

OPTIMALISASI PEMBELAJARAN LANGSUNG INTERAKTIF MELALUI MEDIA DIGITAL DAN GAMIFIKASI BERBASIS APLIKASI BLOOKET UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI

Adinda Zahrah¹, Ana Tiara Syalwa², Ayu Rahmawati³, Chatur Wasessa⁴, Alpin Maulana⁵

¹ Pendidikan Agama Islam, Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia

² Pendidikan Agama Islam, Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia

³ Pendidikan Agama Islam, Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia

⁴ Pendidikan Agama Islam, Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia

⁵ Pendidikan Agama Islam, Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia

¹2210631110072@student.unsika.ac.id, ²2210631110089@student.unsika.ac.id,

³2210631110095@student.unsika.ac.id, ⁴2210631110097@student.unsika.ac.id, ⁵2210631110085@student.unsika.ac.id

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 17-08-25

Disetujui: 18-08-25

Kata Kunci:

Aplikasi Blooket
Media Digital
Pemahaman Siswa
PAI

Abstract: This study aims to improve the understanding of students of class X.4 SMAN 1 Telagasaki on the material about the nature of loving Allah Swt., khauf, raja', and tawakal to Him through the application of interactive direct learning methods with digital-based learning media. This research was conducted as a form of facing the challenges of the current modern era with the innovation of utilizing digital technology in the field of education to create a learning atmosphere that is fun and easy to understand. The research method applied is Classroom Action Research (PTK) with the Kemmis and McTaggart model consisting of two cycles. Each cycle includes planning, action implementation, observation, and reflection. The results showed a gradual increase in student learning, from 3% (pre-cycle) to 68% (cycle 1) and reached 75% in cycle 2.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan sebagai bentuk upaya dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas X.4 SMAN 1 Telagasaki pada materi tentang hakikat mencintai Allah Swt., khauf, raja', dan tawakal kepada-Nya melalui penerapan metode pembelajaran langsung interaktif dengan media pembelajaran berbasis digital. Penelitian ini dilakukan sebagai bentuk menghadapi tantangan era modern saat ini dengan inovasi pemanfaatan teknologi digital dalam bidang pendidikan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami. Metode penelitian yang diterapkan yakni Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklusnya meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan adanya hasil peningkatan belajar siswa secara bertahap, yakni dari 3% (prasilus) menjadi 68% (siklus 1) dan mencapai 75% pada siklus 2.

PENDAHULUAN

Pada abad - 21 saat ini teknologi mengalami perkembangan yang sangat pesat dan telah ikut berperan aktif dalam membantu umat manusia di berbagai bidang kehidupan, salah satunya dalam bidang pendidikan. Pada era saat ini disebut juga sebagai era Society 5.0 yaitu tentang mengintegrasikan peran teknologi terhadap nilai-nilai kemanusiaan untuk memperbaiki pelayanan dalam meningkatkan kualitas hidup ("Era Society 5.0: Era Kedewasaan Teknologi Dan Kemanusiaan," 2023).

Pendidikan Agama Islam merupakan pembelajaran yang sangat penting untuk selalu diterapkan dalam meningkatkan nilai-nilai religius pada setiap umatnya. Pendidikan agama berguna sebagai pondasi keimanan dalam mengatasi berbagai tantangan zaman yang

disertai dengan jiwa spiritualitas kepada Sang Pencipta. Saat ini, telah menurunnya minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Hal itu disebabkan masih banyaknya guru PAI yang kurangnya dalam berkemampuan menerapkan metode pembelajaran yang bervariatif dan cenderung hanya menerapkan metode pembelajaran secara konvensional yang hanya terfokus pada metode ceramah dan hafalan serta kurangnya kemampuan dalam memahami materi sehingga membuat peserta didik cenderung membosankan dan merasa terbebani dari banyaknya hafalan yang diberikan oleh guru.

Peristiwa tersebut menjadi sebuah tantangan bagi para guru PAI untuk dapat meningkatkan minat dan semangat belajar siswa terhadap pembelajaran PAI. Menurut penelitian sebelumnya, Neliwati pada tahun 2023 menjelaskan bahwa terdapat faktor terjadinya penurunan minat belajar siswa terhadap pelajaran PAI yakni kurangnya guru dalam memperhatikan siswa dan penerapan metode pembelajaran yang tidak bervariasi sehingga membuat suasana belajar yang tidak kondusif dan kurangnya dalam memberikan kesan yang menarik pada siswa saat belajar PAI (Neliwati et al., 2023).

