LKPD Level 4 dan Refleksi Pertemuan 2

Tujuan: Peserta didik mampu menyusun analisis mengenai tantangan dan rintangan dakwah serta modal kesuksesan Nabi Muhammad SAW.

Langkah Guru:

1. Guru mengarahkan peserta didik menyusun analisis studi kasus pada LKPD Level 4.
2. Guru mengarahkan peserta didik menyusun lembar refleksi pertemuan 2
3. Guru memantau diskusi kelompok dan memberikan arahan sesuai kebutuhan.

Aktivitas Peserta Didik:

1. Peserta didik secara berkelompok berdiskusi dan menyusun analisis studi kasus pada LKPD Level 4.
2. Peserta didik secara berkelompok berdiskusi dan menyusun lembar refleksi pertemuan 2

Media:

1. LKPD Level 4
2. Lembar Refleksi Pertemuan 2

Integrasi Gamifikasi:

POIN :

1. Diskusi Kelompok = maksimal mendapatkan 15
2. Menyelesaikan LKPD = maksimal mendapatkan 20
3. Refleksi = maksimal mendapatkan 10

LEVEL — Level 4

CATATAN GURU

Arahkan peserta didik agar jawaban studi kasus tetap terkait dengan materi yang telah dipelajari.

LEVEL 4 SELESAI

Setelah rangkaian aktivitas Level 4 selesai, kelompok yang dapat menyelesaikan Level 4 menerima Badge Da'i Inspiratif.

Aktivitas 7 — Penyelesaian Level dan Akumulasi Poin

Tujuan: Peserta didik menyelesaikan seluruh rangkaian Level 3 dan 4 serta guru memperoleh catatan akumulasi poin dari kuis dan LKPD.

Langkah Guru:

1. Guru mencatat akumulasi poin kuis dan nilai LKPD serta lembar refleksi.
2. Guru memastikan seluruh aktivitas Level 3 dan 4 telah diselesaikan.

Aktivitas Peserta Didik:

1. Peserta didik menyelesaikan analisis studi kasus pada LKPD Level 3 dan 4 serta lembar refleksi.
2. Peserta didik memastikan tugas kelompok telah lengkap.

Media:

1. LKPD Level 3 dan 4
2. Lembar Refleksi pertemuan 2
3. Catatan leaderboard perolehan poin

Integrasi Gamifikasi:

POIN :

1. Membaca Materi = maksimal mendapatkan 5
2. Diskusi Kelompok = maksimal mendapatkan 15
3. Menjawab keseluruhan Kahoot! dengan benar = 30
4. Menyelesaikan keseluruhan level = 20
5. Menyelesaikan setiap LKPD = maksimal mendapatkan 20
6. Refleksi = maksimal mendapatkan 10

LEVEL — Level 3 dan 4 selesai

LEADERBOARD — total poin pertemuan 2

CATATAN GURU

Pastikan pencatatan poin dilakukan sesuai sistem yang telah dirancang dan tidak mengubah nilai poin.

DETAIL AKTIVITAS PEMBELAJARAN

KARTU RINGKAS UNTUK GURU

LEVEL 3	Respon masyarakat Mekkah terhadap dakwah Nabi Muhammad SAW	**STATUS**	Level 3 Selesai
LEVEL 4	Tantangan dan rintangan dakwah serta modal kesuksesan Nabi Muhammad SAW.	**STATUS**	Level 4 Selesai
MEDIA	PowerPoint + LKPD + Kahoot	**OUTPUT**	Poin + Leaderboard + Refleksi

Format Leaderboard Kelompok di Pertemuan 2:

Kelompok	Membaca Materi	Diskusi	Selesai Level	Kahoot	LKPD	Refleksi	Total Poin	Badge
Kelompok 1								
Kelompok 2								
Kelompok 3								
Kelompok 4								
Kelompok 5								
Dan seterusnya								

CATATAN GURU

1. Pastikan pencatatan poin dilakukan sesuai sistem yang telah dirancang dan tidak mengubah nilai poin.
2. Kelompok yang memperoleh poin tertinggi mendapatkan Badge Team Champion.

PENUTUP PEMBELAJARAN

Berkesadaran, Bermakna

1. Guru melakukan pengumuman akhir gamifikasi dan apresiasi sesuai mekanisme yang telah dirancang.
2. Guru memberikan apresiasi kepada peserta didik.
3. Guru memberikan apresiasi kepada kelompok dengan perolehan poin terbaik dan memberikan Badge Team Champion.
4. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.

RINGKASAN PENCAPAIAN PERTEMUAN 2

Materi	Respon masyarakat Mekkah, tantangan dan rintangan serta modal kesuksesan dakwah Nabi Muhammad Saw dalam menyebarkan Islam.
Level	Level 3 dan Level 4
LKPD	LKPD Pertemuan 2 — Level 3 dan Level 4
Kahoot	Kahoot Level 3 dan Level 4
Poin	Sesuai sistem gamifikasi;
Refleksi	Lembar Refleksi Peserta Didik Pertemuan 2
Leaderboard	Total Keseluruhan poin

AKSES MEDIA PEMBELAJARAN

Media pembelajaran yang digunakan pada Pertemuan 1 ditempatkan dalam bagian ini. Tautan dan QR Code hanya diisi menggunakan sumber yang telah tersedia.

Media	Akses
PowerPoint Pertemuan 2	https://www.canva.com/design/DAHQu07oxl8/l4JIO0FNe6E6X61nfFiQ_g/edit
Kahoot Level 3	https://create.kahoot.it/share/level-3-pertemuan-2-respon-masyarakat-Mekkah-terhadap-dakwah-nabi-muhammad-saw/3504d986

	-719d-4418-af9c-89f600bce0f7
Kahoot Level 4	https://create.kahoot.it/share/level-4-pertemuan-2-tantangan-dan-rintangan-dakwah-modal-kesuksesan-nabi-muhammad-saw/23aa3b3d-dbdb-48f8-8341-6e8f97f834c5

PENGEMBANGAN ASESMEN PEMBELAJARAN

Pengembangan asesmen pembelajaran merupakan tahap penyusunan perangkat penilaian yang terintegrasi dengan sistem pembelajaran berbasis gamifikasi . Asesmen dikembangkan berdasarkan blueprint yang telah disusun pada tahap Design sehingga mampu mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran sekaligus memberikan informasi mengenai perkembangan belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung .

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa guru memerlukan sistem asesmen yang tidak hanya berfokus pada hasil belajar, tetapi juga mampu menilai proses pembelajaran serta keterlibatan peserta didik dalam setiap aktivitas . Selain itu, guru memerlukan pedoman penilaian yang praktis dan mudah diterapkan selama pembelajaran berbasis gamifikasi .

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, landasan teori, dan blueprint pada tahap Design, peneliti mengembangkan sistem asesmen yang terdiri atas asesmen diagnostik, asesmen formatif, rubrik penilaian, serta lembar refleksi yang diintegrasikan ke dalam Buku Panduan Pembelajaran Berbasis Gamifikasi .



