

**PENGUNAAN GIMKIT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DAN BUDI PEKERTI DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
PESERTA DIDIK DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
NEGERI 2 JEMBER TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

SKRIPSI



Oleh:
Vina Alifatin Laila
NIM: 212101010010

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
DESEMBER 2025**

**PENGUNAAN GIMKIT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DAN BUDI PEKERTI DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
PESERTA DIDIK DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
NEGERI 2 JEMBER TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Agama Islam



Oleh:
Vina Alifatin Laila
NIM: 212101010010

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
DESEMBER 2025**

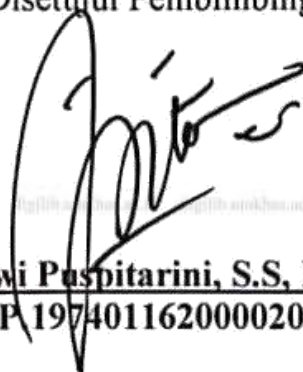
**PENGUNAAN GIMKIT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DAN BUDI PEKERTI DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
PESERTA DIDIK DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
NEGERI 2 JEMBER TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Agama Islam

Oleh:
Vina Alifatin Laila
NIM: 212101010010

Disetujui Pembimbing


Dr. Dwi Puspitarini, S.S, M.Pd.
NIP. 19740116200002002

**PENGUNAAN GIMKIT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DAN BUDI PEKERTI DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
PESERTA DIDIK DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
NEGERI 2 JEMBER TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
Persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Agama Islam

Hari : Kamis
Tanggal : 20 November 2025

Tim Penguji

Ketua Penguji

Sekretaris

Dr. Hj. Fathiyaturrahmah, M.Ag.
NIP.197508082003122003

Ach. Barocky Zainima, S.Pd.I, M.S.I
NIP. 198502092025211009

Anggota:

1. Dr. Moh. Nor Afandi, M.Pd.I.

2. Dr. Dwi Puspitarini, S.S., M.Pd.

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si.
NIP.197304242000031005

MOTTO

وَقُلْ رَبِّ زِدْنِي عِلْمًا (١١٤)

“Dan katakanlah: Ya Tuhanku, tambahkanlah kepadaku ilmu pengetahuan”. (Q.S. Thaha/20: 114).*



* Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019), 453.

PERSEMBAHAN

Dengan segala kerendahan hati dan rasa syukur kepada Allah SWT, karya sederhana ini saya persembahkan kepada:

1. Orang tua saya tercinta, Bapak Sugiyanto dan Ibu Wiwik Taswiah yang selalu menjadi sumber kekuatan, doa, dan kasih sayang tanpa henti. Segala pengorbanan, nasehat, serta doa kalianlah yang menjadi cahaya dalam setiap langkahku.
2. Adik-adikk saya tersayang, Firdan Nafila, Rania Razeta, dan Ukhtul Afifah yang senantiasa memberi dukungan, semangat, dan canda tawa yang membuat perjalanan ini terasa lebih ringan.
3. Sahabat terbaik saya, Nadiyah Zahira yang selalu ada dalam suka dan duka, menjadi tempat berbagi cerita, semangat, serta pengingat agar terus berjuang hingga titik akhir.



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Penggunaan Gimkit sebagai Media Pembelajaran Gimkit pada Pembelajaran PAI dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik di Sekolah Menengah Kejuruan 2 Jember Tahun Pelajaran 2024/2025”. Shalawat serta salam semoga selalu tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat, dan para pengikutnya hingga akhir zaman.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini banyak hambatan dan kekurangan. Namun berkat bantuan, dukungan, bimbingan, dan doa dari berbagai pihak, akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM., selaku Rektor UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan fasilitas dan juga pelayanan kepada penulis.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.

3. Bapak Dr. Nuruddin, M.Pd.I., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa yang telah bersedia melayani peneliti dalam melengkapi administrasi terselenggaranya sidang skripsi memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.
4. Ibu Dr. Hj. Fathiyaturrahmah, M.Ag., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah menerima judul skripsi ini dan membantu peneliti dalam memberikan arahnya terkait sistem program perkuliahan untuk memenuhi persyaratan administrasi di kampus.
5. Ibu Dr. Dwi Puspitarini, S.S., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah dengan tulus dan sabar memberikan bimbingan, arahan, serta masukan yang sangat berharga kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini dari awal hingga akhir. Terima kasih atas ilmu, motivasi, dan waktu yang telah diberikan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Segenap Dosen UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember khususnya Bapak Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah banyak memberikan ilmunya kepada penulis.
7. Ibu Nurfarida Kusumastuti, S.Pt.,M.P. selaku Kepala Sekolah SMK Negeri 2 Jember yang telah memberikan izin dan menyambut dengan sangat baik kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di lembaga yang dipimpinnya.
8. Bapak Khoirur Rosyid Anshori S.Pd., selaku Guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X TKP SMK Negeri 2 Jember yang telah dengan sabar dan tulus membantu memberikan bimbingan, dukungan, serta kemudahan dalam pelaksanaan penelitian ini. Saya sangat berterima kasih atas kebaikan,

keikhlasan, dan waktu yang telah beliau luangkan demi kelancaran penelitian ini.