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada pembaca bahwa pentingnya menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi seperti penerapan metode pembelajaran langsung interaktif serta pentingnya dalam mengintegrasikan peran teknologi sebagai sarana media pembelajaran yang interaktif dalam membantu guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

KAJIAN PUSTAKA

Pendidikan Agama Islam memiliki tujuan untuk membentuk karakter anak menjadi pribadi yang dapat mencerminkan ajaran agama Islam dan mempunyai nilai ketakwaan yang kokoh untuk menjadi manusia yang sempurna di mata Allah Swt. (Insan kamil) (Hakim & Iskandar, 2023). Pembelajaran PAI berupaya untuk pengembangan potensi siswa untuk menjadi manusia yang bertakwa, berilmu, berakhhlakul karimah, mandiri, dan bertanggung jawab (Monalisa et al., 2022). Dalam meningkatkan minat belajar siswa untuk menciptakan proses pembelajaran yang baik yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran seperti berbasis teknologi informasi (Nursyam, 2019). Dalam pendidikan Islam, nilai-nilai utama yang harus ditanamkan mencakup keimanan (tauhid), ibadah, dan akhlak. Keimanan merupakan fondasi utama yang menyertai pertumbuhan fisik dan kecerdasan anak. Ibadah harus ditanamkan sejak dini agar menjadi kebiasaan yang membentuk kedisiplinan spiritual. Sedangkan akhlak mulia merupakan refleksi dari pemahaman dan keyakinan terhadap ajaran Islam yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Saefullah, 2019).

Agar tujuan PAI tercapai secara optimal, diperlukan strategi pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan perkembangan zaman. Salah satu cara untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa adalah dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Salah satu metode yang terbukti efektif dalam pembelajaran PAI adalah metode **Pembelajaran Langsung Interaktif melalui Media Digital dan Gamifikasi**. Metode ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan partisipatif, sehingga materi PAI dapat lebih mudah dipahami dan diterapkan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Pengertian dan Keunggulan Metode Pembelajaran Langsung Interaktif melalui Media Digital dan Gamifikasi

Metode pembelajaran langsung interaktif melalui media digital dan gamifikasi adalah pendekatan pembelajaran yang menggabungkan interaksi langsung antara pendidik dan peserta didik dengan pemanfaatan teknologi digital serta penerapan elemen-elemen permainan (gamifikasi) dalam proses belajar. Dalam konteks ini, pembelajaran tidak hanya terjadi secara tatap muka atau daring, tetapi juga memanfaatkan media digital interaktif seperti aplikasi, platform pembelajaran daring, dan alat digital lain yang memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah secara langsung. Gamifikasi sendiri adalah strategi pembelajaran yang menyisipkan elemen-elemen permainan seperti poin, level, tantangan, dan hadiah ke dalam proses belajar untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa (Hakeu et al., 2023).

Gamifikasi terbukti meningkatkan retensi pengetahuan dan pemahaman materi. Penelitian menunjukkan bahwa platform gamifikasi seperti Blooket dapat meningkatkan daya ingat siswa hingga 60%, dan retensi informasi hingga 40% lebih tinggi dibanding metode interaktif biasa (Abdillah et al., 2022). Dalam beberapa penelitian, aplikasi interaktif edukasi terbukti mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta mempercepat umpan balik hasil belajar secara real-time (Panggabean & Harahap, 2020). Siswa dapat melihat hasil dan peringkat mereka secara langsung setelah menyelesaikan kuis, yang mendorong mereka untuk belajar lebih giat dan bersaing secara sehat. Fitur ini sangat relevan untuk membangun kompetisi positif di kalangan siswa, terutama di era digital saat ini.