1. ASESMEN DIAGNOSTIK PERTEMUAN 1

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, guru memerlukan informasi mengenai kesiapan awal peserta didik sebelum pembelajaran dimulai sehingga strategi pembelajaran dapat disesuaikan dengan kondisi peserta didik. Berdasarkan blueprint pada tahap Design, asesmen diagnostik dikembangkan dalam bentuk pertanyaan sederhana pada pertemuan pertama yang digunakan guru sebelum pembelajaran dimulai. Hasil asesmen diagnostik menjadi dasar bagi guru untuk menentukan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik

INSTRUMEN ASESMEN DIAGNOSTIK PERTEMUAN 1

Tujuan Penggunaan: Mengidentifikasi pengetahuan prasyarat dan kesiapan mental peserta didik mengenai kondisi awal kota Mekkah serta dakwah awal Rasulullah SAW. sebelum memasuki Misi Level 1

Waktu Pelaksanaan: Diberikan pada kegiatan awal pembelajaran pada pertemuan 1

Bentuk Pertanyaan Pemantik Diagnostik:

1. "Bayangkan kalian hidup di Kota Mekkah sekitar 1.400 tahun yang lalu. Semua orang di sekitar kalian menyembah berhala, sedangkan hanya ada satu orang yang mengajak menyembah Allah Yang Maha Esa. Menurut kalian, apakah kalian akan langsung mempercayainya? Mengapa?"
2. "Mengapa Rasulullah SAW. memilih berdakwah secara sembunyi-sembunyi selama tiga tahun? Bukankah menyampaikan kebenaran seharusnya dilakukan secara terbuka?"

2. APERSEPSI PERTEMUAN 2

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, guru memerlukan informasi mengenai kesiapan awal peserta didik sebelum pembelajaran dimulai sehingga strategi pembelajaran dapat disesuaikan dengan kondisi peserta didik. Berdasarkan blueprint pada tahap Design, apersepsi dikembangkan dalam bentuk pertanyaan sederhana pada pertemuan kedua yang digunakan guru sebelum pembelajaran dimulai. Hasil apersepsi menjadi dasar bagi guru untuk menentukan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik

INSTRUMEN APERSEPSI PERTEMUAN KEDUA

Tujuan Penggunaan: Mengaitkan pengalaman belajar Misi Level 1 & 2 sebelumnya serta menguji pemahaman peserta didik mengenai eskalasi penolakan kaum Quraisy sebelum memasuki Misi Level 3.

Waktu Pelaksanaan: Diberikan pada kegiatan awal Pertemuan 2

Bentuk Pertanyaan Pemantik Apersepsi:

1. "Menurut kalian, apa yang akan terjadi apabila Rasulullah menghentikan dakwahnya karena ancaman kaum Quraisy?"
2. "Bagaimana perasaan kalian apabila berada pada posisi Rasulullah yang terus mendapat penolakan?"

3. ASESMEN FORMATIF

Hasil analisis menunjukkan bahwa guru memerlukan bentuk penilaian yang dapat dilakukan selama proses pembelajaran tanpa harus menunggu pembelajaran selesai. Berdasarkan blueprint pada tahap Design, asesmen formatif dikembangkan melalui aktivitas diskusi kelompok, kuis interaktif Kahoot, penyelesaian LKPD. Ketiga aktivitas tersebut dirancang sebagai bagian dari proses pembelajaran sekaligus menjadi dasar pemberian poin dalam sistem gamifikasi

CATATAN GURU
Asesmen formatif telah dirancang di langkah-langkah pembelajaran pada pertemuan 1 dan 2

4. REFLEKSI

Hasil analisis menunjukkan bahwa guru memerlukan sarana untuk mengetahui pengalaman belajar dan pemahaman peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. Refleksi merupakan bagian penting dalam pembelajaran karena membantu peserta didik mengevaluasi proses belajar serta menyadari perkembangan yang telah dicapai. Berdasarkan blueprint pada tahap Design, lembar refleksi dikembangkan sebagai instrumen yang digunakan peserta didik untuk menuliskan pengalaman belajar, pemahaman materi, serta kendala yang dihadapi setelah mengikuti pembelajaran

CATATAN GURU

Lembar refleksi peserta didik pada pertemuan 1 dan 2 telah ditambahkan pada lampiran bagian dari Buku Panduan

5. RUBRIK PENILAIAN

Rubrik penilaian membantu guru melakukan penilaian secara objektif karena setiap indikator memiliki kriteria yang telah ditentukan. Setiap skor yang diperoleh peserta didik dikonversi menjadi Poin yang menentukan akumulasi level, posisi pada Leaderboard, dan perolehan Badge.

Ringkasan Alokasi Poin Asesmen Formatif Gamifikasi

No	Aktivitas	Maksimal Poin	Fungsi dalam Sistem Gamifikasi
1	**Membaca Materi**	5 Poin	Prasyarat literasi sebelum memasuki tantangan level
3	**Diskusi Kelompok**	15 Poin	Menilai kolaborasi, keaktifan, dan kerja sama tim
3	**Menyelesaikan LKPD**	20 Poin	Menilai ketepatan analisis studi kasus per level
4	**Menjawab Keseluruhan Kahoot! dengan Benar**	30 Poin	Bonus poin bila peserta didik menjawab dengan benar keseluruhan soal Kahoot!
5	**Menyelesaikan keseluruhan Level**	20 Poin	Bonus poin jika menyelesaikan keseluruhan level 1-4
6	**Refleksi**	10 Poin	Poin afektif untuk kedalaman pemaknaan nilai sejarah

Rincian Rubrik Penilaian

Kriteria Penilaian Aktivitas Membaca Materi	Poin
Tidak membaca/tidak mengikuti materi	0
Membaca sebagian materi	3
Membaca dan memahami materi yang ditugaskan	5

CATATAN GURU

5 poin diberikan apabila seluruh anggota kelompok yang telah mengikuti aktivitas membaca materi yang ditugaskan.

Kriteria Penilaian Aktivitas Diskusi Keompok	Poin
Tidak terlibat dalam diskusi	0
Terlibat tetapi masih pasif	5
Aktif menyampaikan pendapat/menanggapi	10
Aktif, relevan, dan membantu kelompok menyelesaikan masalah	15

CATATAN GURU

15 poin diberikan apabila seluruh anggota kelompok telah mengikuti aktivitas diskusi kelompok yang ditugaskan. Setiap hasil penilaian aktivitas kelompok digunakan untuk menentukan perolehan poin aktivitas diskusi kelompok

Kriteria Penilaian Aktivitas Menyelesaikan LKPD	Poin
Tidak mengerjakan	0
Kurang dari setengah tugas selesai	5
Sebagian besar tugas selesai	10
Seluruh tugas selesai tetapi terdapat beberapa kekeliruan	15

Seluruh tugas selesai dengan jawaban tepat dan pembahasan yang baik	20

CATATAN GURU

20 poin diberikan apabila seluruh anggota kelompok telah mengikuti aktivitas menyelesaikan LKPD yang ditugaskan.

Kriteria Penilaian Menjawab Keseluruhan Kahoot dengan Benar	Bonus Poin
Jawaban tidak benar seluruhnya	0
Jawaban Kahoot! benar seluruhnya	30

CATATAN GURU

30 poin diberikan apabila seluruh anggota kelompok menjawab benar keseluruhan Level dari Level 1- 4 yang ditugaskan di Kahoot! Jika masih terdapat soal yang salah, tidak mendapat bonus poin.

Kriteria Penilaian Status Penyelesaian Level	Bonus Poin
Belum menyelesaikan	0
Menyelesaikan seluruh misi level	20

CATATAN GURU

20 poin diberikan apabila seluruh anggota kelompok telah mengikuti aktivitas menyelesaikan keseluruhan Level dari Level 1- 4 yang ditugaskan. Jika masih belum menyelesaikan hingga Level 4, tidak mendapat bonus poin.

