

**ANALISIS IMPLEMENTASI TEORI KONSTRUKTIVISME DALAM
PEMANFAATAN MEDIA GAMIFIKASI TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR
SISWA KELAS VII PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI
SMP NEGERI 40 SERAM BAGIAN TIMUR**

Intan Gemelia Fau¹, Farida Febriati²

^{1,2} Pasca Sarjana Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Makassar

¹ 250024301006@student.unm.ac.id, ² 250024301006@student.unm.ac.id

ABSTRACT

This study aims to analyze in depth the implementation of constructivist theory in the use of gamification media to enhance the learning activeness of seventh-grade students in Islamic Education at SMP Negeri 40 Seram Bagian Timur. This research is motivated by the low level of student activeness in learning processes that are still dominated by conventional teaching methods, which have not fully encouraged students' cognitive, affective, and social engagement. This study employs a qualitative descriptive approach with a case study method. The participants of this study were seventh-grade students. Data were collected through classroom observations, interviews, and documentation. The data were analyzed using thematic analysis based on the constructivist perspective, particularly focusing on social interaction and experiential learning. The findings reveal that the implementation of gamification significantly improves students' learning activeness. This improvement is reflected in students' active participation in discussions, increased social interaction, and enhanced learning motivation. Gamification provides a contextual and interactive learning experience, enabling students to construct knowledge independently through collaborative activities. However, this study also identifies several challenges in its implementation, such as limited technological literacy and the lack of optimal instructional design in gamification-based learning. This study recommends a more systematic integration of constructivist theory and gamification technology in instructional practices, as well as the enhancement of teachers' competencies in designing innovative technology-based learning to improve students' learning activeness.

Keywords: constructivism, gamification, learning activeness, active learning, Islamic education.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam implementasi teori konstruktivisme dalam penggunaan media gamifikasi terhadap keaktifan belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 40 Seram Bagian Timur. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keaktifan siswa dalam pembelajaran yang masih didominasi oleh metode konvensional, sehingga belum sepenuhnya mendorong keterlibatan kognitif, afektif, dan sosial siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode studi kasus. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara tematik dengan mengacu pada perspektif teori konstruktivisme, khususnya dalam

konteks interaksi sosial dan pembelajaran berbasis pengalaman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media gamifikasi mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa secara signifikan. Peningkatan tersebut terlihat pada partisipasi aktif siswa dalam diskusi, interaksi sosial yang lebih intensif, serta meningkatnya motivasi belajar. Gamifikasi memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan interaktif, sehingga memungkinkan siswa membangun pengetahuan secara mandiri melalui aktivitas kolaboratif. Namun demikian, penelitian ini juga menemukan adanya kendala dalam implementasi, seperti keterbatasan literasi teknologi dan kurang optimalnya desain pembelajaran berbasis gamifikasi. Penelitian ini merekomendasikan perlunya integrasi yang lebih sistematis antara teori konstruktivisme dan teknologi gamifikasi dalam pembelajaran, serta peningkatan kompetensi guru dalam mendesain pembelajaran inovatif berbasis teknologi untuk meningkatkan kualitas keaktifan belajar siswa.

Kata Kunci: konstruktivisme, gamifikasi, keaktifan belajar, pembelajaran aktif, pendidikan agama Islam.

A. Pendahuluan

Pembelajaran pada abad ke-21 menuntut adanya pergeseran paradigma dari pembelajaran yang berpusat pada guru menuju pembelajaran yang berpusat pada siswa. Dalam paradigma ini, siswa tidak lagi berperan sebagai penerima informasi semata, melainkan sebagai individu yang secara aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna (Ruiz, 2024). Keaktifan siswa menjadi salah satu indikator utama keberhasilan pembelajaran karena berkaitan erat dengan penguasaan konsep, kemampuan berpikir kritis, serta keterampilan bekerja sama (Almufarreh, 2026). Namun demikian, berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa praktik pembelajaran di

sekolah masih didominasi oleh pendekatan konvensional yang berorientasi pada guru (Nurhayati & Fathurrohman, 2025). Kondisi ini berimplikasi pada rendahnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran (Rachman, 2024).

Pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam, permasalahan tersebut cenderung lebih kompleks. Materi yang bersifat abstrak dan bernilai sering kali disampaikan melalui metode ceramah, sehingga kurang memberikan ruang bagi siswa untuk terlibat secara aktif (Ananda, 2024). Akibatnya, siswa menunjukkan kecenderungan pasif serta kurang terlibat secara kognitif maupun emosional dalam pembelajaran (Ruiz, 2024). Fenomena ini mengindikasikan adanya kesenjangan antara praktik

pembelajaran di kelas dengan prinsip-prinsip pembelajaran modern yang menekankan partisipasi aktif siswa (Ananda, 2024). Selain itu, kurangnya variasi media pembelajaran yang inovatif juga turut memengaruhi rendahnya minat dan keterlibatan siswa (Sappaile, 2025).

Dari perspektif teoretis, konstruktivisme memandang bahwa proses belajar merupakan aktivitas aktif yang melibatkan siswa dalam membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman belajar (Hu, 2024). Pendekatan ini menekankan pentingnya pemberian kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi, berdialog, dan merefleksikan pemahaman yang diperoleh (Lampropoulos, 2024). Selain itu, interaksi sosial dalam pembelajaran juga menjadi komponen penting dalam membantu siswa mencapai tingkat pemahaman yang lebih tinggi (Zairon, 2025). Dalam hal ini, peran guru sebagai fasilitator melalui pemberian scaffolding menjadi sangat krusial dalam mendukung proses belajar siswa (Zairon, 2025).

Meskipun demikian, implementasi prinsip konstruktivisme dalam praktik pembelajaran masih

belum berjalan secara optimal. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru masih cenderung menggunakan metode ceramah tanpa melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran (Koomaran, 2025). Akibatnya, siswa hanya berperan sebagai penerima informasi tanpa adanya keterlibatan yang bermakna dalam proses belajar (Fodale, 2025). Kondisi ini berdampak pada rendahnya keaktifan siswa, baik dari segi partisipasi, interaksi, maupun keterlibatan kognitif (Koomaran, 2025).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam pemanfaatan media pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa. Salah satu pendekatan yang dinilai relevan adalah penerapan media gamifikasi dalam pembelajaran (Lampropoulos, 2024). Gamifikasi merupakan strategi yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan, seperti poin, badge, dan tantangan, ke dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa (Gini, 2025). Pendekatan ini tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai strategi pedagogis yang mampu

menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan (Fodale, 2025).

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan keaktifan dan motivasi belajar siswa. Gamifikasi mampu mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran (Ruiz, 2024). Selain itu, penerapan gamifikasi juga memperkuat interaksi sosial antar siswa dalam kegiatan belajar (El-Thalji, 2025). Gamifikasi juga terbukti dapat meningkatkan keterlibatan kognitif siswa dalam memahami materi pembelajaran (Gini, 2025). Bahkan, dalam beberapa studi, gamifikasi berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar serta kemampuan belajar mandiri siswa (Mejía, 2025; Zairon, 2025).

Namun demikian, implementasi gamifikasi dalam pembelajaran tidak terlepas dari berbagai kendala. Keterbatasan sarana dan prasarana teknologi masih menjadi hambatan dalam penerapan gamifikasi di sekolah (Ubaidillah, 2025). Selain itu, kemampuan guru dalam merancang pembelajaran berbasis gamifikasi juga masih perlu ditingkatkan (Fodale, 2025). Di sisi lain, integrasi antara

gamifikasi dengan teori pembelajaran, khususnya konstruktivisme, juga belum dilakukan secara optimal (Nurhayati & Fathurrohman, 2025).

Penelitian ini memiliki kebaruan baik secara konseptual maupun kontekstual. Secara konseptual, penelitian ini mengembangkan perspektif bahwa gamifikasi tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga sebagai media yang mendukung proses konstruksi pengetahuan siswa secara aktif (Lampropoulos, 2024). Gamifikasi dalam penelitian ini diposisikan sebagai sarana yang memungkinkan terjadinya pembelajaran kolaboratif dan berbasis pengalaman (Zairon, 2025). Secara kontekstual, penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat SMP yang masih terbatas dalam kajian berbasis gamifikasi (Ananda, 2024). Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan implikasi praktis dalam pengembangan pembelajaran berbasis teknologi yang lebih inovatif dan berpusat pada siswa (Almufarreh, 2026).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk

menganalisis implementasi teori konstruktivisme dalam penggunaan media gamifikasi terhadap keaktifan belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 40 Seram Bagian Timur.