Langkah-langkah Umum Pelaksanaan Metode Pembelajaran Langsung Interaktif melalui Media Digital dan Gamifikasi dalam Pembelajaran

Sangat penting menyertakan langkah-langkah dalam penelitian pembelajaran adalah untuk memastikan bahwa proses penelitian berjalan secara ilmiah, hasilnya valid dan dapat dipertanggungjawabkan, serta memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan pendidikan. Langkah-langkah umum yang dapat diterapkan dalam pelaksanaan metode pembelajaran langsung interaktif melalui media digital dan gamifikasi yaitu :

1. Orientasi dan Persiapan

- Guru memulai dengan menjelaskan tujuan pembelajaran, memberikan informasi latar belakang, dan pentingnya materi yang akan dipelajari.
- Menyampaikan mekanisme pembelajaran interaktif dan memperkenalkan media digital serta elemen gamifikasi yang akan digunakan (misalnya aplikasi kuis, papan peringkat digital, atau badge) (Dhobith et al., 2024).
- Memotivasi siswa agar siap mengikuti pembelajaran secara aktif.

2. Penjelasan Materi dan Tutorial

- Guru menyampaikan materi secara langsung, baik melalui presentasi digital, video interaktif, atau simulasi berbasis aplikasi.
- Tutorial dilakukan menggunakan media digital agar siswa dapat melihat penerapan konsep secara nyata dan visual (Ulfah et al., 2021).
- Guru dapat menyiapkan elemen gamifikasi, misalnya dengan memberikan poin untuk partisipasi atau menjawab pertanyaan.

3. Latihan Terbimbing (*Guided Practice*)

- Siswa melakukan latihan atau tugas yang dipandu oleh guru, baik secara individu maupun kelompok.
- Latihan dapat berupa kuis interaktif, simulasi digital, atau mini games edukatif yang mengandung unsur kompetisi dan kolaborasi.
- Guru memberikan bimbingan dan dukungan selama proses latihan.

4. Umpaman Balik dan Refleksi

- Guru memeriksa hasil latihan, memberikan umpan balik langsung, dan mendiskusikan kesalahan atau tantangan yang dihadapi siswa.
- Umpan balik dapat diberikan secara real-time melalui fitur digital seperti leaderboard, badge, atau komentar langsung pada platform pembelajaran.
- Siswa diajak merefleksikan proses belajar dan hasil yang dicapai.

5. Evaluasi dan Transfer Pengetahuan

- Guru melakukan evaluasi hasil belajar, baik melalui tes digital, kuis gamifikasi, maupun penugasan berbasis proyek.
- Pengetahuan yang telah diperoleh diharapkan dapat diterapkan pada konteks atau permasalahan baru, sebagai bentuk transfer pengetahuan.

Langkah-langkah ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik serta fasilitas digital yang tersedia. Kombinasi antara interaksi langsung, pemanfaatan media digital, dan elemen gamifikasi terbukti dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa secara signifikan.

Memahami Makna Hakikat Mencintai Allah Swt., Khauf, Raja', dan Tawakal kepada-Nya

A. Mencintai Allah SWT (*Al-Syauq*)

Syauq atau rindu adalah kondisi kejiwaan yang menyertai mahabbah. Artinya yaitu rasa rindu yang memancar dari kalbu karena gelora cinta yang murni. Pengetahuan dan pengenalan yang mendalam terhadap Allah akan menimbulkan rasa senang dan gairah. Rasa senang dan bergairah melahirkan cinta dan akan tumbuh kerinduan. Menerapkan sifat *syauq* atau cinta dan kerinduan kepada Allah sangat penting hal itu dikarenakan pada usia remaja ini mereka berada dalam tahap perkembangan emosional dan spiritual yang krusial untuk membentuk karakter dan kepribadian yang kuat. Dengan menumbuhkan *syauq*, siswa tidak hanya memahami konsep keimanan secara intelektual, tetapi juga menghayatinya secara mendalam sehingga tercipta hubungan batin yang kuat dengan Allah (Khoirurrijal, 2015). Hal ini akan memotivasi mereka untuk menjalankan ibadah dengan penuh kesungguhan dan menjauhkan diri dari perilaku negatif yang sering muncul pada masa remaja, seperti pergaulan bebas dan penyimpangan moral.

B. Khauf

Sifat Khauf adalah rasa takut kepada Allah SWT, sifat ini perlu diterapkan dalam lingkungan pendidikan, terutama sekolah, karena memiliki peran penting dalam membentuk kesadaran spiritual dan moral seseorang. Dengan memiliki sifat Khauf, siswa ter dorong untuk menjauhi dosa dan maksiat serta lebih giat dalam menjalankan perintah Allah, karena rasa takut ini menjadi motivasi untuk memperbaiki diri dan meningkatkan kualitas ibadah (Agustina et al., 2023).