Kriteria Penilaian Aktivitas Refleksi	Poin
Tidak melakukan refleksi .	0 .
Refleksi sangat singkat dan tidak menunjukkan pemahaman .	3 .
Refleksi menunjukkan pemahaman terhadap pembelajaran .	7 .

Refleksi menunjukkan pemahaman dan mampu menghubungkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari .	10 .

CATATAN GURU

10 poin diberikan apabila seluruh anggota kelompok telah mengikuti aktivitas menyelesaikan refleksi yang ditugaskan.

6. INTEGRASI ASESMEN DENGAN SISTEM GAMIFIKASI

Asesmen dalam buku panduan dirancang tidak hanya sebagai alat untuk mengukur pencapaian peserta didik, tetapi juga sebagai bagian dari mekanisme gamifikasi . Setiap instrumen asesmen dikorelasikan secara eksplisit dengan elemen game seperti Poin, Level, Leaderboard, dan Badge .

Alur operasional integrasi ini mengikuti pola: Aktivitas Pembelajaran → Asesmen → Poin → Level → Badge / Leaderboard . Seluruh aktivitas mulai dari membaca materi (5 poin), diskusi kelompok (15 poin), penyelesaian LKPD (20 poin), Kuis Kahoot (30 poin), ketuntasan level (20 poin), hingga refleksi (10 poin) diakumulasikan untuk menentukan posisi kelompok pada Leaderboard dan hak penerimaan Badge (seperti Badge Explorer, Badge Strategist, Badge Survivor, Badge Da'i Inspiratif, dan Badge Team Champion) .

7. HUBUNGAN ASESMEN DENGAN TUJUAN PEMBELAJARAN

Sistem asesmen yang dikembangkan dirancang agar tidak hanya mengukur pengetahuan kognitif, tetapi juga mendukung pengamatan secara komprehensif terhadap:

- Pemahaman materi sejarah dan substansi dakwah Nabi Muhammad SAW
- Keterlibatan aktif dan interaksi positif peserta didik selama pembelajaran.
- Kemampuan bekerja sama dan berkolaborasi dalam kelompok.
- Ketelitian dan ketepatan dalam penyelesaian tugas studi kasus.
- Kemampuan mengikuti aktivitas pembelajaran terstruktur.
- Refleksi pemaknaan dan artikulasi komitmen karakter dalam kehidupan sehari-hari .

LAMPIRAN

Format Leaderboard Kelompok Pertemuan 1:

Kelompok	Membaca Materi	Diskusi	LKPD	Kahoot	Selesai Level	Refleksi	Total Poin	Badge
Kelompok 1								
Kelompok 2								
Kelompok 3								
Kelompok 4								
Dan seterusnya								

Format Leaderboard Kelompok di Pertemuan 2:

Kelompok	Membaca Materi	Diskusi	Selesai Level	Kahoot	LKPD	Refleksi	Total Poin	Badge
Kelompok 1								
Kelompok 2								
Kelompok 3								
Kelompok 4								
Dan seterusnya								

Kelompok	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Total Poin
Kelompok 1			
Kelompok 2			
Kelompok 3			
Kelompok 4			
Dan seterusnya			

CATATAN GURU

3. Pastikan pencatatan poin dilakukan sesuai sistem yang telah dirancang dan tidak mengubah nilai poin.
4. Kelompok yang memperoleh poin tertinggi mendapatkan Badge Team Champion.

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) PERTEMUAN 1

MISI LEVEL 1: Permulaan & Tahapan Dakwah

Identitas Kelompok & Anggota:

Nama Tim/Kelompok: .....

Anggota:

1).....

2) .....

3) .....

4) .....

5) .....

6) .....

Analisis Strategi:

Jelaskan mengapa pada awal dakwahnya di Mekkah, Nabi Muhammad SAW memilih Rumah Al-Arqam bin Abi Al-Arqam sebagai pusat kegiatan dakwah secara sembunyi-sembunyi? Apa keuntungannya untuk keselamatan para sahabat awal?

.....

.....

Skor Kuis Kahoot Level 1..... Poin

MISI LEVEL 2: Misi Dakwah & Benturan Sosial

Studi Kasus Kesetaraan Derajat:

Mengapa ajaran Islam tentang kesetaraan derajat manusia dan larangan perbudakan sangat ditakuti oleh para bangsawan musyrik Quraisy, tetapi sangat disambut hangat oleh kaum dhuafa dan budak di Mekkah?

.....

.....

Skor Kuis Kahoot Level 2..... Poin

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) PERTEMUAN 2

MISI LEVEL 3: Respon masyarakat Mekkah terhadap dakwah Nabi Muhammad SAW

Identitas Kelompok & Anggota:

Nama Tim/Kelompok: .....

Anggota:

1).....

2) .....

3) .....

4) .....

5) .....

6) .....

Analisis Strategi:

Mengapa pemuka Quraisy menawarkan Amrah Ibnu Walid kepada Abu Thalib untuk ditukar dengan Nabi Muhammad SAW? Bagaimana keteguhan sikap Abu Thalib menanggapi hal tersebut?

.....

.....

Skor Kuis Kahoot Level 3..... Poin

MISI LEVEL 4: Tantangan dan rintangan dakwah serta modal kesuksesan Nabi Muhammad SAW.

Studi Kasus Kesetaraan Derajat:

Mengapa prinsip "Kesetaraan Derajat Manusia" yang diajarkan Rasulullah SAW mampu menjadi modal utama menarik hati kaum dhuafa dan budak seperti Bilal bin Rabah?

.....

.....

Skor Kuis Kahoot Level 4..... Poin

REFLEKSI PEMBELAJARAN PERTEMUAN 1

Berkesadaran, Bermakna
Refleksi digunakan untuk membantu peserta didik menghubungkan pemahaman sejarah dengan pengalaman menjalankan misi gamifikasi, mengevaluasi pengalaman kelompok, dan merumuskan komitmen setelah pembelajaran.

LEMBAR REFLEKSI PESERTA DIDIK

Mata Pelajaran: Sejarah Kebudayaan Islam

Kelas/Semester: VII / Ganjil

Materi: Permulaan dakwah Nabi Muhammad saw di Mekkah

Guru: Laila Himma Qothrurahma

Sekolah: MTs Negeri 6 Sleman

Petunjuk:

Jawablah pertanyaan berikut dengan jujur sesuai dengan pemahaman dan pengalaman belajarmu hari ini!

Pertanyaan 1:

Nilai atau teladan apa dari perjuangan Nabi Muhammad SAW di Mekkah yang paling menyentuh hatimu dan ingin kamu terapkan dalam kehidupan sehari-hari?

Jawab: .....

Pertanyaan 2:

Bagaimana peran kelompokmu dalam menyelesaikan kuis Kahoot! dan tantangan LKPD tadi? Apa strategi belajar kelompok yang paling membantu timmu mengumpulkan poin?

Jawab: .....

Komitmen:

Komitmen kami: "Mulai hari ini, untuk meneladani sifat Al-Amin dan keberanian Nabi Muhammad, saya berkomitmen untuk....."

Integrasi Gamifikasi:

POIN — maksimal +10

PENGUATAN REFLEKSI
Sebagai penutup refleksi, guru memberikan penguatan dengan kesimpulan atas refleksi siswa dan menghubungkan perjuangan dakwah Nabi di Mekkah dengan pembentukan

karakter.