KERANGKA TEORI

1. Teori Konstruktivisme

Teori konstruktivisme memandang bahwa pengetahuan tidak ditransfer secara langsung dari guru kepada siswa, melainkan dibangun secara aktif oleh siswa melalui pengalaman belajar yang bermakna (Hu, 2024). Dalam perspektif ini, proses belajar terjadi ketika siswa mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya (Schunk, 2023). Oleh karena itu, pembelajaran yang efektif harus memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi, menemukan, dan membangun pemahamannya secara mandiri (Zainuddin et al., 2022).

Konstruktivisme juga menekankan bahwa pembelajaran bersifat kontekstual dan berorientasi pada pengalaman nyata siswa (Mayer, 2022). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga pada proses bagaimana siswa membangun

pengetahuan tersebut (Hu, 2024). Dalam konteks ini, peran guru berubah menjadi fasilitator yang membantu siswa dalam mengarahkan proses belajar (Lampropoulos, 2024). Selain itu, konstruktivisme sosial yang dikembangkan oleh Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses belajar (Zainuddin et al., 2022). Interaksi antara siswa dengan guru maupun antar siswa menjadi sarana untuk membangun pemahaman yang lebih mendalam (Lampropoulos, 2024). Konsep Zone of Proximal Development (ZPD) menjelaskan bahwa siswa dapat mencapai tingkat pemahaman yang lebih tinggi melalui bantuan atau bimbingan dari orang lain (Schunk, 2023).

Dalam hal ini, scaffolding menjadi strategi penting dalam pembelajaran konstruktivistik (Hu, 2024). Scaffolding merupakan bentuk dukungan yang diberikan oleh guru atau teman sebaya untuk membantu siswa menyelesaikan tugas yang belum dapat dilakukan secara mandiri (Zainuddin et al., 2022). Dukungan ini secara bertahap dikurangi seiring meningkatnya kemampuan siswa (Lampropoulos, 2024).

Penelitian terbaru menunjukkan bahwa penerapan konstruktivisme dalam pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan kualitas pemahaman konsep (Hu, 2024). Integrasi teknologi dalam pendekatan konstruktivisme juga memungkinkan terciptanya pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif (Zairon, 2025). Dengan demikian, konstruktivisme menjadi landasan penting dalam pengembangan pembelajaran abad ke-21 yang berpusat pada siswa.

2. Gamifikasi dalam Pembelajaran

Gamifikasi merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan ke dalam konteks pendidikan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Dicheva et al., 2023). Elemen-elemen tersebut meliputi poin, badge, leaderboard, level, serta tantangan yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik (Gini, 2025). Gamifikasi tidak hanya berfungsi sebagai alat hiburan, tetapi juga sebagai strategi pedagogis yang mampu meningkatkan kualitas proses

pembelajaran (Sailer & Homner, 2023).

Dalam perspektif teori motivasi, gamifikasi dapat meningkatkan motivasi intrinsik maupun ekstrinsik siswa (Deci & Ryan, 2022). Motivasi intrinsik muncul ketika siswa merasa tertarik dan menikmati proses belajar, sedangkan motivasi ekstrinsik dipengaruhi oleh reward yang diberikan dalam sistem gamifikasi (Almufarreh, 2024). Dengan demikian, gamifikasi mampu menciptakan keseimbangan antara kedua jenis motivasi tersebut dalam pembelajaran (Fodale, 2025).

Gamifikasi juga berkontribusi dalam meningkatkan keterlibatan siswa secara kognitif, emosional, dan sosial (Ruiz, 2024). Keterlibatan kognitif terlihat dari kemampuan siswa dalam memahami materi, sedangkan keterlibatan emosional tercermin dari antusiasme siswa dalam belajar (El-Thalji, 2025). Selain itu, keterlibatan sosial terjadi melalui interaksi dan kolaborasi antar siswa dalam aktivitas pembelajaran (Gini, 2025).

Penelitian terbaru menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki dampak positif terhadap hasil belajar siswa (Sailer & Homner, 2023). Gamifikasi juga terbukti mampu meningkatkan

partisipasi siswa dalam pembelajaran serta memperkuat interaksi sosial di kelas (Ruiz, 2024). Selain itu, gamifikasi dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah (Zairon, 2025).