C. Raja'

Sifat Raja' (Mengharap kepada Allah) menumbuhkan optimisme dan semangat dalam beribadah serta menjalani hidup dengan penuh keyakinan bahwa Allah akan memberikan rahmat, ampunan, dan balasan yang baik. Al-Ghazali menjelaskan bahwa *Raja'* adalah penantian penuh harap kepada Allah yang didasari oleh upaya dan ikhtiar, sehingga harapan itu menjadi nyata dan membangun rasa optimis yang sehat dalam diri seorang hamba (Dacholfany, 2014). Dalam penelitian ini, para siswa di harapkan meneladani sifat Raja' supaya siswa mempunyai harapan yang akan membentuk kepribadiannya di masa mendatang.

D. Tawakal

Sifat Tawakal (Berserah Diri), menanamkan nilai spiritual yang mendalam, yaitu kepercayaan penuh kepada Allah sebagai pengatur dan pemberi hasil terbaik. Hal ini memotivasi siswa untuk tetap tekun dan sabar menghadapi tantangan pendidikan, karena mereka yakin bahwa setiap usaha yang dilakukan tidak sia-sia di mata Allah (Dacholfany, 2014). Pendidik pun dapat menanamkan sikap tawakal agar mereka tidak hanya fokus pada hasil dunia, tetapi juga membimbing siswa untuk mengembangkan karakter dan keimanan yang kuat.

Korelasi Penerapan Metode Pembelajaran Langsung Interaktif melalui Media Digital dan Gamifikasi dalam Pembelajaran tentang Hakikat Mencintai Allah Swt., Khauf, Raja', dan Tawakal kepada-Nya

Penggunaan media digital dan gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa dengan cara yang menyenangkan dan interaktif, sehingga konsep-konsep abstrak seperti hakikat mencintai kepada Allah, Khauf, Raja', dan Tawakal menjadi lebih mudah dipahami dan dihayati secara personal (Dacholfany, 2014). Melalui simulasi dan kuis interaktif yang berbasis nilai-nilai Islam, siswa dapat mengalami langsung bagaimana mengimplementasikan sifat-sifat tersebut dalam kehidupan sehari-hari, bukan hanya sekadar teori.

Media digital interaktif memberikan umpan balik yang nyata untuk memperkuat proses internalisasi nilai-nilai keimanan. Misalnya, gamifikasi dengan sistem pemberian hadiah dan tantangan dapat menumbuhkan rasa Khauf dan Raja' karena siswa ter dorong untuk terus memperbaiki diri demi mendapatkan hasil yang baik, sekaligus belajar berserah diri (Tawakal) ketika menghadapi hasil yang belum sesuai harapan (Desrita, 2025).

Penerapan metode ini juga mendukung pengembangan keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi, yang sangat penting dalam membentuk karakter Islami yang seimbang antara rasa takut, harap, dan tawakal kepada Allah. Dengan demikian, siswa diharapkan tidak hanya memahami nilai-nilai tersebut secara konseptual, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam konteks sosial dan personal mereka.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis & McTaggart yang melalui tahap siklus 1 dan siklus 2. Subjek dari penelitian ini yaitu siswa kelas X.4 SMAN 1 Telagasari yang berjumlah 32 orang. SMAN 1 Telagasari berada di Kecamatan Talagasari, Kabupaten Karawang, Jawa Barat. Penelitian dilakukan dalam tiga kali pertemuan, mulai pada tanggal 17 April 2025 untuk perizinan terhadap pihak sekolah, kemudian tanggal 21 April dan 28 April 2025 untuk pelaksanaan penelitian secara langsung. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang melalui empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pengumpulan data dilakukan berupa tes pilihan ganda dengan jumlah 20 soal dan tingkat kesulitan soal meliputi tingkat mudah hingga sulit sebagai stimulus mengukur kemampuan siswa untuk berpikir kritis. Analisis data yang digunakan untuk mengukur peningkatan belajar siswa yakni dengan metode deskriptif kuantitatif. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan adalah 75. Penelitian dianggap berhasil apabila minimal 75% siswa memperoleh nilai ≥ 75 .