9. Seluruh peserta didik kelas X TKP SMK Negeri 2 Jember tahun pelajaran 2024/2025 yang telah berkenan menjadi objek dalam penelitian dan bersedia bekerja sama dalam penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan karya ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat, baik bagi penulis sendiri, maupun bagi pembaca pada umumnya.

Jember, 1 Oktober 2025
Penulis



UNIVERSITAS ISLAM
KIAI HAJI ACHMA
J E M B E R

Vina Alifatin Laila
NIM. 212101010010

ABSTRAK

Vina Alifatin Laila, 2025: Penggunaan Gimkit Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2024/2025.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Gimkit, Pendidikan Agama Islam, Minat Belajar.

Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya minat belajar peserta didik dalam pembelajaran PAI dikarenakan minimnya variasi media pembelajaran. Media digital interaktif seperti Gimkit digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan partisipasi dan antusiasme belajar.

Fokus masalah pada penelitian ini adalah 1) Bagaimana perencanaan penggunaan Gimkit sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dalam meningkatkan minat belajar peserta didik di SMK Negeri 2 Jember. 2) Bagaimana pelaksanaan penggunaan Gimkit sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam meningkatkan minat belajar peserta didik di SMK Negeri 2 Jember. 3) Bagaimana Hasil penggunaan Gimkit sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam meningkatkan minat belajar peserta didik di SMK Negeri 2 Jember.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian lapangan. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1. Perencanaan dilakukan oleh guru dengan menganalisis kebutuhan peserta didik, perencanaan strategi integrasi Gimkit yang berupa penyusunan modul ajar dan pemilihan materi, desain teknis media pembelajaran pembuatan akun Gimkit dan penyusunan soal pada Gimkit, Kesiapan guru dan sarana berupa pelatihan guru menggunakan Gimkit dan ketersediaan infrastruktur (jaringan dan perangkat peserta didik). 2. Pelaksanaan dilakukan dengan menggunakan mode permainan. Peserta didik login menggunakan kode yang diberikan oleh guru, kemudian memulai permainan yang diselingi dengan kuis materi PAI dan BP. Guru bertindak sebagai fasilitator selama peserta didik mengikuti kuis Gimkit secara langsung di kelas. 3. Hasil penggunaan Gimkit sebagai media pembelajaran terbukti meningkatkan minat belajar peserta didik, terlihat dari munculnya rasa senang selama pembelajaran, meningkatnya ketertarikan siswa terhadap materi, fokus perhatian yang lebih baik saat penjelasan guru, serta keterlibatan aktif seluruh siswa dalam kegiatan kuis dan diskusi. Media ini mampu menghadirkan suasana belajar yang interaktif dan kompetitif sehingga memotivasi siswa untuk lebih antusias mengikuti pembelajaran. dilakukan dengan membandingkan minat dan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan Gimkit.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Konteks Penelitian.....	1
B. Fokus Penelitian.....	6
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	8
E. Definisi Istilah.....	9
F. Sistematika Pembahasan.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Penelitian Terdahulu.....	12
B. Kajian Teori	18
BAB III METODE PENELITIAN.....	50
A. Pendekatan dan jenis Penelitian	50
B. Lokasi Penelitian	51
C. Subyek Penelitian	51
D. Teknik Pengumpulan Data.....	52

E. Analisis Data	54
F. Keabsahan Data.....	55
G. Tahap-tahap Penelitian	56
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS.....	58
A. Gambaran Obyek Penelitian	58
B. Penyajian Data dan Analisis	60
C. Pembahasan Temuan	94
BAB V PENUTUP	109
A. Kesimpulan	109
B. Saran	109
DAFTAR PUSTAKA.....	111



DAFTAR TABEL

No. Uraian	Hal.
2.1 Persamaan dan perbedaan.....	16
2.2 Indikator-Indikator Perencanaan, Pelaksanaan dan Evaluasi	19
4.1 Pembahasan Temuan.....	93



