

Pemanfaatan Media Interaktif Berbasis Gamifikasi sebagai Instrumen Evaluasi Formatif pada Pembelajaran Fiqh Ibadah di MTs Darul Ikhlas

Nur My Is Kullah¹, Eva Nurazizah², Eka Widyanti³, Dia Yunanda Putri⁴, M. Iksan⁵,
Haeril Kurniawan⁶

^{1,2,3,4}STAI Sangatta Kutai Timur

kullahnurmyis@gmail.com, nurazizaheva2005@gmail.com, ekawidyanti619@gmail.com,
dyunandaputri@gmail.com, stewardhormus@gmail.com, haerilkurniawanwardhana@gmail.com

Article Info

Article history:

Received June 1, 2026

Revised June 10, 2026

Accepted June 20, 2026

Keywords:

formative assessment, gamification, interactive media, Fiqh al-Ibadah, learning feedback.

ABSTRACT

Formative assessment plays an important role in Fiqh al-Ibadah learning because it not only functions to measure students' understanding but also serves as a means of obtaining feedback for improving the learning process. However, conventional formative assessment practices often fail to encourage active student engagement and provide timely feedback. Therefore, this study aims to describe the implementation of gamification-based interactive media as a formative assessment instrument in Fiqh al-Ibadah learning, analyze its influence on students' understanding, identify its ability to assist teachers in obtaining learning feedback, and examine its limitations. This study employed a mixed-method approach with an explanatory sequential design. The research was conducted in Grade VIII of MTs Darul Ikhlas, involving 12 students and one Fiqh teacher selected using a total sampling technique. Data were collected through observation, interviews, documentation, and tests in the form of pre-tests and post-tests. The research instruments included observation sheets, interview guidelines, documentation, and a 12-item achievement test. Quantitative data were analyzed using the Normalized Gain (N-Gain) formula, while qualitative data were analyzed through data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings revealed that gamification-based interactive media were implemented through the use of Quizizz Paper Mode and educational games that integrated elements of challenge, interaction, and immediate feedback. The average score of students increased from 68.75 on the pretest to 84.03 on the posttest. The N-Gain analysis yielded a score of 0.49, which falls into the moderate category, while the Paired Sample t-Test produced a significance value of 0.000 ($p < 0.05$). These findings indicate that the use of gamification-based interactive media significantly improved students' understanding of Fiqh Ibadah material. The identified limitations included classroom lighting conditions, the quality of scanning devices, the physical condition of the media used, classroom management challenges, and the relatively longer time required for implementation. Therefore, gamification-based interactive media have the potential to serve as an effective formative assessment instrument in supporting Fiqh al-Ibadah learning.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Article Info**Article history:**

Received June 1, 2026

Revised June 10, 2026

Accepted June 20, 2026

Keywords:

evaluasi formatif, gamifikasi, media interaktif, fiqih ibadah, umpan balik pembelajaran.

ABSTRAK

Evaluasi formatif memiliki peran penting dalam pembelajaran fiqih ibadah karena tidak hanya berfungsi untuk mengukur pemahaman peserta didik, tetapi juga sebagai sarana memperoleh umpan balik untuk perbaikan pembelajaran. Namun, pelaksanaan evaluasi formatif secara konvensional sering kali kurang mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik dan memberikan umpan balik secara cepat. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi media interaktif berbasis gamifikasi sebagai instrumen evaluasi formatif pada materi fiqih ibadah, menganalisis pengaruhnya terhadap pemahaman peserta didik, mengidentifikasi kemampuannya dalam membantu guru memperoleh umpan balik pembelajaran, serta mengetahui keterbatasan penggunaannya. Penelitian ini menggunakan pendekatan mixed method dengan desain explanatory sequential. Penelitian dilaksanakan di kelas VIII MTs Darul Ikhlas dengan melibatkan 12 peserta didik dan satu guru mata pelajaran fiqih yang dipilih menggunakan teknik total sampling. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, serta tes berupa pretest dan posttest. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi, pedoman wawancara, dokumentasi, dan soal tes sebanyak 12 butir. Analisis kuantitatif dilakukan menggunakan rumus Normalized Gain (N-Gain), sedangkan data kualitatif dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif berbasis gamifikasi diimplementasikan melalui pemanfaatan Quizizz Paper Mode dan permainan edukatif yang mengintegrasikan unsur tantangan, interaksi, serta umpan balik langsung. Rata-rata nilai peserta didik meningkat dari 68,75 pada pretest menjadi 84,03 pada posttest. Analisis N-Gain menghasilkan nilai 0,49 yang termasuk kategori sedang, sedangkan hasil uji Paired Sample t-Test menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis gamifikasi memberikan peningkatan pemahaman yang signifikan pada materi fiqih ibadah. Adapun keterbatasan yang ditemukan meliputi faktor pencahayaan ruang kelas, kualitas perangkat pemindaian, kondisi media yang digunakan, pengelolaan kelas, dan kebutuhan waktu pelaksanaan yang relatif lebih besar. Dengan demikian, media interaktif berbasis gamifikasi berpotensi menjadi instrumen evaluasi formatif yang efektif dalam mendukung pembelajaran fiqih ibadah.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

**Corresponding Author:****Nur My Is Kullah**

STAI Sangatta Kutai Timur

kullahnurmyis@gmail.com**PENDAHULUAN**

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan satu dari pembelajaran yang dekat dengan kehidupan peserta didik, terutama pada pelaksanaan Ibadah yang menyangkut pada aspek spiritual yang mana juga memengaruhi sisi afektif peserta didik. Dalam PAI, materi khusus yang mempelajari pelaksanaan ibadah ini adalah materi fiqih ibadah. Fiqih ibadah merupakan cabang ilmu fiqih yang membahas ketentuan, tata cara, syarat, rukun, dan hukum pelaksanaan ibadah yang mengatur hubungan manusia dengan Allah SWT sesuai dengan tuntunan syariat

Islam (Rohayana & Rohman, 2022). Fiqih ibadah membahas berbagai ketentuan hukum yang berkaitan dengan pelaksanaan ibadah kepada Allah SWT, sehingga menjadi pedoman bagi umat Islam dalam menjalankan ibadah secara benar sesuai syariat. Menurut Mansir dan Nugroho, Fiqih dipelajari agar umat Islam mampu menafsirkan dan menerapkan pedoman hidup yang berasal dari Allah SWT. Kehadirannya menjadi sarana untuk memperjelas isi Al-Qur'an, khususnya pada ketentuan-ketentuan yang belum dijelaskan secara rinci (Mansir & Purnomo, 2020). Pentingnya materi fiqih ibadah juga terletak pada fungsinya dalam membentuk kesadaran dan kedisiplinan beribadah peserta didik sejak dini. Seperti disampaikan Habibatul, bahwa pembelajaran fiqih ibadah membantu peserta didik memahami bahwa ibadah bukan sekadar rutinitas, melainkan bentuk ketaatan kepada Allah yang memiliki aturan dan tata cara tertentu. Dengan pemahaman yang baik, peserta didik dapat melaksanakan ibadah secara benar dan lebih sadar terhadap makna ibadah yang dilakukan (Habibatul, 2023). Dalam pembelajaran fiqih ibadah, peserta didik tidak cukup hanya mengetahui definisi, rukun, atau syarat suatu ibadah, melainkan juga harus mampu melaksanakan ibadah tersebut sesuai dengan ketentuan syariat. Dalam hal ini, evaluasi diperlukan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami materi sekaligus mampu menerapkannya dalam praktik kehidupan sehari-hari.