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif (descriptive analysis), yaitu teknik analisis yang bertujuan untuk menjelaskan atau menggambarkan data secara rinci tanpa interpretasi lebih lanjut (Saefullah, 2024). Dalam konteks ini, analisis

deskriptif digunakan untuk menghitung rata-rata nilai siswa, persentase ketuntasan belajar pada setiap siklus, serta membandingkan hasil tes antara siklus I dan siklus II. Data yang diperoleh diolah dan disajikan dalam bentuk distribusi nilai dan persentase ketuntasan untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa terhadap materi. Penelitian dianggap berhasil apabila terjadi peningkatan jumlah siswa yang mencapai nilai ≥ 75 secara signifikan dari siklus I ke siklus II, sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Tes dan Ketuntasan :

- **Prasiklus:**

Tabel 1. Hasil Pemrolehan Nilai Prasiklus

No	Nama	Nilai
1	Zahwa Humaira Ali	20
2	Nadila Sulistiawati	10
3	Rafa Safaraz	0
4	Amaliah Kusumah	20
5	Widia Dk	20
6	Nila Amalia	10
7	Muhari Mulya Parizal	10
8	Dhiny Friska Amelia	30
9	Sulaeman	0
10	Dadan E	20
11	Diona Fatrishia	10
12	Nadin Ghaniya Harip	80
13	Dinda Kania	30
14	Siti Khaerunnisa	60
15	Bayu Akbar N	0
16	Haerudin Hidayat	20

17	Yasmin Darmansyah P	30
18	Dewi Mantiadini Yusticia	30
19	Natasha Berliana Rukhimat	60
20	Syahla Nur Aliffia	40
21	Adelia Solihatun Hasanah	60
22	Silviana Aira Putri	10
23	Dila Afriyani	70
24	Hana Rihadatul Aisyah	20
25	Tia Siti Patimah	0
26	Badru Tamam	30
27	Dede Kayla Oktaviani	0
28	Agis Fatahillah Ghozalah	40
29	Alvita Maulidifia Khairunnisa	20
30	Ayla P Ayudya	20
31	Yuyun Yunita	0
32	Muhamad Dzaki	0
Rata-Rata		24

Jumlah siswa tuntas: 1 dari 32 Siswa (3%)

- **Siklus I:**

Tabel 2. Hasil Pemrolehan Nilai Siklus 1

No	Nama	Nilai
1	Zahwa Humaira Ali	95
2	Nadila Sulistiawati	80
3	Rafa Safaraz	80
4	Amaliah Kusumah	75
5	Widia Dk	65
6	Nila Amalia	80

7	Muhari Mulya Parizal	45
8	Dhiny Friska Amelia	85
9	Sulaeman	70
10	Dadan E	20
11	Diona Fatrishia	85
12	Nadin Ghaniya Harip	85
13	Dindakania	80

14	Siti Khaerunnisa	80		24	Hana Rihadatul Aisyah	75
15	Bayu Akbar N	75		25	Tia Siti Patimah	90
16	Haerudin Hidayat	65		26	Badru Tamam	60
17	Yasmin Darmansyah P	70		27	Dede Kayla Oktaviani	75
18	Dewi Mantiadini Yusticia	80		28	Agis Fatahillah Ghozalah	70
19	Natasha Berliana Rukhimat	80		29	Alvita Maulidifia Khairunnisa	80
20	Syahla Nur Aliffia	80		30	Ayla P Ayudya	70
21	Adelia Solihatun Hasanah	85		31	Yuyun Yunita	75
22	Sitviana Aira Putri	75		32	Muhamad Dzaki	80
23	Dila Afriyani	55			Rata-Rata	74

Jumlah siswa tuntas: 22 dari 32 Siswa (68%)

- **Siklus II:**

Tabel 3. Hasil Pemrolehan Nilai Siklus 2

No	Nama	Nilai
1	Zahwa Humaira Ali	95
2	Nadila Sulistiawati	65
3	Rafa Safaraz	90
4	Amaliah Kusumah	90
5	Widia Dk	75
6	Nila Amalia	75
7	Muhari Mulya Parizal	55
8	Dhiny Friska Amelia	85
9	Sulaeman	85
10	Dadan E	55
11	Diona Fatrisha	90
12	Nadin Ghaniya Harip	95
13	Dindakania	80
14	Siti Khaerunnisa	100
15	Bayu Akbar N	75
16	Haerudin Hidayat	60