REFLEKSI PEMBELAJARAN PERTEMUAN 2

Berkesadaran, Bermakna

Refleksi digunakan untuk membantu peserta didik menghubungkan pemahaman sejarah dengan pengalaman menjalankan misi gamifikasi, mengevaluasi pengalaman kelompok, dan merumuskan komitmen setelah pembelajaran.

LEMBAR REFLEKSI PESERTA DIDIK

Mata Pelajaran: Sejarah Kebudayaan Islam

Kelas/Semester: VII / Ganjil

Materi: Respon Masyarakat Mekkah, Tantangan Dakwah, dan Modal Kesuksesan Nabi Muhammad SAW.

Guru: Laila Himma Qothrurahma

Sekolah: MTs Negeri 6 Sleman

Petunjuk:

Jawablah pertanyaan berikut dengan jujur sesuai dengan pemahaman dan pengalaman belajarmu hari ini!

Pertanyaan 1:

Nilai atau teladan apa dari perjuangan Nabi Muhammad SAW di Mekkah yang paling menyentuh hatimu dan ingin kamu terapkan dalam kehidupan sehari-hari?

Jawab: .....

Pertanyaan 2:

Bagaimana peran kelompokmu dalam menyelesaikan kuis Kahoot! dan tantangan LKPD tadi? Apa strategi belajar kelompok yang paling membantu timmu mengumpulkan poin?

Jawab: .....

Komitmen:

Komitmen kami: "Mulai hari ini, untuk meneladani sifat kegigihan dan keuletan sifat Nabi Muhammad, saya berkomitmen untuk "

Integrasi Gamifikasi: POIN — maksimal +10

PENGUATAN REFLEKSI

Sebagai penutup refleksi, guru memberikan penguatan dengan kesimpulan atas refleksi

siswa dan menghubungkan perjuangan dakwah Nabi di Mekkah dengan pembentukan karakter.

RENCANA PEMBELAJARAN MENDALAM (PM) BERBASIS CINTA (KBC)

Nama : Laila Himma Qothrurahma.
Satuan Pendidikan : MTs Negeri 6 Sleman
Mata Pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam
Fase / Kelas : D/VII
Tema KBC : Cinta Allah Swt.
Cinta ilmu
Cinta lingkungan
Adab pada guru dan ilmu
Materi Insersi : Mensyukuri nikmat Allah Swt. melalui semangat menuntut ilmu dalam perilaku sehari-hari
Alokasi Waktu : 2 JP (1 kali pertemuan)

Identifikasi	**Murid:** Murid memiliki latar belakang pengetahuan yang berbeda mengenai sejarah awal Islam. Sebagian telah mengenal peristiwa kerasulan Nabi secara umum, namun masih membutuhkan penjelasan menyeluruh tentang kondisi masyarakat Jahiliyyah Makkah, permulaan dakwah, misi dakwah Makkah, serta respon/penolakan masyarakat Makkah terhadap dakwah Rasulullah SAW. Murid sangat antusias terhadap aktivitas berbasis tantangan dan interaktif, sehingga penggabungan diskusi kelompok dengan gamifikasi (*Points, Badges, Leaderboard, Kahoot*) sangat membantu mereka memahami peristiwa dan nilai-nilai sejarah.
	Materi Pelajaran: Materi pembelajaran membahas permulaan dakwah Nabi Muhammad Saw. di Makkah yang diawali dengan turunnya wahyu pertama di Gua Hira sebagai tanda diangkatnya beliau menjadi Nabi dan Rasul. Setelah menerima wahyu, Rasulullah Saw. memulai dakwah secara sembunyi-sembunyi kepada keluarga dan sahabat terdekat selama kurang lebih tiga tahun. Orang-orang pertama yang menerima dakwah di antaranya Khadijah binti Khuwailid, Ali bin Abi Thalib, Zaid bin Haritsah, dan Abu Bakar Ash-Shiddiq. Selanjutnya Rasulullah Saw. diperintahkan berdakwah secara terang-terangan kepada seluruh masyarakat Makkah. Dakwah tersebut mendapat berbagai respon, baik berupa dukungan maupun penolakan dari kaum

	Quraisy. Abu Thalib memberikan perlindungan kepada Rasulullah Saw., sedangkan Abu Lahab menjadi salah satu tokoh yang paling keras menentang dakwah Islam. Materi juga menjelaskan misi utama dakwah Rasulullah Saw. di Makkah, yaitu mengajarkan tauhid, menghapus penyembahan berhala, menanamkan keyakinan terhadap hari akhir sebagai hari pembalasan, memperbaiki akhlak masyarakat jahiliyah, serta mengangkat dan melindungi martabat manusia tanpa membedakan kedudukan sosial. Melalui materi ini, murid diharapkan memahami bahwa keberhasilan dakwah Rasulullah Saw. tidak hanya ditentukan oleh kemampuan berbicara, tetapi juga oleh keteladanan akhlak, kesabaran, kejujuran, dan konsistensi beliau dalam menyampaikan ajaran Islam. Pembelajaran ini menekankan nilai amanah, keteguhan iman, keberanian, keadilan, kesetaraan, serta cinta kebenaran sebagai bagian dari pembentukan karakter peserta didik melalui metode pembelajaran mendalam berbasis gamifikasi untuk menumbuhkan cinta kepada Allah, ilmu, dan sesama	
	Dimensi Profil Lulusan (DPL):	
	DPL 1: Murid menunjukkan pemahaman dan penghayatan terhadap nilai-nilai Islam melalui sikap syukur, tawakal, serta meneladani akhlak Rasulullah SAW dalam kehidupan sehari-hari.	DPL 5: Bekerja sama dalam kelompok menyelesaikan LKPD Misi Gamifikasi.
	DPL 2: Murid menampilkan perilaku jujur (*Al-Amin*), amanah, sabar, rendah hati, dan menjaga kerja sama tim secara sportif.	DPL 6: Murid mampu menganalisis strategi dakwah Rasulullah Saw. di Makkah serta menjelaskan respon masyarakat Quraisy terhadap dakwah Islam.
	DPL 3: Murid mampu menghargai perbedaan, menjunjung tinggi nilai Hak Asasi Manusia (HAM), dan memahami pentingnya kesetaraan derajat manusia.	DPL 7: -
	DPL 4: Diskusi materi dakwah Rasulullah SAW di	DPL 8:Mempresentasikan hasil diskusi dan

	Makkah melalui tantangan kelompok berbasis level dan mempresentasikan hasilnya.	pencapaian level kelompok di depan kelas.
Desain Pembelajaran	**Capaian Pembelajaran:** Melalui pembelajaran tentang permulaan dakwah Nabi Muhammad SAW di Makkah murid diharapkan mampu memahami secara menyeluruh sejarah kerasulan Nabi di Gua Hira, tahapan dakwah secara sembunyi-sembunyi dan terang-terangan menganalisis misi utama dakwah Nabi (tauhid, perubahan perilaku Jahiliyyah, penegakan HAM, dan kiamat), serta menguraikan bentuk respon/reaksi masyarakat Makkah terhadap ajaran Islam, serta mampu mengambil teladan dari keteguhan, kejujuran (Al-Amin), dan kesabaran Nabi dalam mendakwahkan kebenaran.	
	Lintas Disiplin Ilmu: Ilmu Sejarah → memahami kronologi awal turunnya wahyu dan perkembangan dakwah Islam di Makkah. Ilmu Sosiologi → memahami kondisi sosial masyarakat Arab Jahiliyah serta perubahan sosial yang dibawa oleh dakwah Islam. Ilmu Antropologi → memahami budaya penyembahan berhala, sistem kepercayaan masyarakat Arab pra-Islam, serta tradisi sosial pada masa Jahiliyah. Aqidah Akhlak→meneladani nilai tauhid, kesabaran kejujuran, keberanian, dan kasih sayang Rasulullah Saw dalam kehidupan sehari-hari.	
	Tujuan Pembelajaran: Murid mampu: 1. Menjelaskan proses awal diangkatnya Nabi Muhammad Saw. menjadi Nabi dan Rasul. 2. Mendeskripsikan tahapan dakwah Rasulullah Saw. secara sembunyi-sembunyi dan terang-terangan. 3. Mengidentifikasi orang-orang pertama yang memeluk agama Islam. 4. Menjelaskan misi utama dakwah Rasulullah Saw. di Makkah. 5. Menganalisis respon masyarakat Makkah terhadap dakwah Rasulullah Saw. 6. Mengambil hikmah dan keteladanan dari perjuangan Rasulullah Saw. dalam menyampaikan	