DAFTAR GAMBAR

No. Uraian	Hal.
2.1 Tampilan awal login Gimkit	32
2.2 Tampilan Pembuatan Pertanyaan dan Materi	33
2.3 Tampilan Pengaturan Waktu dan Aturan Permainan.....	33
2.4 Tampilan Jenis Permainan.....	34
2.5 Kode Permainan.....	34
2.6 Pembelajaran Menggunakan Gimkit	35
2.7 Pengerjaan Soal Melalui Gimkit.....	35
2.8 Papan Skor.....	36
2.9 Fitur Tambahan Mode Permainan.....	37
4.1 Data Partisipasi Peserta didik	92



man Penelitian

Peserta didik X TKP

ta dan Prasarana

h Sekolah

ngkat Pembelajaran

umentasi Pembelajaran PAI Menggunakan

umentasi Penelitian

data Penulis

Lampiran 2: Matriks Penelitian

Lampiran 4: Permohonan Ijin Penelitian

Lampiran 6: Pedoman Penelitian

Lampiran 8: Sarana dan Prasarana

Lampiran 10: Perangkat Pembelajaran

Lampiran 12: Dokumentasi Penelitian

Lampiran 13: Biodata Penulis

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pada dasarnya pendidikan tidak bisa dipisahkan dari hakikat manusia, karena manusia mempunyai peran yang penting pada proses pendidikan.¹ Dalam kehidupan tujuan pendidikan adalah untuk memungkinkan seseorang mengembangkan bakat dan minat yang dimilikinya, sehingga bisa membentuk kehidupan yang lebih baik. Sesuai yang tertera pada undang-undang No. 20 Tahun 2003 yang mengatur sistem pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman, bertakwa, berakhlak mulia, cerdas, dan bertanggung jawab melalui system pendidikan yang menyeluruh, adil, dan bermutu.² Dari tujuan tersebut, diharapkan tercipta pembelajaran yang efektif dan berkualitas supaya mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan, untuk mencapainya diperlukan pembelajaran yang efisien dan efektif.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI dan BP) memerlukan strategi penyampaian materi yang menarik agar nilai-nilai keagamaan dapat dipahami, dihayati, serta diamalkan oleh peserta didik. Islam sendiri menekankan pentingnya menyampaikan ilmu dengan cara yang baik, efektif, dan mudah dipahami. Hal ini sesuai dengan firman Allah Swt. dalam QS. An-Nahl ayat 125:

¹ Syafril dan Zelhendri Zen, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2017), 33-34.

² Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ ۚ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ ۚ

Artinya: "Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan bantahlah mereka dengan cara yang lebih baik".³

Ayat ini menunjukkan bahwa dalam proses menyampaikan ilmu, seorang pendidik dituntut untuk menggunakan cara yang bijaksana, menarik, dan mudah diterima oleh peserta didik. Salah satu wujud "hikmah" yang dapat diterapkan pada era modern adalah pemanfaatan media pembelajaran digital yang sesuai dengan perkembangan zaman dan kebutuhan siswa.

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI dan BP) adalah mata pelajaran yang diajarkan di sekolah yang mempunyai peran yang cukup penting dalam membentuk karakter peserta didik yang tangguh baik dari sisi moralitas maupun dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.⁴ Namun pada kenyataannya, minat peserta didik terhadap mata pelajaran PAI dan BP seringkali rendah, terutama di jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Hal ini tidak lepas dari karakteristik peserta didik SMK yang cenderung lebih fokus pada mata pelajaran produktif dan keterampilan praktik yang terkait dengan jurusan mereka. Akibatnya, PAI dan BP sering dianggap sebagai mata pelajaran yang kurang menarik dan tidak memiliki relevansi langsung dengan masa depan mereka.

³ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019), 391.

⁴ Hanifa Azmi Maisaroh dan Masti yanto, "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Dasar," *Jurnal Penelitian dan Pendidikan Agama Islam* 2, no. 1 (Oktober 2024): 354. <https://journal.staittd.ac.id/index.php/at/article/download/148/139/470>

Minat mempunyai peran yang amat penting dalam kehidupan peserta didik, peserta didik yang mempunyai minat pada subjek tertentu biasanya akan memberikan perhatian yang lebih besar pada subjek tersebut.⁵ Menurut Santrock minat adalah kekuatan yang mendorong individu untuk fokus pada hal-hal yang dianggap menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan minat yang tepat pada siswa guna meningkatkan kualitas pendidikan.⁶ Minat merujuk pada dorongan atau ketertarikan seseorang terhadap sesuatu, seperti aktivitas, objek, atau hal tertentu. Faktor-faktor seperti pengalaman pribadi, pengaruh lingkungan, dan kebutuhan individu dapat memengaruhi minat tersebut. Dalam konteks pendidikan, minat sering dikaitkan dengan perhatian dan motivasi siswa terhadap pembelajaran, yang berdampak pada hasil belajar mereka. Ketika minat peserta didik terhadap materi atau kegiatan tertentu tinggi, mereka akan lebih terlibat dan lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang memiliki peran penting dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan informasi, tetapi juga sebagai sarana yang dapat membuat proses belajar lebih menarik dan menyenangkan. Dengan penggunaan media yang kreatif dan inovatif, seperti video, animasi, atau aplikasi