17	Yasmin Darmansyah P	70
18	Dewi Mantiadini Yusticia	95
19	Natasha Berliana Rukhimat	90
20	Syahla Nur Aliffia	85
21	Adelia Solihatun Hasanah	85
22	Sitviana Aira Putri	55
23	Dila Afriyani	80
24	Hana Rihadatul Aisyah	90
25	Tia Siti Patimah	85
26	Badru Tamam	60
27	Dede Kayla Oktaviani	80
28	Agis Fatahillah Ghozalah	60
29	Alvita Maulidifia khairunnisa	75
30	Ayla P Ayudya	80
31	Yuyun Yunita	80
32	Muhamad dzaki	95
	Rata-Rata	80

Jumlah siswa tuntas: 24 dari 32 Siswa (75%)

Hasil Observasi dan Refleksi:

Hasil Prasiklus



Gambar 1. Proses Prasiklus dengan *Blooket*



Gambar 2. Dokumentasi siswa peraih peringkat 3 besar

Pada tahap awal pembelajaran (prasiklus) dilakukan dalam bentuk tes menggunakan media interaktif gamifikasi berbasis aplikasi *Blooket* sebagai pemantik semangat siswa dalam belajar. Dalam tes ini, pemahaman siswa terhadap materi Hakikat Mencintai Allah Swt., Khauf, Raja', dan Tawakal masih sangat rendah. Dari 32 siswa, hanya 1 siswa (3%) yang mencapai nilai ketuntasan (≥ 75), dengan rata-rata kelas hanya 24. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memahami secara mendalam konsep-konsep keimanan yang bersifat ruhiyah ini. Selain itu, terdapat faktor lain yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa melalui media digital interaktif ini, seperti terjadinya gangguan jaringan pada ponsel siswa dan terjadinya *bug* pada aplikasi gamifikasi tersebut sehingga hambatan yang tidak dapat diprediksi tersebut menjadi penghambat siswa dalam mengikuti tes ini.

Refleksi Prasiklus

Penerapan pelaksanaan tes pada prasiklus dengan menggunakan media interaktif gamifikasi berbasis aplikasi *Blooket* tidak sepenuhnya berjalan secara efektif. Meskipun mampu dalam menumbuhkan semangat siswa dalam belajar, rupanya terjadinya banyak hambatan, seperti jaringan pada masing-masing ponsel siswa, *bug* yang terjadi pada aplikasi gamifikasi tersebut, membuat siswa tidak dapat menyelesaikan tes yang diberikan secara maksimal. Guru perlu memperhatikan prediksi-prediksi atas kendala terhadap media pembelajaran yang akan dilakukan agar selanjutnya dapat meminimalisir terhadap kendala-kendala yang telah terjadi sebelumnya.

Siklus I



Gambar 2 dan 3. Proses Pematerian Siklus 1 dengan Media Digital

Setelah dilakukan tindakan berupa penerapan metode Pembelajaran Langsung Interaktif melalui media digital, siswa menyimak dengan cukup baik dan penerapan metode pembelajaran pada siklus 1 ini menggunakan media digital sebagai sarana media pembelajaran berupa tampilan PowerPoint dan menampilkan vidio pembelajaran dalam membantu siswa untuk mudah dalam memahami materi tentang konsep mencintai Allah, Khauf, Raja', dan Tawakal. Hasilnya cukup memuaskan, menghasilkan dari 32 siswa yang hadir, 22 siswa (68%) mencapai ketuntasan belajar dan rata-rata nilai meningkat menjadi 74.

Refleksi Siklus I

Meskipun mengalami peningkatan, masih ada kendala yang perlu diperbaiki. Beberapa siswa belum sepenuhnya memahami materi dari hakikat mencintai Allah Swt., Khauf, Raja', dan Tawakal. Selain itu, pembagian waktu dalam pembelajaran sangat terbatas sehingga guru belum sepenuhnya menyampaikan materi pelajaran secara maksimal. Akibat hal itu, membuat kurangnya partisipatif siswa dalam sesi diskusi tanya jawab dengan guru. Oleh karena itu, pada siklus berikutnya diperlukan strategi untuk memperkuat penguasaan konsep dan pemerataan penyampaian materi pelajaran agar dapat disampaikan secara maksimal dan dapat dipahami oleh seluruh siswa.