Secara umum, evaluasi adalah proses yang sistematis untuk mengumpulkan, mengolah, menganalisis, dan menafsirkan informasi guna menentukan nilai, kualitas, atau tingkat keberhasilan suatu kegiatan berdasarkan kriteria tertentu (Idrus, 2019). Sementara itu dalam konteks pendidikan menurut Zahroh dan Hilmiyati, evaluasi digunakan untuk mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai serta sebagai dasar dalam pengambilan keputusan untuk perbaikan pembelajaran (Zahroh & Hilmiyati, 2024). Menurut Laila Dkk., Evaluasi memiliki dua kegunaan utama pada tempat yang berbeda pada pembelajaran. Yang pertama, sebagai penilaian hasil belajar dan yang kedua adalah penilaian saat pembelajaran berlangsung (Laila et al., 2024). Evaluasi dalam fiqih ibadah memiliki cakupan yang lebih luas karena tidak hanya mengukur pengetahuan peserta didik tentang hukum dan tata cara ibadah, tetapi juga kemampuan mereka dalam mempraktikkan ibadah tersebut. Misalnya, peserta didik tidak cukup hanya mengetahui rukun dan syarat wudhu, tetapi juga harus mampu melakukan wudhu dengan benar sesuai ketentuan yang telah dipelajari. Azwa Dkk., menerangkan bahwa evaluasi fiqih ibadah perlu mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara seimbang (Azwa et al., 2025). Kebutuhan inilah yang menjadikan evaluasi formatif memiliki peran penting dalam pembelajaran fiqih ibadah. Evaluasi formatif merupakan evaluasi yang dilaksanakan selama proses pembelajaran dengan tujuan utama memperoleh informasi mengenai perkembangan belajar peserta didik serta memberikan umpan balik untuk perbaikan pembelajaran (Taqiyuddin et al., 2024). Berbeda dengan evaluasi sumatif yang berorientasi pada penentuan hasil akhir belajar, evaluasi formatif lebih menekankan pada upaya membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Melalui evaluasi formatif, guru dapat mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang sedang dipelajari, mengidentifikasi kesulitan belajar yang muncul, serta mengambil tindakan perbaikan sebelum pembelajaran berakhir (Dianti et al., 2025). Selain membantu guru mengidentifikasi tingkat pemahaman peserta didik, evaluasi formatif juga mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam proses belajar.

Menurut Kaniawati Dkk., Pelaksanaan evaluasi formatif yang efektif tidak hanya ditentukan oleh waktu pelaksanaannya, tetapi juga oleh instrumen yang digunakan untuk memperoleh informasi mengenai perkembangan belajar peserta didik (Kaniawati et al., 2023). Safitri dan Widyanti menerangkan bahwa Penerapan metode penilaian yang beragam, meliputi tes tertulis, tes lisan, dan penugasan, berperan dalam membantu guru mengevaluasi pemahaman peserta didik, memetakan hambatan belajar, serta mengoptimalkan pelaksanaan pembelajaran (Safitri & Widyanti, 2024). Instrumen evaluasi formatif idealnya mampu memberikan umpan balik secara cepat, mendorong keterlibatan peserta didik, serta membantu guru mengidentifikasi kesulitan belajar yang dialami peserta didik. Namun, dalam praktiknya, evaluasi formatif masih sering dilakukan melalui metode konvensional seperti latihan tertulis atau tanya jawab sederhana yang terkadang kurang mampu menarik perhatian peserta didik secara optimal. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah menghadirkan berbagai media interaktif yang dapat dimanfaatkan sebagai instrumen evaluasi formatif. Media interaktif merupakan media pembelajaran yang memungkinkan terjadinya interaksi aktif antara pengguna dengan sistem yang digunakan (F. Aulia & Toriqularif, 2025). Berbeda dengan media konvensional yang cenderung bersifat satu arah, media interaktif memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk merespons, memperoleh umpan balik secara langsung, serta berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran dan evaluasi. Karakteristik tersebut menjadikan media interaktif memiliki potensi yang besar untuk mendukung pelaksanaan evaluasi formatif yang lebih efektif dan menarik. Salah satu bentuk media interaktif yang berkembang pesat dalam dunia pendidikan adalah media berbasis gamifikasi. Gamifikasi dapat dipahami sebagai penerapan elemen-elemen permainan ke dalam konteks non-permainan, termasuk dalam kegiatan pembelajaran dan evaluasi (Dinihari et al., 2024). Dalam konteks pendidikan, gamifikasi digunakan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui berbagai elemen seperti tantangan, kompetisi, penghargaan, poin, level, kerja sama, maupun umpan balik langsung. Kehadiran unsur-unsur tersebut dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga peserta didik terdorong untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

Meskipun gamifikasi sering dikaitkan dengan penggunaan teknologi digital, pada dasarnya konsep gamifikasi tidak selalu harus diwujudkan melalui aplikasi atau perangkat elektronik. Esensi utama gamifikasi seperti yang disebutkan Supuwingsih terletak pada penerapan unsur-unsur permainan, seperti tantangan, partisipasi aktif, interaksi, dan umpan balik, ke dalam proses pembelajaran (Supuwingsih, 2025). Oleh karena itu, gamifikasi juga dapat diterapkan melalui aktivitas permainan sederhana yang dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Dalam penelitian ini, media interaktif berbasis gamifikasi diwujudkan melalui permainan edukatif yang mengintegrasikan evaluasi formatif ke dalam aktivitas kelas.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki potensi yang positif dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Srimuliyani (Srimuliyani, 2023) menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi mampu meningkatkan partisipasi aktif dan antusiasme peserta didik selama proses pembelajaran. Penelitian lain juga banyak mengkaji pemanfaatan platform digital berbasis

gamifikasi, seperti Quizizz, Kahoot, maupun Wordwall sebagai media pembelajaran dan evaluasi. Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada pengaruh gamifikasi terhadap hasil belajar atau motivasi belajar peserta didik secara umum. Kajian yang secara khusus menempatkan gamifikasi sebagai instrumen evaluasi formatif pada pembelajaran fiqh ibadah masih relatif terbatas. Selain itu, penelitian terdahulu umumnya mengkaji gamifikasi berbasis aplikasi digital, sedangkan implementasi gamifikasi melalui aktivitas permainan edukatif yang memungkinkan pemberian umpan balik langsung dalam pembelajaran fiqh ibadah belum banyak dieksplorasi. Dengan demikian, masih terdapat kebutuhan untuk mengkaji bagaimana media interaktif berbasis gamifikasi dapat dimanfaatkan sebagai instrumen evaluasi formatif yang tidak hanya meningkatkan keterlibatan peserta didik, tetapi juga membantu guru memperoleh umpan balik pembelajaran secara cepat dan berkelanjutan.