⁵ Lusi Marleni, "Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Bangkinang," *Journal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 1, no. 1 (Mei 2016): 150. <https://j-cup.org/index.php/cendekia/article/download/15/12/>

⁶ Santrock J.W, *Psikologi Pendidikan*, 5 ed. (Jakarta: Salemba Humanika, 2011).

interaktif, peserta didik dapat lebih mudah memahami materi dan merasa lebih terlibat dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik dapat memotivasi peserta didik untuk lebih aktif, mengurangi kebosanan, serta membantu mereka mengatasi kesulitan dalam memahami konsep-konsep abstrak. Oleh karena itu, pemilihan media yang tepat sangat penting untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta meningkatkan minat dan motivasi peserta didik.⁷

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di kelas X TKP SMK Negeri 2 Jember, pembelajaran PAI dan BP di SMK Negeri 2 Jember pada dasarnya sudah berjalan sesuai kurikulum, namun dalam praktiknya penggunaan media pembelajaran masih belum optimal. Kegiatan belajar lebih banyak berfokus pada penjelasan materi secara lisan dan penggunaan buku paket sebagai sumber utama. Hal ini membuat suasana kelas cenderung monoton dan kurang menarik perhatian peserta didik, terutama pada materi-materi yang membutuhkan penjelasan kontekstual dan interaktif.

Guru PAI dan BP menyampaikan bahwa keterbatasan variasi media sering membuat peserta didik kurang antusias, sehingga minat belajar mereka tidak selalu stabil. Beliau menuturkan bahwa peserta didik itu sebenarnya bisa lebih aktif kalau medianya menarik. Tapi selama ini guru masih jarang menerapkan media pembelajaran, jadi masih belum

⁷ Rosidin U, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Matematika." 10, no 1 (2019): 35–43.

banyak variasi. Terkadang peserta didik terlihat kurang fokus dan cepat bosan.

Kondisi ini menunjukkan bahwa inovasi media pembelajaran perlu ditingkatkan agar suasana belajar lebih hidup dan relevan dengan karakter peserta didik generasi digital. Minimnya penggunaan media interaktif menyebabkan peserta didik kurang terlibat, sehingga tujuan pembelajaran belum tercapai secara maksimal. Oleh karena itu, diperlukan media digital seperti Gimkit yang mampu memberikan pengalaman belajar lebih variatif, kompetitif, dan menyenangkan.⁸

Salah satu variasi dalam proses pembelajaran terhadap peningkatan minat belajar yang dilakukan oleh guru PAI dan BP di SMK Negeri 2 Jember yaitu penggunaan Gimkit sebagai media pembelajaran. Gimkit merupakan platform pembelajaran berbasis permainan yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dengan cara yang menyenangkan. Melalui Gimkit, peserta didik dapat mengikuti kuis interaktif yang menantang mereka untuk mengingat dan memahami materi dengan lebih baik. Penggunaan teknologi ini tidak hanya membuat pembelajaran PAI dan BP lebih menarik, tetapi juga memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif dan kompetitif, sambil tetap memperoleh pemahaman yang mendalam tentang nilai-nilai agama. Dengan cara ini, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan relevan dengan perkembangan zaman.

⁸ Rosyid, diwawancarai penulis, Jember, 11 Desember 2024.

Penelitian tentang penggunaan Gimkit sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran PAI dan BP, khususnya di tingkat SMK secara kualitatif masih jarang diteliti. Dengan diterapkannya media Gimkit di SMK Negeri 2 Jember, penulis tertarik untuk mengkaji penelitian dengan judul "Penggunaan Gimkit Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2024/2025".

B. Fokus Penelitian

Pada fokus penelitian ini untuk mendeskripsikan penggunaan Gimkit sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dalam meningkatkan minat belajar peserta didik di SMK Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2024/2025. Adapun untuk mendapatkan hasil akhir, berdasarkan pada konteks penelitian yang telah dituliskan di atas, maka peneliti merumuskan fokus penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan penggunaan Gimkit sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dalam meningkatkan minat belajar peserta didik di SMK Negeri 2 Jember?
2. Bagaimana pelaksanaan penggunaan Gimkit sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dalam meningkatkan minat belajar peserta didik di SMK Negeri 2 Jember?