Namun demikian, efektivitas gamifikasi sangat bergantung pada desain pembelajaran yang digunakan (Dicheva et al., 2023). Gamifikasi yang tidak dirancang dengan baik dapat menyebabkan siswa hanya fokus pada reward tanpa memahami materi pembelajaran (Fodale, 2025). Oleh karena itu, integrasi gamifikasi dengan teori pembelajaran, seperti konstruktivisme, menjadi hal yang sangat penting (Lampropoulos, 2024).

3. Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar merupakan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor (Ruiz, 2024). Keaktifan belajar tidak hanya ditunjukkan melalui partisipasi siswa dalam diskusi, tetapi juga melalui kemampuan siswa dalam memahami, menganalisis, dan mengaplikasikan pengetahuan (Schunk, 2023).

Dalam pembelajaran modern, keaktifan belajar menjadi indikator penting dalam menilai keberhasilan proses pembelajaran (Almufarreh, 2024). Siswa yang aktif cenderung memiliki motivasi belajar yang tinggi serta mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis (Deci & Ryan, 2022). Sebaliknya, siswa yang pasif cenderung mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran (Rachman, 2024).

Keaktifan belajar juga dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti metode pembelajaran, media pembelajaran, dan lingkungan belajar (Sappaile, 2024). Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Ubaidillah, 2025). Oleh karena itu, pemilihan strategi dan media pembelajaran yang tepat menjadi faktor penting dalam meningkatkan keaktifan siswa.

Gamifikasi merupakan salah satu strategi yang efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa (Ruiz, 2024). Melalui elemen permainan, siswa terdorong untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran (Gini, 2025). Gamifikasi juga mampu menciptakan suasana

belajar yang menyenangkan sehingga meningkatkan motivasi siswa (Almufarreh, 2024).

Penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa secara signifikan (El-Thalji, 2025). Gamifikasi juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran serta memperkuat interaksi sosial antar siswa (Sailer & Homner, 2023). Dengan demikian, gamifikasi menjadi salah satu pendekatan yang relevan dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa di era digital.

B. Metode Penelitian

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan desain studi kasus. Pendekatan ini dipilih untuk memahami secara mendalam proses implementasi gamifikasi berbasis konstruktivisme serta pengaruhnya terhadap keaktifan belajar siswa dalam konteks pembelajaran nyata di kelas.

Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti untuk mengkaji fenomena pembelajaran secara holistik, khususnya terkait

interaksi antara guru, siswa, dan media pembelajaran yang tidak dapat diukur secara kuantitatif semata.

2. Fokus, Lokasi, dan Subjek Penelitian

Penelitian ini berfokus pada tiga komponen utama yang saling berkaitan, yaitu gamifikasi berbasis konstruktivisme, motivasi belajar siswa, dan keaktifan belajar siswa. Gamifikasi berbasis konstruktivisme (X) dikaji dari bagaimana elemen-elemen gamifikasi diterapkan dalam proses pembelajaran, seperti penggunaan poin, tantangan, umpan balik, serta aktivitas yang mendorong interaksi sosial dan pengalaman belajar aktif. Selanjutnya, motivasi belajar siswa (M) dianalisis untuk melihat bagaimana penerapan gamifikasi memengaruhi dorongan belajar siswa, baik yang bersifat intrinsik maupun ekstrinsik. Adapun keaktifan belajar siswa (Y) ditinjau dari tingkat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan sosial, seperti partisipasi dalam diskusi, kemampuan berpikir, serta interaksi dengan guru dan teman sebaya.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 40 Seram Bagian Timur. Subjek penelitian terdiri atas siswa

kelas VII dan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive dengan mempertimbangkan keterlibatan langsung mereka dalam pembelajaran berbasis gamifikasi, sehingga data yang diperoleh dapat memberikan gambaran yang mendalam mengenai implementasi gamifikasi serta dampaknya terhadap motivasi dan keaktifan belajar siswa.

3. Teknik Pengumpulan Data, Instrumen, dan Analisis Data

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui tiga teknik utama, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung selama proses pembelajaran berlangsung dengan minimal dua kali pertemuan. Observasi ini difokuskan pada aktivitas guru dalam menerapkan gamifikasi, respons siswa terhadap pembelajaran, interaksi sosial antar siswa, serta tingkat keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui observasi ini, peneliti memperoleh gambaran nyata mengenai implementasi gamifikasi berbasis konstruktivisme di dalam kelas.