	ajaran Islam. Nilai Cinta: 1. Cinta kepada Allah (Syukur) → Menumbuhkan keimanan kepada Allah melalui pemahaman tentang ajaran tauhid yang dibawa Rasulullah Saw. serta mensyukuri nikmat petunjuk-Nya. 2. Cinta pada ilmu → Semangat menuntut ilmu melalui eksplorasi level dan pemecahan tantangan kuis/LKPD. . 3. Cinta pada diri → Menjaga integritas, kejujuran, dan sportifitas dalam permainan. 4. Cinta pada lingkungan → Menjaga kekompakan tim kelompok dan menghargai kesetaraan derajat manusia.
	Topik Pembelajaran: Permulaan dan Misi Dakwah Rasulullah SAW di Makkah.
	Praktik Pedagogis: 1. *Deep Learning* bertingkat berbasis Gamifikasi (*Points, Badges, Leaderboard, Leveling, Kahoot*). 2. Diskusi kelompok kolaboratif, penguatan materi, dan refleksi mendalam.
	Kemitraan Pembelajaran: 1. Membangun kerja sama dengan guru pembimbing untuk menyusun sistem poin dan penilaian gamifikasi materi strategi dakwah Rasulullah saw di Mekkah sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran. 2. Melibatkan orang tua dalam proses pembelajaran dengan menginformasikan materi dan nilai-nila strategi dakwah Rasulullah saw di Mekkah, sehingga orang tua dapat memperkuat pembelajaran di rumah dan mendukung pembentukan karakter siswa.

	Lingkungan Pembelajaran: 1. Ruang Fisik: Menata kelas dalam formasi Tim Dakwah (kelompok- kelompok kecil)., untuk mendukung interaksi aktif dan kolaborasi antar siswa. 2. Ruang Virtual: platform *digital* (Canva Power Poin dan *Leaderboard*) serta Kahoot untuk kuis dalam penguatan pembelajaran materi strategi dakwah

	Rasulullah saw di Mekkah. 3. Budaya Belajar: Suasana kompetitif yang positif kolaboratif, sportif, dan bersemangat menuntaskan tantangan. Dengan menanamkan sikap saling menghargai pendapat, keberanian bertanya, semangat kerjasama, dan cinta ilmu. Budaya ini diharapkan menjadi fondasi untuk pengembangan karakter siswa dalam memahami sejarah Islam.
	Pemanfaatan Digital: 1. Perencanaan: Guru menyiapkan PowerPoint interaktif, visualisasi peta/ilustrasi dakwah Makkah, serta merancang ruang kuis Kahoot! yang terbagi per level tantangan. 2. Pelaksanaan: Penggunaan slide presentasi Canva PowerPoint yang berisi visualisasi dan peta konsep misi dakwah serta dibantu tayangan media visual, kuis digital Kahoot, dan tabel skor *Leaderboard*, untuk mempermudah pemahaman siswa saat sesi klasikal sebagai media untuk membantu memvisualisasikan kondisi sosial sejarah Islam, dan melakukan asesmen yang menarik. 3. Asesmen: Asesmen proses berbasis skor Kahoot! kelengkapan LKPD per level, serta jurnal refleks siswa.
Pengalaman Belajar	**Langkah-Langkah Pembelajaran**
	AWAL (Berkesadaran, Bermakna)

	1. Guru membuka pelajaran dengan salam, doa bersama, dan sapaan ramah. Guru melakukan presensi. Doa adalah wujud syukur kepada Allah atas nikmat belajar dan kesempatan menuntut ilmu. 2. Guru memberikan memotivasi siswa dengan memasuki narasi *roleplay*: "Hari ini kalian tidak hanya belajar sejarah, tetapi akan menjalankan misi sebagai 'Tim Sahabat Dakwah Rasulullah'. Tugas kalian adalah menyelesaikan tantangan di 2 Level Utama untuk mengumpulkan Poin Dakwah, mendapatkan *Badge*, dan membawa kelompok kalian menempati puncak *Leaderboard*!" 3. Guru memantik dengan pertanyaan: a. "Bayangkan kalian hidup di Kota Makkah sekitar 1.400 tahun yang lalu. Semua orang di sekitar kalian menyembah berhala, sedangkan hanya ada satu orang yang mengajak menyembah Allah Yang Maha Esa. Menurut kalian, apakah kalian akan langsung mempercayainya? Mengapa?" b. "Mengapa Rasulullah Saw. memilih berdakwah secara sembunyi-sembunyi selama tiga tahun? Bukankah menyampaikan kebenaran seharusnya dilakukan secara terbuka?" 4. Guru menampilkan gambar Gua Hira dan peta peradaban Makkah. 5. Penjelasan Aturan Gamifikasi: a. Pembentukan kelompok b. Aturan perolehan Poin c. Penjelasan kriteria pembagian Lencana (*Badge*):

	KEGIATAN INTI

	Memahami (Bermakna, Menggembirakan) Guru memaparkan materi singkat bagian pertama menggunakan PowerPoint interaktif 1. Murid mendiskusikan materi permulaan dakwah 2. Siswa secara berkelompok membaca dan memahami materi dasar bersama anggota timnya.
	Mengaplikasi (Bermakna, Menggembirakan) —(Integrasi Sistem Gamifikasi) 1. LEVEL 1: Permulaan & Tahapan Dakwah Makkah] a. Guru membuka kuis Kahoot! Level 1. Setiap kelompok mendiskusikan jawaban dan mengirimkan respon melalui perangkat/HP kelompok. b. Guru menampilkan *Live Leaderboard* sementara, mengumumkan perolehan poin sementara, dan membahas jawaban kuis secara singkat untuk menguatkan pemahaman siswa. c. Siswa mengonsolidasikan pemahaman dengan melengkapi bagian analisis pada LKPD Level 1 Kelompok dengan performa terbaik di Level 1 menerima *Badge As-Sabiqun*. 2. LEVEL 2: Misi Utama Dakwah Nabi Muhammad di Makkah a. Guru membuka kuis Kahoot! Level 2 khusus materi Misi Utama Dakwah Nabi Muhammad di Makkah. Kelompok berkolaborasi menjawab soal-soal analisis. b. Guru menampilkan pembaruan *Leaderboard*, memberikan pembahasan mendalam mengenai alasan penolakan musyrik Quraisy dan pembelaan Hak Asasi Manusia dalam Islam. c. Siswa menyusun analisis studi kasus pada LKPD Level 2 d. Guru mencatat akumulasi poin kuis dan nilai LKPD.