Berdasarkan kesenjangan penelitian tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan pada dua aspek utama. Pertama, penelitian ini tidak hanya mengkaji gamifikasi sebagai media pembelajaran, tetapi secara khusus menempatkannya sebagai instrumen evaluasi formatif dalam pembelajaran fiqh ibadah. Kedua, gamifikasi yang digunakan tidak terbatas pada platform digital, melainkan dikembangkan dalam bentuk permainan edukatif berbasis aktivitas kelas yang mengintegrasikan unsur tantangan, partisipasi aktif, dan umpan balik langsung. Pendekatan ini memberikan alternatif evaluasi formatif yang lebih sederhana, kontekstual, dan mudah diterapkan pada lingkungan sekolah yang memiliki keterbatasan sarana teknologi. Penelitian ini dilaksanakan pada peserta didik kelas VIII MTs Darul Ikhlas untuk mengkaji implementasi media interaktif berbasis gamifikasi dalam evaluasi formatif, pengaruhnya terhadap pemahaman peserta didik, kemampuannya dalam membantu guru memperoleh umpan balik pembelajaran, serta berbagai keterbatasan yang muncul selama penerapannya. Melalui penelitian ini diharapkan diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai potensi dan tantangan penggunaan gamifikasi sebagai instrumen evaluasi formatif dalam pembelajaran fiqh ibadah.

Penelitian ini juga difokuskan untuk mengkaji beberapa aspek utama, yaitu (1) implementasi media interaktif berbasis gamifikasi dalam pelaksanaan evaluasi formatif pada pembelajaran fiqh ibadah; (2) pengaruh penggunaan media interaktif berbasis gamifikasi terhadap pemahaman peserta didik pada materi fiqh ibadah; (3) kemampuan media interaktif berbasis gamifikasi dalam membantu guru memperoleh umpan balik pembelajaran pada materi fiqh ibadah; serta (4) berbagai keterbatasan yang muncul dalam penggunaan media interaktif berbasis gamifikasi pada evaluasi formatif pembelajaran fiqh ibadah. Melalui pembahasan tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai potensi sekaligus tantangan penggunaan gamifikasi sebagai alternatif instrumen evaluasi formatif dalam pembelajaran fiqh ibadah.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *mixed methods* dengan desain *Explanatory Sequential Mixed Methods*. Desain ini menggabungkan pendekatan kuantitatif dan kualitatif secara berurutan, di mana pengumpulan dan analisis data kuantitatif dilakukan terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan dengan pengumpulan dan analisis data kualitatif untuk menjelaskan, memperkuat, dan memperdalam temuan kuantitatif yang diperoleh. Pendekatan *mixed methods*

merupakan pendekatan penelitian yang menggabungkan metode kuantitatif dan kualitatif dalam satu penelitian guna memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif terhadap fenomena yang diteliti (Nasarudin et al., 2024). Penggunaan desain *explanatory sequential* dalam penelitian ini didasarkan pada kebutuhan untuk mengetahui peningkatan pemahaman peserta didik melalui data kuantitatif, kemudian menjelaskan hasil tersebut melalui data kualitatif yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Desain penelitian yang digunakan adalah *Explanatory Sequential Mixed Methods*, yaitu desain metode campuran yang dilaksanakan secara bertahap dengan mendahulukan pengumpulan dan analisis data kuantitatif, kemudian dilanjutkan dengan pengumpulan dan analisis data kualitatif untuk menjelaskan serta memperkuat temuan kuantitatif yang diperoleh (Justan et al., 2024).

Penelitian dilaksanakan di MTs Darul Ikhlas pada peserta didik kelas VIII dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 12 peserta didik dan satu guru mata pelajaran fiqih. Teknik sampling yang digunakan adalah total sampling karena seluruh populasi peserta didik kelas VIII yang berjumlah 12 orang dilibatkan sebagai subjek penelitian. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah fiqih ibadah pada pokok bahasan kurban. Sebelum digunakan dalam penelitian, seluruh instrumen terlebih dahulu melalui proses validasi isi (*content validity*) menggunakan teknik expert judgment. Validasi dilakukan untuk memastikan kesesuaian instrumen dengan tujuan penelitian, indikator pembelajaran, dan aspek yang akan diukur (Saputra, 2025). Instrumen yang divalidasi meliputi soal *pretest* dan *posttest*, pedoman wawancara, serta lembar observasi. Proses validasi dilakukan oleh dua ahli Pendidikan Agama Islam dan satu ahli evaluasi pembelajaran. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan terhadap redaksi pertanyaan, kesesuaian indikator, kejelasan bahasa, dan keterukuran aspek yang diamati. Setelah memperoleh masukan dari para validator, instrumen direvisi dan dinyatakan layak digunakan dalam penelitian.

Media interaktif berbasis gamifikasi yang digunakan dalam penelitian ini diwujudkan melalui permainan edukatif yang mengintegrasikan evaluasi formatif ke dalam aktivitas kelas. Guru menyiapkan sejumlah kertas yang berisi pertanyaan terkait materi fiqih ibadah serta beberapa pertanyaan ringan yang bersifat hiburan. Kertas-kertas tersebut kemudian disusun pada beberapa titik yang telah ditentukan dan peserta didik diminta bergerak mengelilinginya mengikuti instruksi permainan yang dipandu oleh guru. Ketika guru memberikan aba-aba untuk berhenti, peserta didik menjawab pertanyaan yang berada tepat di hadapannya. Setelah peserta didik memberikan jawaban, guru secara langsung memberikan umpan balik berupa penguatan, koreksi, maupun penjelasan tambahan terhadap jawaban yang diberikan.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui beberapa tahap. Pada tahap pertama, peserta didik diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal sebelum penerapan media interaktif berbasis gamifikasi. Tahap kedua berupa implementasi pembelajaran dan evaluasi formatif menggunakan media gamifikasi pada materi kurban. Selama proses tersebut dilakukan observasi untuk mengamati keterlibatan dan partisipasi peserta didik. Tahap ketiga, peserta didik diberikan *posttest* untuk mengetahui perubahan pemahaman setelah mengikuti kegiatan evaluasi formatif berbasis gamifikasi. Selanjutnya, wawancara dilakukan kepada guru dan beberapa peserta didik untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai implementasi media gamifikasi, respons peserta didik, manfaat yang dirasakan, serta berbagai

kendala yang muncul selama pelaksanaan kegiatan. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan, perangkat pembelajaran, dan dokumen lain yang relevan.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi soal *pretest* dan *posttest*, lembar observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi. Soal *pretest* dan *posttest* terdiri atas 12 butir soal yang disusun berdasarkan indikator pembelajaran pada materi kurban. Lembar observasi digunakan untuk mengamati keterlibatan dan partisipasi peserta didik selama kegiatan berlangsung. Pedoman wawancara digunakan untuk memperoleh data mengenai implementasi media gamifikasi, umpan balik pembelajaran, serta keterbatasan yang ditemukan selama pelaksanaan evaluasi formatif.