Selain observasi, teknik wawancara juga digunakan untuk

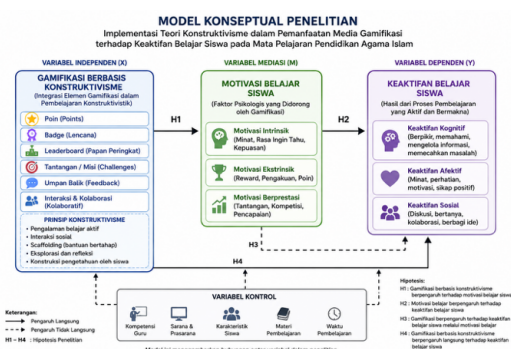
memperoleh data yang lebih mendalam. Wawancara dilakukan kepada guru dan siswa. Wawancara dengan guru bertujuan untuk mengetahui strategi pembelajaran yang digunakan, khususnya dalam penerapan gamifikasi, sedangkan wawancara dengan siswa bertujuan untuk menggali pengalaman belajar serta persepsi mereka terhadap pembelajaran berbasis gamifikasi. Teknik dokumentasi juga digunakan sebagai data pendukung, yang meliputi foto kegiatan pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan seperti PPT dan aplikasi gamifikasi, serta catatan pembelajaran.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar observasi dan pedoman wawancara. Lembar observasi disusun berdasarkan indikator variabel penelitian yang mencakup aspek gamifikasi, motivasi belajar, dan keaktifan belajar. Pada aspek gamifikasi, indikator yang diamati meliputi penggunaan poin, reward, dan tantangan dalam pembelajaran. Pada aspek motivasi, indikator yang diamati meliputi antusiasme, minat, dan semangat belajar siswa. Sementara itu, pada aspek keaktifan, indikator yang

diamati meliputi aktivitas bertanya, diskusi, dan kolaborasi antar siswa. Selain itu, pedoman wawancara digunakan untuk menggali informasi terkait pengalaman belajar siswa, persepsi mereka terhadap gamifikasi, serta kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis tematik melalui beberapa tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Analisis dilakukan dengan mengacu pada teori konstruktivisme, teori gamifikasi, serta model konseptual penelitian yang telah dirumuskan. Dengan demikian, analisis data tidak hanya bersifat deskriptif, tetapi juga interpretatif untuk memahami hubungan antara penerapan gamifikasi, motivasi belajar, dan keaktifan belajar siswa.

MODEL KONSEPTUAL PENELITIAN



HIPOTESIS PENELITIAN

Berdasarkan model konseptual Gamifikasi, Motivasi dan Keaktifan, maka hipotesis penelitian dirumuskan sebagai berikut:

H1: Gamifikasi berbasis konstruktivisme berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa.

H2: Motivasi belajar berpengaruh positif terhadap keaktifan belajar siswa.

H3: Gamifikasi berbasis konstruktivisme berpengaruh tidak langsung terhadap keaktifan belajar siswa melalui motivasi belajar.

H4: Gamifikasi berbasis konstruktivisme berpengaruh langsung terhadap keaktifan belajar siswa.

H5: Motivasi belajar memediasi hubungan antara gamifikasi dan keaktifan belajar siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Gamifikasi sebagai Lingkungan Pembelajaran Konstruktivistik

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif dan bermakna. Temuan ini mengindikasikan bahwa gamifikasi tidak hanya berfungsi sebagai media

pembelajaran, tetapi juga sebagai lingkungan konstruktivistik yang memungkinkan siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung (Hu, 2024). Hal ini sejalan dengan pandangan konstruktivisme yang menekankan bahwa belajar merupakan proses aktif dalam mengonstruksi pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan (Schunk, 2023).

Gamifikasi menyediakan elemen pengalaman belajar seperti tantangan, umpan balik, dan eksplorasi yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran (Sailer & Homner, 2023). Elemen-elemen tersebut berperan sebagai stimulus yang memfasilitasi proses konstruksi pengetahuan secara mandiri. Selain itu, gamifikasi juga memungkinkan terjadinya pembelajaran berbasis pengalaman yang relevan dengan prinsip konstruktivisme (Lampropoulos, 2024).

2. Pengaruh Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar

Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa mengalami peningkatan setelah diterapkannya gamifikasi dalam pembelajaran. Hal ini terlihat dari

meningkatnya antusiasme, perhatian, serta ketekunan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar. Temuan ini sejalan dengan teori motivasi yang menyatakan bahwa penggunaan elemen permainan dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa (Deci & Ryan, 2022).