	Merefleksi (Berkesadaran, Bermakna) 1. Siswa mengisi Lembar Refleksi Pribadi yang memadukan pemahaman sejarah dengan pengalaman menjalankan misi gamifikasi: 2. Sebagai penutup, guru memberi penguatan dengan kesimpulan atas refleksi siswa, menghubungkan perjuangan dakwah Nabi Makkah dengan pembentukan karakter kejujuran, keteguhan, dan kepedulian sosial.

	PENUTUP (Berkesadaran)
	1. Pengumuman Akhir Gamifikasi & Apresiasi: 2. Informasi Misi Berikutnya: Guru menyampaikan topik pembelajaran pekan depan sebagai Misi Selanjutnya. 3. Penutup & Doa: Pembelajaran ditutup dengan doa bersama dan salam.
Asesmen Pembelajaran	**Asesmen Diagnostik:** Pertanyaan pemantik lisan tentang kondisi Makkah sebelum Islam.
	Asesmen Formatif: a. Skor Akumulasi Kuis Kahoot! Level 1 & Level 2 b. Penilaian Kelengkapan & Ketepatan LKPD Level 1 & Level 2. c. Lembar Observasi Sikap Kolaboratif & Sportifitas.
	Asesmen pada Akhir Pembelajaran: Jurnal Refleksi Pribadi

Sleman, 01 Agustus 2026

Mengetahui,
Guru Pengampu

Mahasiswa Praktikan

Ridwan Nur Hidayat, S., S.Pd.

Laila Himma Qothrurahma

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

1. [MISI LEVEL 1: Permulaan & Tahapan Dakwah]
    1) Nama Tim/Kelompok: .....
    2) Anggota:
        3. .....
        4. .....
        5. .....
        6. .....
        7. .....
        8.
    3) Analisis Strategi:
       Jelaskan mengapa pada awal dakwahnya di Makkah, Rasulullah SAW memilih rumah Al-Arqam bin Abil Arqam sebagai pusat kegiatan dakwah secara sembunyi-sembunyi? Apa keuntungannya untuk keselamatan para sahabat awal?
       ……
       ……
       ……
       ……
       ……
       ……
       ……
       ……
       ……
       ……
       ……
       ……
       ……
       ……
    4) Skor Kuis Kahoot Level 1:.....Poin (Diisi setelah kuis selesai)

[MISI LEVEL 2: Misi Dakwah & Benturan Sosial]

1. Studi Kasus Kesetaraan Derajat: Mengapa ajaran Islam tentang kesetaraan derajat manusia dan larangan perbudakan sangat ditakuti oleh para bangsawan musyrik Quraisy, tetapi sangat disambut hangat oleh kaum dhuafa

dan budak di Makkah?

……
……
……
……
……
……
……
……
……
……
……
……
……
……

2. Skor Kuis Kahoot Level 2: .....Poin (Diisi setelah kuis selesai)

Lembar Refleksi Peserta Didik

Mata Pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam
Kelas/Semester : VII / Ganjil
Materi : Permulaan dakwah Rasulullah saw di Mekkah
Guru : Laila Himma Qothrurahma
Sekolah : MTs Negeri 6 Sleman

Petunjuk

Jawablah pertanyaan berikut dengan jujur sesuai dengan pemahaman dan pengalaman belajarmu hari ini!

4. Nilai atau teladan apa dari perjuangan Nabi Muhammad SAW di Makkah yang paling menyentuh hatimu dan ingin kamu terapkan dalam kehidupan sehari-hari?
   Jawab:
   .....
   .....
   ……
   ……
   ……
5. Bagaimana peran kelompokmu dalam menyelesaikan kuis Kahoot! dan tantangan LKPD tadi? Apa strategi belajar kelompok yang paling membantu timmu mengumpulkan poin?
   Jawab:
   .....
   .....
   .....
   .....
   .....
6. Komitmen kami:
   "Mulai hari ini, untuk meneladani sifat Al-Amin dan keberanian Rasulullah, saya berkomitmen untuk
   ……
   ……..

RENCANA PEMBELAJARAN MENDALAM (PM) BERBASIS CINTA (KBC)

Nama	:	Laila Himma Qothrurahma.
Satuan Pendidikan	:	MTs Negeri 6 Sleman
Mata Pelajaran	:	Sejarah Kebudayaan Islam
Fase / Kelas	:	D/VII
Tema KBC	:	Cinta Allah Swt. Cinta ilmu Cinta lingkungan
Materi Insersi	:	Mensyukuri nikmat Allah Swt. melalui semangat menuntut ilmu dalam perilaku sehari-hari
Alokasi Waktu	:	2 JP (1 kali pertemuan)

Identifikasi	**Murid:** Murid telah mempelajari permulaan dakwah Nabi Muhammad Saw. pada pertemuan sebelumnya. Pada pertemuan ini murid diarahkan untuk memahami respon masyarakat Quraisy terhadap dakwah Rasulullah Saw., berbagai tantangan yang dihadapi selama berdakwah, serta modal utama yang menjadikan dakwah Rasulullah berhasil. Murid memiliki kemampuan yang beragam dalam memahami hubungan sebab-akibat peristiwa sejarah sehingga membutuhkan media visual, aktivitas kolaboratif, serta pembelajaran interaktif agar lebih mudah memahami keterkaitan antarperistiwa.
	Materi Pelajaran: Materi pembelajaran pada pertemuan kedua membahas tiga pokok bahasan utama, yaitu respon masyarakat Mekkah terhadap dakwah Nabi Muhammad Saw., berbagai tantangan dan rintangan yang dihadapi Rasulullah selama berdakwah, serta modal kesuksesan Rasulullah dalam menyebarkan Islam. Materi pertama menjelaskan berbagai bentuk respon masyarakat Quraisy terhadap dakwah Rasulullah, mulai dari penyebaran fitnah, ancaman, hingga penolakan terhadap ajaran Islam. Peserta didik mempelajari alasan kaum Quraisy menolak dakwah Rasulullah serta berbagai upaya yang dilakukan untuk menghentikan penyebaran Islam. Selanjutnya peserta didik mempelajari berbagai bentuk tantangan dakwah yang dihadapi Rasulullah Saw., seperti

<table>
<tr><td></td><td colspan="2">penghinaan, penyiksaan terhadap kaum muslimin, bujukan harta dan kedudukan, pemboikotan Bani Hasyim, hingga berbagai strategi Quraisy dalam menghalangi dakwah Islam.
Pembelajaran ini menekankan nilai kesabaran, keteguhan iman, keberanian mempertahankan kebenaran, kesetaraan derajat, serta cinta kebenaran sebagai bagian dari pembentukan karakter peserta didik melalui metode pembelajaran mendalam berbasis gamifikasi untuk menumbuhkan cinta kepada Allah, ilmu, dan sesama.</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">Dimensi Profil Lulusan (DPL):</td></tr>
<tr><td></td><td>DPL 1: Meneladani kesabaran, keteguhan akidah, dan keuletan Rasulullah SAW dalam menghadapi ancaman dakwah.</td><td>DPL 5: Bekerja sama dalam kelompok menyelesaikan LKPD Misi Gamifikasi.</td></tr>
<tr><td></td><td>DPL 2:Menghargai perbedaan dan menjunjung tinggi persamaan derajat sesama manusia tanpa membedakan status sosial.</td><td>DPL 6: Menganalisis sebab-akibat penolakan dakwah oleh masyarakat Quraisy serta faktor keberhasilan dakwah Nabi.</td></tr>
<tr><td></td><td>DPL 3: Berani mempertahankan kebenaran dan keadilan sebagaimana dicontohkan Rasulullah SAW dan para sahabat.</td><td>DPL 7: -</td></tr>
<tr><td></td><td>DPL 4: Diskusi kelompok memecahkan studi kasus tantangan dakwah Makkah dan strategi penyelesaian misi gamifikasi.</td><td>DPL 8:Mempresentasikan hasil diskusi dan pencapaian level kelompok di depan kelas.</td></tr>
<tr><td>Desain Pembelajaran</td><td colspan="2">Capaian Pembelajaran: Melalui pembelajaran berbasis gamifikasi tentang dinamika dakwah Makkah, peserta didik diharapkan mampu menganalisis respon dan sebab-sebab penolakan masyarakat Quraisy, mendeskripsikan berbagai bentuk tantangan dakwah</td></tr>
</table>