Analisis data kuantitatif dilakukan dengan menghitung rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui perubahan pemahaman peserta didik setelah penerapan media interaktif berbasis gamifikasi. Selain itu, penelitian ini menggunakan analisis *Normalized Gain* (N-Gain) untuk mengetahui tingkat peningkatan pemahaman peserta didik. N-Gain merupakan teknik analisis yang digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar dengan membandingkan skor yang diperoleh setelah perlakuan dengan peningkatan maksimum yang mungkin dicapai peserta didik (Ulfah & Suryantoro, 2021). Rumus N-Gain yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$g = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Pretest}}$$

dengan kriteria:

- ($g \geq 0,7$) termasuk kategori tinggi,
- ($0,3 \leq g \leq 0,7$) termasuk kategori sedang,
- ($g < 0,3$) termasuk kategori rendah.

Setelah analisis kuantitatif dilakukan, data kualitatif dianalisis menggunakan teknik analisis data yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi digunakan untuk menjelaskan dan memperdalam temuan kuantitatif, khususnya terkait implementasi media interaktif berbasis gamifikasi, pengaruhnya terhadap pemahaman peserta didik, kemampuan media dalam membantu guru memperoleh umpan balik pembelajaran, serta berbagai keterbatasan yang ditemukan selama pelaksanaan evaluasi formatif pada materi fiqih ibadah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Implementasi Media Interaktif Berbasis Gamifikasi dalam Pelaksanaan Evaluasi Formatif pada Pembelajaran Fiqih Ibadah

Evaluasi formatif merupakan proses pengumpulan informasi yang dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung dengan tujuan untuk memantau perkembangan belajar peserta didik dan memberikan umpan balik bagi perbaikan pembelajaran. Berbeda dengan evaluasi sumatif yang berorientasi pada penilaian hasil akhir, evaluasi formatif lebih menekankan fungsi diagnostik dan perbaikan sehingga guru dapat mengetahui tingkat pemahaman peserta didik sebelum melanjutkan ke materi berikutnya (Taqiyuddin et al., 2024). Berdasarkan hasil wawancara dengan Pak Nurhidayat S.Pd selaku guru mata pelajaran fiqih, evaluasi formatif memegang peranan yang sangat krusial karena materi ini

berkaitan langsung dengan penanaman karakter dan metodologi ibadah praktis siswa sehari-hari. Evaluasi formatif di MTs Darul Ikhlas dilaksanakan melalui dua pendekatan utama, yaitu penilaian kinerja non-tes dan tes interaktif singkat. Untuk aspek psikomotorik, seperti tata cara thaharah, shalat, atau pengurusan jenazah, evaluasi dilakukan secara berkala melalui observasi langsung menggunakan lembar penilaian kinerja (rubrik unjuk kerja) di kelas atau mushalla sekolah. Sementara itu, untuk mengecek pemahaman konseptual dan pemecahan masalah (misalnya hukum-hukum rukhshah atau syarat sah ibadah), dimanfaatkan asesmen formatif digital di akhir atau di tengah penyampaian materi. Evaluasi ini sengaja dirancang bukan untuk memberikan beban nilai akhir, melainkan sebagai umpan balik instan untuk memetakan sejauh mana siswa memahami substansi materi sebelum melangkah ke topik berikutnya. Hal ini sesuai dengan Erwina dan Arief yang mana dalam pembelajaran fiqh ibadah, evaluasi formatif menjadi sangat penting karena pemahaman peserta didik tidak hanya berkaitan dengan penguasaan konsep, tetapi juga berhubungan dengan kemampuan mengamalkan ketentuan ibadah secara benar dalam kehidupan sehari-hari (Erwina & Arief, 2024).

Salah satu bentuk media interaktif yang banyak dikembangkan dalam pembelajaran adalah media berbasis gamifikasi. Gamifikasi merupakan penerapan unsur-unsur permainan ke dalam kegiatan non-permainan untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan peserta didik (Pambudi et al., 2022). Unsur-unsur tersebut dapat berupa tantangan, kompetisi, penghargaan, interaksi, maupun umpan balik langsung. Dalam konteks evaluasi formatif, gamifikasi tidak hanya berfungsi menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga membantu guru memperoleh informasi mengenai perkembangan belajar peserta didik secara lebih efektif (Aisyah & Syafe'i, 2026). Berdasarkan hasil wawancara, dalam pembelajaran di MTs Darul Ikhlas, sudah sangat terbuka dengan adaptasi teknologi dalam ruang kelas dan telah mengintegrasikan media interaktif berbasis gamifikasi, baik dalam proses pembelajaran maupun evaluasi formatif. Media spesifik yang digunakan secara konsisten adalah Quizizz, khususnya dengan mengoptimalkan fitur Quizizz Paper Mode (Mode Kartu QR). Penggunaan mode kartu ini menjadi solusi yang sangat kontekstual dan efektif, terutama untuk menjaga kekhusyukan dan fokus siswa dalam iklim pembelajaran Fikih, tanpa harus membuat mereka bergantung penuh pada gawai (*smartphone*) masing-masing di dalam kelas.

Bapak Nurhidayat juga menyampaikan bahwa alasan utama memilih media berbasis gamifikasi, khususnya Quizizz, adalah untuk mentransformasi suasana pembelajaran Fikih yang sering kali dipersepsikan oleh siswa sebagai materi yang kaku, penuh hafalan dalil, dan teoritis. Melalui gamifikasi, dapat menghadirkan atmosfer pembelajaran yang menyenangkan tanpa menghilangkan esensi ketelitian yang dibutuhkan dalam ilmu Fikih. Selain itu, gamifikasi mampu meningkatkan keterlibatan aktif (*student participation*) secara signifikan. Sebagaimana hasil penelitian Srimuliyani yang menyebutkan bahwa melalui gamifikasi, Siswa menunjukkan tingkat motivasi yang lebih tinggi, antusiasme yang lebih besar, dan partisipasi yang lebih aktif dalam aktivitas pembelajaran yang menggunakan elemen gamifikasi (Srimuliyani, 2023). Selain itu, peningkatan dalam pencapaian pembelajaran juga terlihat pada kelompok siswa yang terlibat dalam

penggunaan teknik gamifikasi. Bapak Nurhidayat juga menyampaikan bahwa hal ini dipermudah oleh karakteristik siswa usia remaja cenderung menyukai tantangan, kompetisi yang sehat, dan pengakuan instan. Dengan mengemas evaluasi ke dalam bentuk permainan, kecemasan siswa terhadap tes (*test anxiety*) dapat direduksi, sehingga data kemampuan riil siswa yang diperoleh guru menjadi lebih akurat.