3. Bagaimana hasil penggunaan Gimkit sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dalam meningkatkan minat belajar peserta didik di SMK Negeri 2 Jember?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian fokus penelitian, maka peneliti merumuskan tujuan khusus penelitian yang dilakukan sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan perencanaan penggunaan Gimkit sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dalam meningkatkan minat belajar peserta didik di SMK Negeri 2 Jember.
2. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan penggunaan Gimkit sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dalam meningkatkan minat belajar peserta didik di SMK Negeri 2 Jember.
3. Untuk mendeskripsikan hasil penggunaan Gimkit sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dalam meningkatkan minat belajar peserta didik di SMK Negeri 2 Jember.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya pada kajian media pembelajaran digital dalam pendidikan. Hasil penelitian ini dapat

memperkaya referensi teoritis mengenai efektivitas penggunaan media Gimkit sebagai media pembelajaran PAI dan BP, serta menjadi dasar bagi penelitian selanjutnya terkait integrasi media interaktif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

a. Bagi Peneliti

Dengan dilaksanakannya penelitian ini maka bertambahlah wawasan dan pengetahuan peneliti terutama pada pembahasan tentang media pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran PAI pada jenjang Sekolah Menengah Atas.

b. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat bermanfaat untuk sekolah/madrasah dalam usaha meningkatkan sistem pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran yang kreatif dan menarik.

c. Bagi Guru

Dengan adanya penelitian ini dapat menjadi acuan bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan minat dan partisipasi aktif peserta didik.

d. Bagi Intuisi

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap program literasi di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq.

E. Definisi Istilah

Definisi istilah merupakan bagian yang menjelaskan istilah-istilah penting yang menjadi fokus perhatian peneliti dalam penelitian yang akan dilaksanakan. Tujuan pencamtuman definisi istilah adalah untuk menghindari terjadinya kebingungan atau kesalahpahaman mengenai makna istilah. Maka adapun definisi istilah yang perlu dijelaskn sebagai berikut :

1. Media Pembelajaran Gimkit

Media gimkit adalah aplikasi permainan (*game*) sebagai alat atau sarana yang digunakan pada kegiatan pebelajaran sebagai alat evaluasi materi pembelajaran. Dengan menggunakan Gimkit, peserta didik dapat berpartisipasi dalam kuis interaktif yang memungkinkan mereka untuk belajar secara aktif, berkolaborasi dengan teman sekelas, dan bersaing dalam suasana yang menyenangkan. Gimkit yang diterapkan ini sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran PAI, dimana tidak hanya membantu meningkatkan pemahanman materi saja, tetapi juga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peseta didik melalui pendekatan yang lebih interaktif dan menarik.

2. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti merupakan suatu proses pembelajaran yang yang bertujuan untuk menanamkan prinsip- prinsip, ajaran, dan nilai-nilai agama Islam kepada individu, bai dalam aspek teologis, moral, maupun praktis. Pendidikan ini melibatkan pengajaran

tentang Al-Quran Hadist, akhlak, fikih, serta sejarah Islam. Pada penelitian ini materi yang menggunakan media Gimkit yang diterapkan memuat aspek Akhlak materi menghindari Akhlak Madzmumah dan Membiasakan Akhlak Mahmudah Supaya Hidup Nyaman dan Berkah yang terdapat dalam materi pelajaran PAI dan BP kelas X SMK Negeri 2 Jember.

3. Minat Belajar

Minat belajar adalah kecenderungan atau rasa ketertarikan yang dimiliki seseorang terhadap aktivitas atau proses pembelajaran. Minat belajar mencerminkan tingkat motivasi dan keinginan seseorang untuk terlibat dalam kegiatan belajar, yang dapat mempengaruhi seberapa banyak usaha, perhatian, dan waktu yang diberikan dalam memahami materi pelajaran. Minat belajar yang tinggi dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran karena individu lebih aktif dan bersemangat untuk mencari pengetahuan dan keterampilan baru. Sebaliknya, minat yang rendah bisa menghambat proses pembelajaran dan menyebabkan kurangnya pencapaian.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan memuat uraian mengenai alur penyusunan skripsi, dimulai dari bab pendahuluan sampai bab penutup. Adapun sistematika pembahasan yang digunakan dalam penelitian ini mencakup:

Bab satu pendahuluan, bab pertama memuat penjelasan mengenai latar belakang masalah, fokus penelitian, tujuan dan manfaat penelitian, serta definisi istilah. Bab ini ditutup dengan sistematika pembahasan.

Bab dua tinjauan Pustaka, bab ini menguraikan tentang penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan, dan juga membahas kajian teori yang mendukung penelitian.

Bab tiga metode penelitian, bab ini berisi metode penelitian yang mencakup pendekatan dan jenis penelitian, lokasi serta subjek yang diteliti. Selain itu juga teknik pengumpulan data, analisis data, dan juga tahap-tahap penelitian.