	yang dihadapi Rasulullah SAW dan para sahabat, menjelaskan modal kesuksesan dakwah Nabi, serta meneladani karakter kesabaran, keuletan, dan keteguhan Rasulullah SAW dalam kehidupan sehari-hari.
	Lintas Disiplin Ilmu: Ilmu Sosiologi → Menganalisis konflik sosial, benturan tatanan status sosial, dan stratifikasi masyarakat Quraisy. Ilmu Antropologi → Memahami budaya Jahiliyyah, tradisi pembuatan/perdagangan patung berhala, serta sistem kesukuan pra-Islam. Ilmu Aqidah Akhlak → Meneladani akhlak terpuji (*Al-Amin*), kesabaran, keuletan, serta pemurnian tauhid dari kemungkaran. Ilmu Aqidah Akhlak → Menghargai persamaan derajat manusia, menolak diskriminasi/penindasan, dan menghormati hak asasi manusia.
	Tujuan Pembelajaran: Murid mampu: 1. Menjelaskan respon masyarakat Quraisy terhadap dakwah Rasulullah SAW. 2. Menganalisis penyebab/faktor penolakan masyarakat Quraisy terhadap ajaran Islam. 3. Mendeskripsikan berbagai tantangan dan rintangan dakwah Rasulullah SAW di Makkah. 4. Menjelaskan modal keberhasilan Rasulullah SAW dalam berdakwah. 5. Meneladani karakter Rasulullah SAW (sabar, gigih, akidah kuat, *Al-Amin*, kesetaraan) dalam kehidupan sehari-hari. Nilai Cinta: 1. Cinta kepada Allah (Syukur) → Meneladani keteguhan iman dan akidah Rasulullah SAW yang tidak goyah oleh bujukan maupun ancaman. 2. Cinta pada diri → Menumbuhkan sikap sabar, gigih, dan menjaga kebersihan akhlak pribadi dari perbuatan mungkar. 3. Cinta pada sesama → Menghargai persamaan derajat manusia tanpa membeda-bedakan status sosial, kaya-miskin, atau jabatan.

	4. Cinta pada lingkungan → Membangun kehidupan yang damai, adil, dan bebas dari tindakan penindasan/perundungan (*bullying*).
	Topik Pembelajaran: Respon, Tantangan, dan Modal Kesuksesan Dakwah Rasulullah SAW di Makkah.
	Praktik Pedagogis: 1. *Deep Learning* bertingkat berbasis Gamifikasi (*Points, Badges, Leaderboard, Leveling, Kahoot*). 2. Diskusi kelompok kolaboratif, penguatan materi, dan refleksi mendalam.
	Kemitraan Pembelajaran: 1. Membangun kerja sama dengan guru pembimbing untuk menyusun sistem poin dan penilaian gamifikasi materi strategi dakwah Rasulullah saw di Mekkah sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran. 2. Melibatkan orang tua dalam proses pembelajaran dengan menginformasikan materi dan nilai-nila strategi dakwah Rasulullah saw di Mekkah, sehingga orang tua dapat memperkuat pembelajaran di rumah dan mendukung pembentukan karakter siswa.

	Lingkungan Pembelajaran: 1. Ruang Fisik: Menata kelas dalam formasi kelompok-kelompok kecil., untuk mendukung interaksi aktif dan kolaborasi antar siswa. 2. Ruang Virtual: platform *digital* (Canva Power Poin dan *Leaderboard*) serta Kahoot untuk kuis dalam penguatan pembelajaran materi strategi dakwah Rasulullah saw di Mekkah. 3. Budaya Belajar: Suasana kompetitif yang positif kolaboratif, sportif, dan bersemangat menuntaskan tantangan. Dengan menanamkan sikap saling menghargai pendapat, keberanian bertanya, semanga kerjasama, dan cinta ilmu. Budaya ini diharapkan menjadi fondasi untuk pengembangan karakter siswa dalam memahami sejarah Islam.
	Pemanfaatan Digital: 1. Perencanaan: Guru menyiapkan PPT materi interaktif, LKPD tantangan, kuis Kahoot! (Level 3 & Level 4), tampilan *Live Leaderboard*, dan *Digital Badges*.

	2. Pelaksanaan: Guru menggunakan PPT sebagai penyampaian materi, LKPD sebagai pendalaman konsep, dan Kahoot! sebagai media gamifikasi untuk memperoleh poin, *badge*, dan kenaikan level. 3. Asesmen: Nilai diperoleh secara komprehensif melalui hasil kuis Kahoot!, ketepatan LKPD, keaktifan diskusi kelompok, serta refleksi pembelajaran (Kahoot! berfungsi sebagai asesmen formatif yang terintegrasi).
Pengalaman Belajar	**Langkah-Langkah Pembelajaran** **AWAL (Berkesadaran, Bermakna)** 1. Guru membuka pelajaran dengan salam, doa bersama, dan sapaan ramah. Guru melakukan presensi. Doa adalah wujud syukur kepada Allah atas nikmat belajar dan kesempatan menuntut ilmu. 2. Guru memberikan memotivasi siswa dengan memasuki narasi *roleplay*: "Selamat datang kembali, para Sahabat Dakwah! Pada pertemuan sebelumnya kalian berhasil membantu Rasulullah Saw. memulai dakwah Islam di Kota Makkah. Kalian telah menyelesaikan Misi Level 1 dan Level 2 dengan mempelajari awal dakwah serta strategi Rasulullah dalam mengajak manusia kepada tauhid. Hari ini perjalanan belum berakhir. Kaum Quraisy mulai menolak dakwah Islam dengan berbagai cara. Kalian akan memasuki Misi Level 3 dan Level 4 untuk membantu Rasulullah menghadapi tantangan tersebut. Setiap keputusan yang kalian ambil akan menentukan poin kelompok, badge yang diperoleh, dan posisi pada leaderboard kelas. Bersiaplah menjadi Sahabat Dakwah yang sabar, cerdas, dan berakhlak mulia." 3. Guru memantik dengan pertanyaan: a. “Menurut kalian, apa yang akan terjadi apabila Rasulullah menghentikan dakwahnya karena ancaman kaum Quraisy?” b. “Bagaimana perasaan kalian apabila berada pada posisi Rasulullah yang terus mendapat penolakan?” 4. Guru memberikan motivasi dengan menjadikan

	perjuangan Rasulullah sebagai inspirasi dalam kehidupan sehari-hari. "Dalam kehidupan sehari-hari kita juga sering menghadapi tantangan ketika berusaha melakukan kebaikan. Rasulullah Saw. mengajarkan bahwa keberhasilan bukan hanya ditentukan oleh kemampuan, tetapi juga oleh kesabaran, kegigihan, dan akhlak yang mulia." 5. Penjelasan Aturan Gamifikasi: a. Pembelajaran terdiri atas dua misi utama (Level 3 dan Level 4). b. Setiap kelompok memperoleh poin berdasarkan hasil Kahoot dan diskusi. c. *Leaderboard* akan diperbarui setelah setiap level selesai. d. *Badge* diberikan kepada kelompok dengan kerja sama terbaik, ketelitian terbaik, dan perolehan poin tertinggi. e. Sportivitas lebih diutamakan daripada kemenangan. .