Penerapan Quizizz Paper Mode (Mode Kartu) dalam evaluasi formatif Fikih oleh narasumber, dirancang melalui beberapa tahapan yang sistematis: 1. Tahap Persiapan: Guru terlebih dahulu menyusun instrumen soal di platform Quizizz yang berfokus pada materi Fikih Ibadah yang sedang dipelajari. Selanjutnya, guru mencetak kartu kode QR unik (Quizizz Paper) yang disediakan oleh sistem, di mana setiap sisi kartu (A, B, C, D) merepresentasikan pilihan jawaban siswa. Setiap siswa diberikan satu kartu yang nomornya sudah disesuaikan dengan daftar hadir; 2. Tahap Pelaksanaan: Setelah pemaparan materi atau di akhir sesi, guru menampilkan soal evaluasi di layar proyektor (*Interactive Flat Panel/Proyektor Kelas*). Siswa membaca soal secara bersama-sama, kemudian memikirkan jawabannya. Untuk menjawab, siswa cukup mengangkat kartu QR mereka dengan posisi huruf jawaban yang dipilih berada di bagian paling atas; 3. Tahap Pemindaian (*Scanning*): Guru menggunakan kamera *smartphone* atau tablet yang terhubung dengan aplikasi Quizizz untuk memindai (*scan*) kartu-kartu yang diangkat oleh siswa secara menyeluruh dari depan kelas. Dalam hitungan detik, aplikasi akan langsung merekam jawaban seluruh siswa; 4. Tahap Refleksi: Hasil analisis jawaban langsung muncul di layar. Guru dan siswa dapat melihat soal mana yang paling banyak dijawab salah, sehingga guru bisa langsung melakukan penguatan (*remedial teaching*) pada konsep Fikih yang belum dipahami saat itu juga.

Di samping melalui media Quizizz, melalui observasi, siswa juga melaksanakan pembelajaran dengan melalui gamifikasi khususnya pada materi Kurban dengan cara peserta didik diminta bergerak mengelilingi titik-titik yang telah disediakan sambil mengikuti arahan guru. Ketika guru memberikan aba-aba untuk berhenti, peserta didik menjawab pertanyaan yang berada tepat di hadapannya. Setelah jawaban diberikan, guru langsung memberikan umpan balik berupa penguatan, koreksi, maupun penjelasan tambahan terhadap jawaban yang disampaikan. Proses ini berlangsung secara berulang sehingga setiap peserta didik memperoleh kesempatan untuk menjawab beberapa pertanyaan yang berbeda selama kegiatan berlangsung. Implementasi tersebut menunjukkan adanya karakteristik evaluasi formatif yang tercermin melalui pemberian umpan balik secara langsung setelah peserta didik menjawab pertanyaan. Melalui mekanisme ini, guru dapat segera mengidentifikasi kesalahan pemahaman yang dialami peserta didik dan memberikan penjelasan sebelum kesalahan tersebut berkembang menjadi miskonsepsi yang lebih luas. Selain itu, peserta didik juga memperoleh kesempatan untuk mengetahui tingkat pemahamannya secara langsung sehingga dapat melakukan perbaikan selama proses pembelajaran masih berlangsung.

2. Pengaruh penggunaan media interaktif berbasis gamifikasi terhadap pemahaman peserta didik pada materi fiqih ibadah

Untuk melihat perubahan hasil belajar peserta didik setelah penerapan media interaktif berbasis gamifikasi sebagai instrumen evaluasi formatif pada materi fiqih ibadah, dilakukan pengukuran melalui *pretest* dan *posttest*. *Pretest* diberikan sebelum perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, sedangkan *posttest* diberikan setelah proses pembelajaran dan evaluasi berbasis gamifikasi dilaksanakan.

Hasil pengukuran tersebut kemudian direkapitulasi untuk memperoleh gambaran perbandingan capaian belajar peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan. Data hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Skor Pretest dan Posttest Peserta Didik

Peserta Didik	Nilai Pretest	Nilai Posttest
S1	7	9
S2	8	9
S3	10	10
S4	8	10
S5	9	9
S6	8	11
S7	7	11
S8	8	11
S9	9	10
S10	9	9
S11	9	11
S12	6	11
Jumlah	98	121
Rata-Rata	8,17	10,08
Persentase (%)	68,06	84,03

Data pada Tabel 1 menunjukkan bahwa rata-rata nilai peserta didik mengalami peningkatan dari 68,06% pada saat *pretest* menjadi 84,03 pada saat *posttest*.

$$g = \frac{\text{Posttest} - \text{Pretest}}{100 - \text{Pretest}}$$

Dengan memasukkan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* diperoleh:

$$\begin{aligned} g &= \frac{84,03 - 68,06}{100 - 68,06} \\ g &= \frac{15,97}{31,94} \\ g &= 0,50 \end{aligned}$$

Hasil perhitungan menunjukkan nilai N-Gain sebesar **0,50**. Berdasarkan kriteria interpretasi N-Gain, nilai tersebut termasuk dalam kategori **sedang**, sebagaimana disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Interpretasi N-Gain

Rentang N-Gain	Kategori
$g \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$g < 0,30$	Rendah

Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai N-Gain sebesar **0,50** berada pada kategori **sedang** ($0,30 \leq g < 0,70$). Hal ini mengindikasikan bahwa penerapan media interaktif berbasis gamifikasi memberikan peningkatan pemahaman peserta didik pada tingkat moderat dalam materi fiqih ibadah.

Dalam hal ini, Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal sebagai syarat uji parametrik. Dalam penelitian ini digunakan uji Shapiro-Wilk karena jumlah sampel kurang dari 50 peserta didik. Hasil uji menunjukkan:

- Sig. pretest = **0,440**
- Sig. posttest = **0,006**
- Sig. gain = **0,363**

Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan (Sig. $> 0,05$), maka data *pretest* dan gain berdistribusi normal, sedangkan data *posttest* tidak sepenuhnya normal. Namun demikian, dalam penelitian pendidikan dengan desain *pretest-posttest* satu kelompok, ketidaknormalan parsial masih dapat ditoleransi karena analisis utama tetap berfokus pada perubahan dalam subjek yang sama. Uji Paired sample-t-Test juga dilakukan untuk mengetahui perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil analisis menunjukkan:

- t hitung = **4,095**
- Sig. (2-tailed) = **0,001**

Karena nilai Sig. $< 0,05$, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis gamifikasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman peserta didik pada materi fiqih ibadah.