Bab empat penyajian data dan analisis, bab ini menyampaikan hasil temuan dari lapangan berdasarkan data yang telah dikumpulkan. Didalamnya terdapat gambaran objek penelitian, penyajian dan analisis data, serta pembahasan temuan.

Bab lima penutup, bab terakhir mencakup simpulan dari seluruh hasil pembahasan serta memberikan saran yang bersifat membangun untuk penelitian selanjutnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini, peneliti menyajikan sejumlah temuan dari penelitian sebelumnya yang memiliki keterkaitan dengan topik yang sedang dikaji. Adapun beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Skripsi, Dwi Prastiwi, 2022, Dengan Judul : “Implementasi Media Pembelajaran Pada Siswa Kelas II di MI Diponegoro 1 Kecamatan Purwokerto Timur Kabupaten Banyumas”.¹

Penelitian ini memiliki tujuan yakni menggambarkan penggunaan media pembelajaran yang diterapkan guru di kelas II A MI Diponegoro 1 purwokerto penelitian masuk ke dalam jenis penelitian lapangan dengan pendekatan deskriptif. Subek pada penelitian ini yaitu guru kelas tersebut. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu dengan observasi wawancara serta dokumentasi. temuan penelitian menunjukkan jika guru dikelas II A MI Diponegoro 1 Purwokerto memanfaatkan beragam media cetak, seperti buku tematik terpadu sebagai bahan ajar pendamping. Selain itu, juga digunakan alat bantu seperti tali rafia, meteran, dan penggaris. Pemilihan Jenis media disesuaikan dengan topik atau materi yang sedang diajarkan.

¹ Dwi Prastiwi, “Implementasi Media Pembelajaran Pada Siswa Kelas II A di MI Diponegoro 1 Kecamatan Purwokerto Timur Kabupaten Banyumas” (Skripsi, UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, 2022).

2. Skripsi, Dinda Laila, Milyasani, 2022. Yang berjudul : “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Youtube dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas VIII di MTs Sayyid Yusuf Talango Sumenep”.²

Penelitian ini memiliki tujuan berupa: (1) menggambarkan penggunaan media pembelajaran berbasis youtube dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas VIII di MTs Sayyid Yusuf Talango Sumenep, (2) menjelaskan hasil penerapannya, dan (3) mengidentifikasi peningkatan pemahaman siswa melalui media tersebut. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif menggunakan studi kasus, dan melakukan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, serta dokumentasi. Hasil penelitiannya yakni: 1) penerapan media audio visual berandis Youtube melibatkan tahap persiapan dan pelaksanaan, dengan guru menerapkan strategi pembelajaran yang sesuai, 2) hasil nya terlihat dari aktifnya siswa pada saat didalam kelas, seperti menjawab jika ada pertanyaan dan memperhatikan video, serta peningkatan hasil belajar siswa, 3) peningkatan penahaman siswa tercermin dari ketekunan mereka pada saat pengerjaan tugas dan dari hasil nilai harian yang rata-rata telah meningkat.

² Dinda Laila Milyasani, “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Youtube dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas VIII di MTs Sayyid Yusuf Talango Sumenep” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2022).

3. Skripsi, Almi Sarah, 2020. Judulnya : “Implementasi Penggunaan Media Variatif Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri 105332 Tanjung Morawa”.³

Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa: 1) Media variatif yang digunakan pada pembelajaran tematik di kelas IV SD Negeri 105.332 Tanjung Morawa meliputi media visual, seperti mozaik gambar dari biji kacang hijau, dan media audio-visual seperti Zoom Meeting dan Whatsapp Group yang digunakan guru dan siswa untuk pembelajaran selama pandemi. 2) Tahapan penggunaan media variatif meliputi persiapan, penyajian, dan tindak lanjut. 3) Pengalaman guru dalam menggunakan media variatif sangat berpengaruh positif pada proses pembelajaran tematik.

4. Skripsi, Khairurraziqin, 2022, Dengan judul : “Implementasi Media Pembelajaran Realia Realia Pada Mata Pelajaran Biologi Siswa Kelas X Ipa-2 MA Nurul Islam Sumenep”.⁴

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus dan pemilihan subjek purposive. Adapun teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan; (1) Perencanaan pembelajaran realia meliputi pemilihan media yang disesuaikan

³ Almi Sarah, “Implementasi Penggunaan Media Variatif Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri 105332 Tanjung Morawa” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, 2020).