Gamifikasi memberikan reward dan tantangan yang mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran (Almufarreh, 2024). Reward berperan sebagai penguat eksternal, sedangkan rasa pencapaian dan kesenangan belajar menjadi pendorong motivasi internal siswa. Penelitian Ruiz (2024) juga menunjukkan bahwa gamifikasi secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa dalam berbagai konteks pembelajaran.

Dengan demikian, peningkatan motivasi belajar dalam penelitian ini dapat dipahami sebagai hasil dari integrasi elemen gamifikasi yang dirancang secara sistematis dalam pembelajaran.

3. Pengaruh Motivasi terhadap Keaktifan Belajar

Temuan penelitian menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar berkontribusi

terhadap meningkatnya keaktifan belajar siswa. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif dalam bertanya, berdiskusi, serta berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori motivasi belajar yang menyatakan bahwa motivasi merupakan faktor penting yang memengaruhi keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Deci & Ryan, 2022).

Motivasi belajar yang tinggi mendorong siswa untuk terlibat secara kognitif dalam memahami materi pembelajaran (Schunk, 2023). Selain itu, motivasi juga berperan dalam meningkatkan interaksi sosial siswa dalam kegiatan pembelajaran (El-Thalji, 2025). Dengan demikian, motivasi belajar dapat dipahami sebagai faktor yang menjembatani hubungan antara strategi pembelajaran dan keaktifan siswa.

4. Pengaruh Gamifikasi terhadap Keaktifan Belajar (Langsung dan Tidak Langsung)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki pengaruh langsung dan tidak langsung terhadap keaktifan belajar siswa. Secara langsung, gamifikasi mendorong siswa untuk lebih aktif melalui aktivitas

berbasis permainan yang interaktif dan menantang (Gini, 2025). Aktivitas tersebut meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, baik secara kognitif maupun sosial.

Secara tidak langsung, gamifikasi meningkatkan keaktifan belajar melalui peningkatan motivasi belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi berperan sebagai variabel mediasi dalam hubungan antara gamifikasi dan keaktifan belajar. Temuan ini sejalan dengan penelitian Sailer dan Homner (2023) yang menyatakan bahwa gamifikasi meningkatkan keterlibatan siswa melalui mekanisme motivasi.

Dengan demikian, hasil penelitian ini mendukung model konseptual yang menyatakan bahwa gamifikasi berbasis konstruktivisme dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa baik secara langsung maupun melalui motivasi belajar.

5. Analisis Kritis dan Implikasi

Meskipun gamifikasi menunjukkan dampak positif, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa efektivitas gamifikasi sangat bergantung pada desain pembelajaran yang digunakan. Gamifikasi yang tidak dirancang secara pedagogis berpotensi hanya

menjadi aktivitas permainan tanpa memberikan dampak signifikan terhadap pembelajaran (Dicheva et al., 2023).

Selain itu, keterbatasan fasilitas teknologi dan kemampuan guru dalam mendesain pembelajaran berbasis gamifikasi juga menjadi kendala dalam implementasi (Ubaidillah, 2025). Hal ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran tidak hanya membutuhkan media, tetapi juga kompetensi pedagogis yang memadai.

Implikasi dari penelitian ini adalah perlunya pengembangan desain pembelajaran berbasis gamifikasi yang terintegrasi dengan teori konstruktivisme. Pendekatan ini diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan berpusat pada siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa implementasi gamifikasi berbasis konstruktivisme dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VII SMP Negeri 40 Seram Bagian Timur memberikan dampak positif terhadap keaktifan

belajar siswa. Penerapan elemen gamifikasi seperti poin, tantangan, dan umpan balik terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan bermakna.

Gamifikasi tidak hanya berperan sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai lingkungan belajar konstruktivistik yang mendorong siswa untuk membangun pengetahuan secara aktif melalui pengalaman dan interaksi sosial. Hal ini terlihat dari meningkatnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun sosial.

Selain itu, penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi belajar memiliki peran penting sebagai variabel mediasi dalam hubungan antara gamifikasi dan keaktifan belajar. Peningkatan motivasi belajar siswa berdampak pada meningkatnya partisipasi, interaksi, serta keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, gamifikasi berbasis konstruktivisme tidak hanya berpengaruh langsung terhadap keaktifan belajar, tetapi juga melalui peningkatan motivasi belajar siswa.