Penelitian ini menggunakan jumlah sampel sebanyak **12 peserta didik**, yang termasuk kategori kecil dalam penelitian kuantitatif. Namun, hal ini dapat dijustifikasi karena:

1. Penelitian menggunakan desain **kelas utuh** (*one-group pretest-posttest*)
2. Teknik sampling yang digunakan adalah **total sampling**, karena seluruh populasi kelas VIII hanya berjumlah 12 siswa
3. Penelitian ini merupakan bagian dari **mixed methods**, sehingga penguatan data tidak hanya bergantung pada statistik, tetapi juga didukung oleh data observasi dan wawancara

Dengan demikian, meskipun ukuran sampel kecil, hasil penelitian tetap valid dalam konteks penelitian kelas (*classroom-based research*) dan pendidikan. Berdasarkan hasil N-

Gain, uji normalitas, dan uji t-test, dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis gamifikasi memberikan peningkatan pemahaman peserta didik yang signifikan. Hal ini diperkuat oleh hasil observasi yang menunjukkan peningkatan keterlibatan aktif peserta didik selama proses evaluasi formatif, serta hasil wawancara yang menunjukkan bahwa media gamifikasi mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan tidak membosankan.

3. Kemampuan Media Interaktif Berbasis Gamifikasi dalam Membantu Guru Memperoleh Umpan Balik Pembelajaran pada Materi Fiqih Ibadah

Evaluasi formatif pada dasarnya tidak hanya berfungsi untuk mengetahui capaian belajar peserta didik, tetapi juga sebagai sarana bagi guru untuk memperoleh umpan balik mengenai efektivitas pembelajaran yang telah dilaksanakan. Umpan balik tersebut diperlukan agar guru dapat mengidentifikasi materi yang telah dipahami maupun materi yang masih mengalami kesulitan dipahami oleh peserta didik (Adinda, 2025). Dengan demikian, guru dapat menentukan tindak lanjut pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara, guru menyatakan bahwa tujuan utama pelaksanaan evaluasi formatif bukanlah untuk memberikan nilai akhir kepada peserta didik, melainkan untuk memperoleh umpan balik instan mengenai tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang sedang dipelajari. Informasi tersebut digunakan sebagai dasar untuk menentukan apakah materi dapat dilanjutkan ke pembahasan berikutnya atau masih memerlukan penguatan dan penjelasan tambahan. Guru juga menegaskan bahwa evaluasi formatif menjadi sarana untuk memetakan pemahaman peserta didik sehingga kesalahan konsep dapat diketahui sejak dini sebelum berkembang menjadi miskonsepsi yang lebih kompleks.

Hasil observasi menunjukkan bahwa media interaktif berbasis gamifikasi yang digunakan dalam penelitian ini mampu membantu guru memperoleh umpan balik pembelajaran secara langsung. Ketika peserta didik menjawab pertanyaan yang terdapat pada media permainan, guru dapat segera mengetahui tingkat pemahaman mereka berdasarkan jawaban yang diberikan. Jawaban yang benar menunjukkan bahwa peserta didik telah memahami materi yang dipelajari, sedangkan jawaban yang kurang tepat menjadi indikator bahwa masih terdapat konsep yang perlu diperjelas kembali oleh guru. Selain memberikan informasi mengenai tingkat pemahaman peserta didik secara individu, media gamifikasi juga membantu guru mengidentifikasi kecenderungan pemahaman kelas secara keseluruhan. Hal ini berarti memenuhi peran evaluasi formatif menurut Saekoko Dkk., yang secara signifikan memberikan umpan balik *real-time* kepada peserta didik dan pendidik (Saekoko et al., 2025). Melalui pengamatan terhadap jawaban peserta didik, guru dapat mengetahui materi atau konsep fiqih ibadah yang paling sering menimbulkan kesalahan. Informasi tersebut kemudian digunakan sebagai dasar untuk memberikan penguatan materi, melakukan klarifikasi terhadap konsep yang kurang dipahami, serta menyesuaikan strategi pembelajaran yang akan digunakan pada pertemuan berikutnya.

Berdasarkan hasil observasi, umpan balik dalam kegiatan gamifikasi tidak hanya diperoleh oleh guru, tetapi juga diterima langsung oleh peserta didik. Setelah peserta didik

memberikan jawaban, guru segera memberikan koreksi, penjelasan, maupun penguatan terhadap jawaban tersebut. Proses ini memungkinkan terjadinya umpan balik dua arah yang mendukung fungsi evaluasi formatif sebagai sarana perbaikan pembelajaran secara berkelanjutan. Peserta didik dapat mengetahui letak kesalahan yang dilakukan, sementara guru memperoleh informasi mengenai tingkat keberhasilan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa suasana permainan yang santai dan menyenangkan membuat peserta didik lebih berani mengemukakan jawaban dibandingkan ketika mengikuti evaluasi konvensional. Kondisi ini membantu guru memperoleh gambaran yang lebih autentik mengenai pemahaman peserta didik. Dalam evaluasi konvensional, sebagian peserta didik cenderung pasif atau enggan menyampaikan pendapatnya. Sebaliknya, dalam kegiatan gamifikasi, peserta didik terlihat lebih aktif berpartisipasi sehingga informasi yang diperoleh guru mengenai pemahaman peserta didik menjadi lebih lengkap dan akurat. Dengan demikian, media interaktif berbasis gamifikasi terbukti mampu mendukung pelaksanaan evaluasi formatif melalui penyediaan umpan balik yang cepat, langsung, dan berkelanjutan. Media tersebut membantu guru mengidentifikasi tingkat pemahaman peserta didik, menemukan materi yang masih memerlukan penguatan, serta menentukan tindak lanjut pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan peserta didik pada materi fiqh ibadah.

4. Keterbatasan Penggunaan Media Interaktif Berbasis Gamifikasi dalam Evaluasi Formatif Pembelajaran Fiqh Ibadah

Meskipun media interaktif berbasis gamifikasi menawarkan berbagai keunggulan dalam mendukung pelaksanaan evaluasi formatif, penggunaannya tetap memiliki sejumlah keterbatasan yang perlu diperhatikan. Dalam perspektif pembelajaran, tidak ada media yang sepenuhnya bebas dari hambatan karena efektivitas suatu media sangat dipengaruhi oleh kondisi peserta didik, kesiapan guru, karakteristik materi, serta lingkungan pembelajaran yang digunakan (Isa, 2020). Oleh karena itu, analisis terhadap keterbatasan media menjadi penting agar implementasinya dapat dilakukan secara lebih optimal. Identifikasi terhadap kendala yang muncul juga dapat menjadi bahan evaluasi bagi guru dalam menentukan strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Selain itu, pemahaman terhadap keterbatasan media membantu guru untuk mengantisipasi berbagai hambatan yang mungkin muncul selama proses evaluasi berlangsung (Ali et al., 2024). Dalam konteks evaluasi formatif, keterbatasan tersebut perlu diperhatikan agar tujuan utama evaluasi sebagai sarana memperoleh umpan balik pembelajaran tidak terganggu. Dengan demikian, kajian mengenai kendala penggunaan media gamifikasi menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Analisis terhadap keterbatasan juga memberikan gambaran yang lebih objektif mengenai penerapan media interaktif berbasis gamifikasi dalam pembelajaran fiqh ibadah.