	KEGIATAN INTI
	Memahami (Bermakna, Menggembirakan) 1. Guru memaparkan materi menggunakan PowerPoint 2. Siswa secara berkelompok membaca LKPD Misi dan memahami konsep dasar bersama kelompoknya. Guru memberikan arahan agar peserta didik menandai informasi penting mengenai: a. Bentuk penolakan masyarakat Quraisy b. Alasan penolakan c. Tantangan dakwah d. Karakter Rasulullah.

	Mengaplikasi (Bermakna, Menggembirakan) —(Integrasi Sistem Gamifikasi) 1. LEVEL 3: Respon & Sebab Penolakan Masyarakat Makkah] a. Kelompok mendiskusikan poin penting mengenai respon Quraisy dan alasan penolakannya berdasarkan bacaan LKPD. b. Guru membuka kuis Kahoot! Level 3. Setiap kelompok berkolaborasi mengirimkan jawaban tercepat dan tertepat: "Pada pertemuan sebelumnya kalian menyelesaikan Level 1 dan Level 2 melalui kuis pilihan ganda. Hari ini tantangannya berubah. Untuk memasuki Level 3 dan Level 4 kalian akan menghadapi *Challenge True or False* (Tantangan Benar atau Salah). Dengarkan setiap pernyataan dengan teliti karena setiap keputusan akan menentukan poin kelompok." c. Guru menampilkan *Live Leaderboard* sementara dan mencatat skor perolehan poin kelompok. d. Guru membahas jawaban soal Kahoot! secara singkat, lalu siswa melengkapi analisis studi kasus pada LKPD Level 3 2. LEVEL 4: Tantangan Dakwah & Modal Kesuksesan Rasulullah a. Kelompok menganalisis modal utama Nabi yang paling menonjol dalam menghadapi pemboikotan dan penyiksaan sahabat. b. Guru membuka kuis Kahoot! Level 4 sebagai tantangan puncak puncak dakwah.: "Kaum Quraisy mulai melakukan berbagai ancaman kepada Rasulullah dan para sahabat. Namun Rasulullah tetap berdakwah dengan kesabaran, kegigihan, dan akhlak yang mulia. Sekarang kalian harus membantu Rasulullah menyelesaikan misi terakhir." c. Guru menampilkan akumulasi *Leaderboard* akhir, serta mengumumkan peraih *Badge Survivor, Badge* Da'i Inspiratif dan *Badge Team Champion*. d. Siswa merumuskan sintesis modal

	keberhasilan dakwah Nabi pada LKPD.
	Merefleksi (Berkesadaran, Bermakna) 1. Siswa mengisi Lembar Refleksi Pribadi yang memadukan pemahaman sejarah dengan pengalaman menjalankan misi gamifikasi: "Tantangan dakwah mana yang menurutmu paling berat dihadapi oleh Nabi dan para sahabat?" 2. Guru meminta 2-3 perwakilan kelompok mempresentasikan hasil refleksinya, lalu memberikan penguatan moral dan keagamaan. 3. Sebagai penutup, guru memberi penguatan dengan kesimpulan atas refleksi siswa, menghubungkan perjuangan dakwah Nabi Makkah dengan pembentukan karakter kejujuran, keteguhan, dan kepedulian sosial.

	PENUTUP (Berkesadaran)
	1. Guru mengumumkan kelompok dengan akumulasi poin tertinggi di *Final Leaderboard*. 2. Guru memberikan *Badges* dan apresiasi kepada seluruh kelompok atas kerja sama dan sportifitasnya. 3. Penutup & Doa: Pembelajaran ditutup dengan doa bersama dan salam.
Asesmen Pembelajaran	**Asesmen Diagnostik:** Pertanyaan lisan pemantik tentang alasan mengapa kebenaran kadang mendapatkan penolakan
	Asesmen Formatif: a. Skor Akumulasi Kuis Kahoot! Level 3 & Level 4 (Poin Kelompok). b. Penilaian Kelengkapan & Ketepatan LKPD Level 3 & Level 4. c. Lembar Observasi Sikap Kolaboratif & Sportifitas.
	Asesmen pada Akhir Pembelajaran: a. Jurnal Refleksi Diri (Karakter & Penerapan). b. Rekapitulasi Skor Akhir Level (Kahoot + LKPD).

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Misi Gamifikasi

1. [MISI LEVEL 3: Permulaan & Tahapan Dakwah]
    4. Nama Tim/Kelompok: .....
    5. Anggota:
        6. .....
        7. .....
        8. .....
        9. .....
        10. .....
        11.
    6. Analisis Strategi:
       Mengapa pemuka Quraisy menawarkan Amrah Ibnu Walid kepada Abu Thalib untuk ditukar dengan Nabi Muhammad SAW? Bagaimana keteguhan sikap Abu Thalib menanggapi hal tersebut?
       ……
       ……
       ……
       ……
       ……
       ……
       ……
       ……
       ……
       ……
       ……
       ……
       ……
       ……
    7. Skor Kuis Kahoot Level 3:.....Poin (Diisi setelah kuis selesai)

2, [MISI LEVEL 4: Misi Dakwah & Benturan Sosial]

a. Mengapa prinsip "Kesetaraan Derajat Manusia" yang diajarkan Rasulullah SAW mampu menjadi modal utama menarik hati kaum dhuafa dan budak seperti Bilal bin Rabah?

……
……
……
……
……
……
……
……
……
……
……
……
……
……

b. Skor Kuis Kahoot Level 4: .....Poin (Diisi setelah kuis selesai)

Lembar Refleksi Peserta Didik

Mata Pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam
Kelas/Semester : VII / Ganjil
Materi : Permulaan dakwah Rasulullah saw di Mekkah
Guru : Laila Himma Qothrurahma
Sekolah : MTs Negeri 6 Sleman

Petunjuk

Jawablah pertanyaan berikut dengan jujur sesuai dengan pemahaman dan pengalaman belajarmu hari ini!

3. Nilai atau teladan apa dari perjuangan Nabi Muhammad SAW di Makkah yang paling menyentuh hatimu dan ingin kamu terapkan dalam kehidupan sehari-hari?
   Jawab:
   .....
   .....
   ……
   ……
   ……
4. Bagaimana peran kelompokmu dalam menyelesaikan kuis Kahoot! dan tantangan LKPD tadi? Apa strategi belajar kelompok yang paling membantu timmu mengumpulkan poin?
   Jawab:
   .....
   .....
   .....
   .....
   .....
5. Komitmen kami:
   "Mulai hari ini, untuk meneladani sifat Al-Amin dan keberanian Rasulullah, saya berkomitmen untuk
   ……
   ……..