Siklus II



Gambar 4 dan 5. Proses Pematerian dan Pengisian Tes Siklus 2

Pada siklus ini, perbaikan dilakukan dengan guru menyampaikan materi secara singkat, lugas, dan tepat untuk mengefisiensikan waktu yang terbatas, namun tetap dapat menyampaikan materi secara maksimal. Pada tahapan siklus 2 ini, guru lebih memfokuskan pada memberikan materi visual-audio dan kisah inspiratif dari tokoh-tokoh Islam yang mencerminkan konsep hakikat mencintai Allah Swt., Khauf, Raja', dan Tawakal, serta menyediakan alat bantu refleksi individu. Hasilnya sangat signifikan: 24 dari 32 siswa (75%) mencapai nilai tuntas, dan rata-rata nilai meningkat menjadi 80.

Refleksi Siklus II

Pada siklus ini, penerapan metode Pembelajaran Langsung Interaktif dengan media digital dan gamifikasi dinilai lebih efektif. Siswa mampu memahami dan menjelaskan makna hakikat mencintai Allah Swt.. bukan hanya secara teoritis, tetapi juga dalam bentuk sikap sehari-hari seperti taat ibadah dan menjauhi maksiat. Konsep Khauf dan Raja' berhasil dipahami secara seimbang, serta Tawakal dipahami sebagai gabungan antara usaha dan kepercayaan penuh kepada kehendak Allah. Meskipun belum sepenuhnya menghasilkan peningkatan hasil belajar pada siswa hingga menempuh angka 100%, namun mereka sudah cukup baik dalam membantu teman sekelasnya dalam menjelaskan materi pelajaran tersebut. Meskipun demikian, Penelitian Tindakan Kelas (PTK) membutuhkan waktu yang cukup banyak dalam pelaksanaanya dan menjadi tantangan kembali bagi guru untuk lebih kreatif dalam menerapkan strategi, model, dan media pembelajaran yang bervariatif agar pemahaman terhadap siswa dapat merata dan efektif pula diterapkan bagi siswa yang mengalami keterlambatan dalam memahami materi pelajaran.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan terhadap jumlah siswa yang hadir dalam proses dilaksanakannya Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini. Jumlah siswa yang konsisten dari awal pelaksanaan hingga akhir penelitian menjadi tolak ukur dalam mengukur tingkat belajar masing-masing siswa. Penerapan metode Pembelajaran Langsung Interaktif melalui media digital dan gamifikasi berbasis aplikasi *Blooket* cukup efektif diterapkan dan mampu dalam menciptakan kesan belajar yang menyenangkan bagi siswa. Hal itu disebabkan guru PAI pada sekolah tersebut belum pernah menerapkan sistem pembelajaran yang menggunakan sistem gamifikasi atau bermain sambil belajar.

Selain itu, memberikan pemahaman kepada siswa dalam memanfaatkan penggunaan ponsel sebaik mungkin dalam mendukung proses belajar dan sebagai bentuk upaya dalam mengintegrasikan penggunaan teknologi dalam bidang pendidikan agar dapat menyesuaikan dengan perkembangan zaman yang pesat saat ini.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Penerapan metode Pembelajaran Langsung Interaktif melalui media digital dan gamifikasi berbasis aplikasi *Blooket* terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas X.4 SMAN 1 Telagasari terhadap materi hakikat mencintai Allah SWT., Khauf, Raja', dan Tawakal kepada-Nya. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan belajar siswa secara signifikan dari tahap prasiklus hingga siklus II. Pada tahap prasiklus, hanya 1 dari 32 siswa (3%) yang mencapai nilai ketuntasan, sedangkan pada siklus I meningkat menjadi 22 dari 32 siswa (68%), dan pada siklus II mencapai 24 dari 32 siswa (75%).

Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital dan gamifikasi mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, interaktif, dan mudah dipahami, sehingga siswa lebih termotivasi dan aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, metode ini juga membantu internalisasi nilai-nilai keislaman secara lebih mendalam dan relevan dengan kebutuhan serta karakteristik generasi saat ini. Dengan demikian, inovasi pembelajaran berbasis digital dan gamifikasi dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya dalam membangun karakter dan pemahaman spiritual siswa.

Implikasi

Penerapan pendekatan ini membawa implikasi penting bagi pengembangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Pembelajaran tidak lagi berfokus pada hafalan atau ceramah semata, tetapi menjadi lebih kontekstual, interaktif, dan menyentuh aspek afektif siswa. Penggunaan media digital memungkinkan guru menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dicerna, sementara gamifikasi menambah elemen motivasi dan kompetisi yang sehat di antara siswa. Hal ini selaras dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21 yang menuntut pengembangan karakter, kolaborasi, dan pemikiran kritis.