Berdasarkan hasil wawancara, guru menyatakan bahwa media gamifikasi secara umum mudah digunakan baik oleh guru maupun peserta didik. Kemudahan tersebut terlihat dari proses penggunaan yang tidak memerlukan keterampilan teknis yang rumit. Pada penerapan Quizizz Paper Mode, peserta didik tidak diwajibkan menggunakan gawai

pribadi, kuota internet, maupun melakukan proses login sebagaimana penggunaan aplikasi pembelajaran digital pada umumnya. Guru juga menilai bahwa antarmuka platform yang digunakan cukup sederhana sehingga memudahkan proses penyusunan soal, pelaksanaan evaluasi, hingga pengelolaan hasil penilaian. Selain itu, sistem mampu mengolah data jawaban peserta didik secara otomatis sehingga mengurangi beban administrasi guru dalam melakukan rekapitulasi nilai. Temuan ini menunjukkan bahwa salah satu kelebihan media gamifikasi adalah kemudahan operasional yang dapat mendukung pelaksanaan evaluasi formatif secara lebih efisien (R. Aulia, 2025). Kemudahan penggunaan tersebut menjadi faktor penting karena media yang terlalu kompleks justru dapat menghambat proses pembelajaran sebagaimana yang diterangkan oleh Syafei (Syafei, 2025). Dengan demikian, dari aspek penggunaan, media gamifikasi memiliki tingkat aksesibilitas yang cukup baik bagi guru maupun peserta didik.

Meskipun demikian, hasil wawancara juga menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan tidak serta-merta menghilangkan berbagai kendala yang muncul selama pelaksanaan kegiatan. Guru mengungkapkan bahwa salah satu hambatan utama terletak pada faktor teknis yang berkaitan dengan kondisi lingkungan pembelajaran. Pada penggunaan Quizizz Paper Mode, proses pemindaian kartu sangat dipengaruhi oleh pencahayaan ruang kelas. Ketika kondisi ruang kelas terlalu redup atau terdapat bayangan yang menutupi kartu, sistem mengalami kesulitan dalam membaca kode QR secara optimal. Akibatnya, proses pemindaian menjadi lebih lambat dan dapat mengganggu kelancaran kegiatan evaluasi. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan media gamifikasi berbasis teknologi tidak hanya ditentukan oleh kualitas perangkat lunak yang digunakan, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor-faktor eksternal yang berada di luar kendali guru (Kaniawati et al., 2023). Oleh karena itu, kesiapan lingkungan belajar menjadi salah satu aspek penting yang harus diperhatikan sebelum media digunakan dalam kegiatan evaluasi formatif.

Selain faktor pencahayaan, kualitas perangkat yang digunakan guru juga menjadi salah satu kendala yang ditemukan dalam pelaksanaan evaluasi berbasis gamifikasi. Guru menjelaskan bahwa kemampuan kamera pada perangkat yang digunakan berpengaruh terhadap kecepatan dan akurasi proses pemindaian kartu peserta didik. Kamera dengan kualitas yang kurang baik membutuhkan waktu lebih lama untuk mengenali kode QR yang ditampilkan peserta didik. Dalam beberapa kondisi, guru harus melakukan pemindaian berulang agar sistem dapat membaca jawaban secara tepat. Situasi tersebut berpotensi mengurangi efektivitas evaluasi, terutama ketika jumlah peserta didik yang mengikuti kegiatan cukup banyak. Kendala ini menunjukkan bahwa implementasi media gamifikasi berbasis teknologi tetap memerlukan dukungan perangkat yang memadai agar fungsi evaluasi dapat berjalan secara optimal. Tanpa dukungan perangkat yang sesuai, keunggulan media dalam memberikan umpan balik secara cepat dapat mengalami penurunan.

Keterbatasan lainnya berkaitan dengan kondisi fisik media yang digunakan dalam proses evaluasi. Berdasarkan hasil wawancara, guru menyatakan bahwa kartu QR yang digunakan dalam kegiatan evaluasi rentan mengalami kerusakan akibat penggunaan

berulang oleh peserta didik. Kartu yang terlipat, lecek, terkena noda, atau bahkan terpotong dapat menyebabkan kode QR sulit terbaca oleh sistem. Akibatnya, jawaban peserta didik tidak dapat terdeteksi secara akurat sehingga mengganggu proses pengumpulan data evaluasi. Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa meskipun media gamifikasi dapat mempermudah pelaksanaan evaluasi, pemeliharaan terhadap sarana yang digunakan tetap menjadi aspek yang perlu diperhatikan. Guru perlu memastikan bahwa seluruh kartu berada dalam kondisi baik sebelum kegiatan dimulai. Dengan demikian, proses evaluasi dapat berlangsung secara lebih lancar dan hasil yang diperoleh menjadi lebih akurat.

Hasil observasi selama implementasi media interaktif berbasis gamifikasi dalam penelitian ini juga menunjukkan adanya keterbatasan yang berkaitan dengan pengelolaan kelas. Suasana permainan yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik terkadang menyebabkan kelas menjadi lebih ramai dibandingkan evaluasi konvensional. Beberapa peserta didik terlihat lebih fokus pada aktivitas permainan dibandingkan substansi materi yang sedang dievaluasi. Selain itu, guru harus memberikan perhatian yang lebih besar untuk memastikan seluruh peserta didik mengikuti aturan permainan dengan baik. Kondisi tersebut menuntut kemampuan manajemen kelas yang cukup tinggi agar kegiatan tetap berjalan sesuai tujuan pembelajaran. Jika pengelolaan kelas kurang optimal, fokus peserta didik terhadap materi dapat berkurang dan fungsi evaluasi formatif menjadi kurang maksimal. Oleh karena itu, penggunaan gamifikasi memerlukan keseimbangan antara unsur permainan dan pencapaian tujuan pembelajaran.

Kendala lain yang ditemukan adalah kebutuhan waktu yang relatif lebih besar dibandingkan evaluasi tertulis biasa. Guru harus menyiapkan instrumen permainan, mengatur jalannya aktivitas, serta memberikan umpan balik secara langsung kepada peserta didik. Pada saat yang sama, guru juga harus memastikan bahwa seluruh peserta didik memperoleh kesempatan yang adil untuk berpartisipasi dalam kegiatan evaluasi. Proses tersebut membutuhkan perencanaan yang matang agar tidak mengurangi alokasi waktu pembelajaran untuk kegiatan lainnya. Meskipun demikian, waktu yang digunakan dalam pelaksanaan gamifikasi sebanding dengan manfaat yang diperoleh berupa meningkatnya partisipasi peserta didik dan tersedianya umpan balik pembelajaran secara langsung. Oleh karena itu, tantangan utama bukan terletak pada penggunaan media itu sendiri, melainkan pada kemampuan guru dalam mengelola waktu dan mengintegrasikan kegiatan gamifikasi ke dalam pembelajaran secara efektif.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis gamifikasi memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang cukup tinggi, baik bagi guru maupun peserta didik. Namun demikian, media ini juga memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan, antara lain faktor pencahayaan ruang kelas, kualitas perangkat pemindaian, kondisi fisik media yang digunakan, pengelolaan kelas, serta kebutuhan waktu pelaksanaan yang relatif lebih besar. Meskipun berbagai kendala tersebut tidak menghilangkan manfaat media gamifikasi dalam evaluasi formatif, keberadaannya perlu diantisipasi agar pelaksanaan evaluasi dapat berjalan secara optimal. Dengan persiapan yang baik serta dukungan sarana yang memadai, berbagai keterbatasan tersebut dapat diminimalkan sehingga fungsi media interaktif berbasis gamifikasi sebagai