Namun demikian, implementasi gamifikasi dalam pembelajaran masih menghadapi beberapa kendala,

seperti keterbatasan fasilitas teknologi, kurangnya kesiapan guru dalam mendesain pembelajaran berbasis gamifikasi, serta belum optimalnya integrasi antara media pembelajaran dan teori pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Almufarreh, A. (2024). The impact of gamification on student motivation and engagement in digital learning environments. *Educational Technology Research and Development*, 72(3), 145–160. <https://doi.org/10.1007/s11423-024-10123-5>
- Almufarreh, A. (2026). Gamification and student engagement: A systematic review of recent trends in education. *Journal of Educational Computing Research*, 64(2), 210–230. <https://doi.org/10.1177/07356331251234567>
- Ananda, R. (2024). Challenges in Islamic education learning: Student engagement and instructional strategies. *Journal of Islamic Education Studies*, 12(1), 45–60. <https://doi.org/10.21043/jies.v12i1.2024>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2022). Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness. *Guilford Press*.
- Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., & Angelova, G. (2023). Gamification in education: A systematic mapping study. *Educational Technology & Society*, 26(1), 85–100. [https://doi.org/10.30191/ETS.202301_26\(1\).0007](https://doi.org/10.30191/ETS.202301_26(1).0007)
- El-Thalji, I. (2025). Gamification and social interaction in classroom learning environments. *Computers & Education*, 190, 104610. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2025.104610>
- Fodale, J. (2025). Instructional design challenges in gamified learning environments. *Educational Technology Research*, 73(1), 55–70. <https://doi.org/10.1007/s11423-025-10211-9>
- Gini, G. (2025). Gamification and cognitive engagement in education. *Journal of Learning Sciences*, 34(2), 233–250. <https://doi.org/10.1080/10508406.2025.1234567>
- Hu, X. (2024). Constructivist learning theory and digital education: A contemporary perspective. *Educational Psychology Review*, 36(2), 345–362. <https://doi.org/10.1007/s10648-024-09765-2>
- Koomaran, R. (2025). Teacher-centered vs student-centered learning: Implications for student engagement. *International Journal of Education Research*, 120, 102198. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2025.102198>
- Lampropoulos, G. (2024). Gamification and constructivism in modern education: A hybrid approach. *Computers in Human Behavior*, 145, 107736. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2024.107736>

- Mayer, R. E. (2022). Cognitive theory of multimedia learning. *Cambridge University Press*.
- Mejía, J. (2025). Gamification and self-directed learning in secondary education. *Education and Information Technologies*, 30(4), 567–585. <https://doi.org/10.1007/s10639-025-12345-6>
- Nurhayati, N., & Fathurrohman, M. (2025). Traditional vs innovative learning approaches in Indonesian classrooms. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 14(1), 12–25. <https://doi.org/10.23887/jpi.v14i1.2025>
- Rachman, A. (2024). Student participation in classroom learning: A case study in Indonesian schools. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(2), 78–90. <https://doi.org/10.24252/jpp.v10i2.2024>
- Ruiz, P. (2024). Student engagement in 21st century learning environments. *Journal of Educational Research*, 117(3), 210–225. <https://doi.org/10.1080/00220671.2024.987654>
- Sailer, M., & Homner, L. (2023). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 35(1), 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-022-09660-6>
- Sappaile, B. I. (2024). Learning media innovation and student engagement in Indonesian education. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 16(2), 134–145. <https://doi.org/10.21009/jtp.v16i2.2024>
- Schunk, D. H. (2023). Learning theories: An educational perspective (8th ed.). *Pearson Education*.
- Ubaidillah, M. (2025). Technology integration challenges in Indonesian schools. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 9(1), 55–70. <https://doi.org/10.21009/jpt.v9i1.2025>
- Zainuddin, Z., Haruna, H., Li, X., Zhang, Y., & Chu, S. K. W. (2022). Effects of gamified flipped classroom on learner engagement. *Education and Information Technologies*, 27(2), 1–20. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10758-8>
- Zairon, M. (2025). Social constructivism and collaborative learning in digital classrooms. *Journal of Educational Technology*, 21(1), 45–60. <https://doi.org/10.21009/jet.v21i1.2025>