Saran

Guru disarankan untuk mengadopsi pendekatan serupa dalam pembelajaran PAI dan terus mengembangkan kreativitas dalam pemanfaatan teknologi pendidikan. Sekolah juga perlu memberikan dukungan melalui penyediaan fasilitas dan pelatihan yang memadai. Sementara itu, siswa diharapkan mampu menginternalisasi nilai-nilai keislaman tersebut dan menerapkannya dalam perilaku sehari-hari. Penelitian lanjutan juga dianjurkan untuk mengeksplorasi penerapan metode ini dalam tema-tema lain dalam PAI guna memperluas manfaatnya.

DAFTAR REFERENSI

- Abdillah, R., Kuncoro, A., Erlangga, F., & Ramdhan, V. (2022). Pemanfaatan aplikasi Kahoot! dan Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi. *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*, 2(01), 92–102.
- Agustina, E., Madjid, F. F. S., & Kirana, M. K. C. (2023). Analisis konsep maqamat dalam teosofi: Taubat, sabar, syukur, khauf, dan raja'.
- Dacholfany, M. I. (2014). Al-khauf dan al-raja' menurut Al-Ghazali. *As-Salam: Jurnal Studi Hukum Islam & Pendidikan*, 3(1), 35–44.
- Desrita, D. (2025). Penggunaan media digital interaktif untuk meningkatkan minat belajar PAI pada siswa kelas VI SDN No. 119/II Pedukun. *JIPT: Journal of Indonesian Professional Teacher*, 1(2), 173–185.
- Dhobith, A., Ratnasari, D., & Latipah, E. (2024). Penerapan strategi pembelajaran langsung interaktif dalam pengajaran materi berbentuk konsep pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(1), 145–164.
- Era Society 5.0: Era kedewasaan teknologi dan kemanusiaan. (2023, September). Universitas Pendidikan Nasional. <https://undiknas.ac.id/2023/09/era-society-5-0-era-kedewasaan-teknologi-dan-kemanusiaan/>
- Hakeu, F., Pakaya, I. I., & Tangkudung, M. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam proses pembelajaran di MIS Terpadu Al-Azhfar. *Anwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 154–166.
- Hakim, M. N., & Iskandar, M. N. (2023). Pengembangan bakat dan minat dengan manajemen peserta didik. *Kharisma: Jurnal Administrasi dan Manajemen Pendidikan*, 2(1), 26–37.
- Khoirurrijal, K. (2015). Pendidikan dalam dunia sufistik. *Nizham: Journal of Islamic Studies*, 3(2), 17–26.
- Monalisa, F. N., Akmalia, R., Harahap, A. S. S., & Aulia, P. F. (2022). Upaya dalam menumbuhkan karakter agamis siswa pada bulan suci Ramadhan di Madrasah Tsanawiyah Negeri Binjai. *FONDATIA*, 6(2), 206–222.
- Neliwati, N., Siregar, F. T., Siregar, A. A., & Batubara, H. (2023). Upaya guru Pendidikan Agama Islam dalam meningkatkan minat belajar siswa Madrasah Tsanawiyah. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(2), 297–306.
- Nursyam, A. (2019). Peningkatan minat belajar siswa melalui media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Ekspos: Jurnal Penelitian Hukum dan Pendidikan*, 18(1), 811–819.
- Panggabean, S., & Harahap, T. H. (2020). Studi penerapan media kuis interaktif Quizizz terhadap hasil belajar mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika. *MES: Journal of Mathematics Education and Science*, 6(1), 78–83.

- Saefullah, A. S. (2019). Implementasi pendidikan karakter melalui internalisasi nilai-nilai pendidikan Islam di TKIT Al-Hikmah. *Jurnal Ilmiah Kajian Islam*, 3(2), 60–78.
- Saefullah, A. S. (2024). Ragam penelitian kualitatif berbasis kepustakaan pada studi agama dan keberagamaan dalam Islam. *Al-Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 2(4), 195–211.
- Ulfah, S., Satriani, S., Putri, P., Utami, A. M., Muklis, I., & Hadi, R. (2021). Implementasi model pembelajaran Direct Instruction menggunakan pendekatan saintifik pada mata pelajaran Ekonomi kelas X MAN 2 Malang. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 14(2), 160–166.