instrumen evaluasi formatif tetap dapat terlaksana secara efektif pada pembelajaran fiqih ibadah.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa media interaktif berbasis gamifikasi dapat dimanfaatkan sebagai instrumen evaluasi formatif dalam pembelajaran fiqih ibadah di kelas VIII MTs Darul Ikhlas. Implementasi gamifikasi dilakukan melalui pemanfaatan Quizizz Paper Mode dan permainan edukatif yang mengintegrasikan unsur tantangan, partisipasi aktif, interaksi, serta umpan balik langsung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media tersebut mampu menciptakan proses evaluasi yang lebih aktif, menarik, dan partisipatif. Berdasarkan analisis N-Gain, rata-rata nilai peserta didik meningkat dari 68,75 pada pretest menjadi 84,03 pada posttest dengan nilai N-Gain sebesar 0,49 yang termasuk dalam kategori sedang. Temuan ini menunjukkan bahwa media interaktif berbasis gamifikasi memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan pemahaman peserta didik pada materi fiqih ibadah.

Selain meningkatkan pemahaman peserta didik, media interaktif berbasis gamifikasi juga membantu guru memperoleh umpan balik pembelajaran secara cepat dan berkelanjutan sehingga dapat digunakan sebagai dasar dalam menentukan tindak lanjut pembelajaran. Meskipun demikian, implementasinya masih menghadapi beberapa keterbatasan, seperti faktor teknis perangkat, kondisi lingkungan belajar, pengelolaan kelas, dan kebutuhan waktu pelaksanaan yang relatif lebih besar dibandingkan evaluasi konvensional.

Penelitian ini memberikan kontribusi berupa penguatan pemanfaatan gamifikasi tidak hanya sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai instrumen evaluasi formatif pada pembelajaran fiqih ibadah. Oleh karena itu, guru dapat mempertimbangkan penggunaan media interaktif berbasis gamifikasi sebagai alternatif evaluasi yang lebih menarik dan responsif terhadap kebutuhan peserta didik. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan jumlah sampel yang lebih besar, menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat, serta menguji efektivitas gamifikasi pada materi fiqih maupun mata pelajaran lainnya untuk memperoleh temuan yang lebih luas dan mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Adinda, B. S. (2025). *Analisis Umpan Balik Guru Dalam Memotivasi Siswa Pada Pembelajaran*.
- Aisyah, N., & Syafe'i, I. (2026). Analisis Kualitatif terhadap Penggunaan Media Digital Wordwall dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *ARABIA: Jurnal Ilmu Bahasa Arab*, 4(01), 15–32.
- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media pembelajaran interaktif: Teori komprehensif dan pengembangan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Aulia, F., & Toriqularif, M. (2025). Multimedia Interaktif sebagai Media Pembelajaran pada Pendidikan Agama Islam. *Dar El-Ilmi: Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora*, 12(1), 157–170.
- Aulia, R. (2025). *Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Berbasis Quizizz Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X Di*

SMAN 5 Bandar Lampung. UIN RADEN INTAN LAMPUNG.

- Azwa, N., Aini, N., & Zaman, N. (2025). Model evaluasi pembelajaran fiqih: Kajian teoritis terhadap ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2).
- Dianti, K., Ulfah, M., Salam, A., Gunawan, G., & Luthfiyah, L. (2025). Analisis asesmen diagnostik, formatif dan sumatif serta implikasinya terhadap efektivitas sistem evaluasi pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(2), 555–565.
- Dinihari, Y., Rafli, Z., & Boeriswati, E. (2024). *Literasi dan gamifikasi pedagogi*. Penerbit Adab.
- Erwina, M. A., & Arief, A. (2024). Evaluasi Pengembangan Materi Pembelajaran PAI. *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 468–475.
- Habibatul, M. (2023). *Upaya Guru Fiqih Dalam Meningkatkan Pengamalan Ibadah Peserta Didik Di Mts Negeri 1 Lampung Selatan*. UIN RADEN INTAN LAMPUNG.
- Idrus, L. (2019). Evaluasi dalam proses pembelajaran. *Adaara: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 9(2), 920–935.
- Isa, A. H. (2020). Keefektifan media pembelajaran untuk meningkatkan karakter peserta didik. *E-Prosiding Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo*, 207–218.
- Justan, R., Margiono, M., Aziz, A., & Sumiati, S. (2024). Penelitian kombinasi (mixed methods). *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 3(2), 253–263.
- Kaniawati, E., Mardani, M. E., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023). Evaluasi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 18–32.
- Laila, L., Nabila, A., & Widyanti, E. (2024). Konsep dasar evaluasi pembelajaran. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam*, 2(5), 252–262.
- Mansir, F., & Purnomo, H. (2020). Urgensi pembelajaran fiqih dalam meningkatkan religiusitas siswa madrasah. *Jurnal Al-Wijdan*, 5(2), Hal 167-179.
- Pambudi, Y. R., Riski, D. F., Jannah, N., & Mawaddah, N. (2022). Gamifikasi: Peranan dalam Proses Pembelajaran. *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(12), 4565–4572.
- Rohayana, A. D., & Rohman, T. (2022). *Fiqh Ibadah: Suatu Pengantar*. Penerbit NEM.
- Saekoko, N., Benu, S., Oematan, I. W. A., & Pa, H. D. B. (2025). Peran evaluasi formatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital. *Jurnal Ilmiah Literasi Indonesia*, 1(2), 336–350.
- Safitri, E., & Widyanti, E. (2024). Analisis penilaian guru yang efektif pada pencapaian kompetensi pengetahuan siswa. *Ihsan: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(2), 227–235.
- Saputra, A. (2025). Pengembangan Instrumen Evaluasi. *Ar-Raudah: Jurnal Pendidikan Dan Keagamaan*, 2(4), 1–14.
- Srimuliyani, S. (2023). Menggunakan teknik gamifikasi untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 1(1), 29–35.
- Supuwingsih, N. N. (2025). *EDUGAME: Rahasia Sukses Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan dengan Game Based Learning*. PT. Media Penerbit Indonesia.



Syafei, I. (2025). *Media Pembelajaran*. Penerbit Widina.

Taqiyuddin, T., Supardi, S., & Lubna, L. (2024). Evaluasi formatif dan sumatif dalam pembelajaran pendidikan agama islam. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(3), 1936–1942.

Zahroh, F. L., & Hilmiyati, F. (2024). Indikator keberhasilan dalam evaluasi program pendidikan: Success indicators in educational program evaluation. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(03), 1052–1062.