⁴ Khairurraziqin, “Implementasi Media Pembelajaran Realia Pada Mata Pelajaran Biologi Siswa Kelas X Ipa-2 MA Nurul Islam Sumenep” (Skripsi, Universitas Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022).

dengan latar belakang lingkungan siswa, serta Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang digunakan oleh guru. Media yang dipilih sesuai dengan isi materi dan indikator yang diajarkan. (2) Pelaksanaan penggunaan media realia dilakukan dengan mempersiapkan media dan memastikan kelancaran proses pembelajaran. Siswa dilibatkan dalam eksperimen menggunakan media yang disiapkan. (3) Evaluasi menunjukkan bahwa media realia membantu mencapai tujuan pembelajaran, meningkatkan minat siswa, dan memudahkan pemahaman materi, yang berdampak positif pada hasil belajar siswa.

5. Skripsi, Indah Silviana, 2023, Mahasiswa Dengan judul : “Implementasi Media Visual Dalam Pembelajaran PAI Kelas VIII di SMP Islam Comal Kabupaten Pematang”.⁵

Penelitian ini bertujuan supaya terjadi peningkatan minat belajar pada pembelajaran PAI kelas VIII di SMP Islam Comal, Kabupaten Pematang, serta untuk menggambarkan faktor pendukung dan juga faktor penghambat dalam penerapan media visual dalam meningkatkan minat belajar siswa. Rumusan masalah yang diangkat yaitu bagaimana implementasi media visual dapat meningkatkan minat belajar pada pembelajaran PAI, dan faktor apa saja yang menjadi pendukung serta penghambatnya. Jenis penelitian menggunakan kualitatif dimana pengumpulan data melalui wawancara, dokumentasi serta observasi, yang kemudian dianalisis supaya menarik kesimpulan. Hasil penelitian

⁵ Indah Silviana, “Implementasi Media Visual Dalam Pembelajaran PAI Kelas VIII di SMP Islam Comal Kabupaten Pematang” (Skripsi, Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, 2023).

menunjukkan bahwa media visual berperan penting dalam membantu siswa memahami materi yang diajarkan. Media yang diterapkan berupa gambar dan slide PowerPoint, yang bisa meningkatkan minat belajar.

Tabel 2.1
Persamaan dan Perbedaan
Penelitian Terdahulu dengan Penelitian yang dilakukan

No	Penulis, Tahun, Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Dwi Prastiwi, 2022. "Implementasi Media Pembelajaran Pada Siswa Kelas II A di MI Diponegoro 1 Kecamatan Purwokerto Timur Kabupaten Banyumas".	<ul style="list-style-type: none"> • Fokus Pada Media Pembelajaran • Tujuan Meningkatkan Pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis Media Pembelajaran Konvensional • Jenjang pendidikan di MI
2.	Dinda Laila Milyasani, 2022. "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Youtube dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas VIII di MTs Sayyid Yusuf Talango Sumenep".	<ul style="list-style-type: none"> • Fokus Pada Media Pembelajaran • Meningkatkan Pembelajaran • Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis Media Pembelajaran • Subjek mata pelajaran Bahasa SKI • Jenjang Pendidikan di MTs • Bertujuan dalam meningkatkan pemahaman materi
3.	Almi Sarah, 2020. "Implementasi Penggunaan Media Variatif Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri 105332 Tanjung Morawa."	<ul style="list-style-type: none"> • Fokus Pada Media Pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis Media Pembelajaran • Jenjang Pendidikan SD • Subjek mata pelajaran Bahasa

			SKI
4.	Khairurraziqin, 2022. "Implementasi Media Pembelajaran Realia Pada Mata Pelajaran Biologi Siswa Kelas X Ipa-2 MA Nurul Islam Sumenep".	<ul style="list-style-type: none"> • Fokus Pada Media Pembelajaran • Jenjang Pendidikan 	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis Media Pembelajaran • Subjek mata pelajaran Biologi
5.	Indah Silviana, 2023. Mahasiswa Dengan Judul : "Implementasi Media Visual Dalam Pembelajaran PAI Kelas VIII di SMP Islam Comal Kabupaten Pematang".	<ul style="list-style-type: none"> • Fokus Pada Media Pembelajaran • Subjek mata pelajaran PAI 	<ul style="list-style-type: none"> • Jenjang Pendidikan di SMP • Jenis Media Pembelajaran

Kesimpulan terkait perbedaan dan persamaan dari penelitian terdahulu yang telah dipaparkan menunjukkan bahwa meskipun media pembelajaran yang digunakan berbeda, baik digital seperti Gimkit dan YouTube, maupun media nyata seperti realia dan variatif, semua bertujuan untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam berbagai mata pelajaran. Persamaannya terletak pada fokus untuk memperkaya pengalaman belajar siswa dengan penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik materi dan siswa. Perbedaannya terletak pada jenis media yang digunakan, konteks pendidikan (tingkat dan jenis sekolah), serta pendekatan yang diterapkan dalam setiap penelitian.

B. Kajian Teori

1. Penggunaan Gimkit Sebagai Media Pembelajaran

Penggunaan pembelajaran dengan media digital seperti Gimkit merupakan bentuk strategi inovatif yang memungkinkan guru menghidupkan suasana kelas melalui pembelajaran berbasis permainan (game-based learning). Dalam penerapannya, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mengelola interaksi, memberikan arahan, serta melakukan evaluasi dan umpan balik secara real-time. Penggunaan media ini perlu disesuaikan dengan kesiapan infrastruktur sekolah, tingkat literasi digital guru dan siswa, serta kecocokan materi ajar.⁶

Dalam penerapannya juga harus didahului dengan analisis kebutuhan dan perencanaan yang matang, sebagaimana dijelaskan dalam teori Instructional Design oleh Heinich, bahwa penerapan media pembelajaran melibatkan lima komponen utama: tujuan, siswa, metode, media, dan evaluasi. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan penerapan sangat tergantung pada sejauh mana media tersebut mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.⁷

Dalam teori penerapan disini peneliti menggunakan berbagai macam referensi dan akan mendeskripsikan tentang apa saja proses

⁶ Majid, A. *Perencanaan pembelajaran mengembangkan standar kompetensi guru* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), 104.

⁷ Universitas Terbuka, *Bahan Ajar Teknologi Pendidikan*, Modul 7 “Model ASSURE” (Tangerang Selatan: UT Press, 2021), 12.

dan indikator perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi dalam bentuk tabel:

Tabel 2.2
Indikator-Indikator Perencanaan, Pelaksanaan dan Evaluasi.

No	Fokus Penelitian	Indikator
1.	Bagaimana perencanaan penggunaan Gimkit sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam meningkatkan minat belajar peserta didik Pendidikan Agama Islam kelas X di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2024/2025?	<ol style="list-style-type: none"> Analisis kebutuhan peserta didik <ol style="list-style-type: none"> Observasi awal terhadap minat belajar siswa Inventarisasi hambatan dalam pembelajaran konvensional Perencanaan strategi integrasi <i>Gimkit</i> <ol style="list-style-type: none"> Menyusun Modul Ajar berbasis TPACK (Technological, Pedagogical, Content Knowledge) Pemilihan materi PAI yang relevan untuk dijadikan <i>quiz game</i> Desain teknis media pembelajaran <ol style="list-style-type: none"> Pengembangan akun dan konten <i>Gimkit</i> Penyusunan soal interaktif Kesiapan guru dan sarana <ol style="list-style-type: none"> Pelatihan guru menggunakan <i>Gimkit</i> Ketersediaan infrastruktur (Wi-Fi, perangkat siswa, dll)
2.	Bagaimana pelaksanaan penggunaan Gimkit sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam meningkatkan minat belajar peserta didik Pendidikan Agama Islam kelas X di Sekolah Menengah	<ol style="list-style-type: none"> Penggunaan <i>Gimkit</i> saat pembelajaran <ol style="list-style-type: none"> Durasi dan frekuensi penggunaan Mode permainan yang digunakan (klasik, individu, tim) Interaksi siswa-guru selama permainan <ol style="list-style-type: none"> Respons siswa terhadap <i>quiz game</i> Dukungan dan pengarahan guru saat siswa bermain Keterlibatan dan motivasi Peserta didik

	Kejuruan Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2024/2025?	a. Antusiasme dan keaktifan siswa b. Peningkatan interaksi antar siswa 4. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran a. Keterkaitan soal dengan materi PAI b. Evaluasi kompetensi yang dicapai
3.	Bagaimana hasil penggunaan Gimkit sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam meningkatkan minat belajar peserta didik Pendidikan Agama Islam kelas X di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2024/2025?	1. Perasaan senang Peserta didik 2. Ketertarikan Peserta didik 3. Perhatian Peserta didik 4. Keikutsertaan Peserta didik

Untuk memudahkan dalam pencarian referensi peneliti akan mencantumkan apa saja terkait indikator-indikator diatas sebagai berikut:

1. Perencanaan

a) Observasi Awal Terhadap Minat Belajar Peserta didik.⁸

b) Inventarisasi Hambatan Pembelajaran Konvensional.⁹

⁸ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), 10-20.

⁹ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), 56.

2. Perencanaan Strategi Integrasi Gimkit
 - a. Modul Ajar Berbasis TPACK.¹⁰
 - b. Pemilihan Materi PAI dan BP yang Relevan untuk Quiz Game.¹¹
3. Desain Teknis Media Pembelajaran
 - a. Pengembangan Akun dan Konten Gimkit.¹²
 - b. Penyusunan Soal Interaktif.¹³
4. Kesiapan Guru dan Sarana
 - a. Pelatihan Guru Menggunakan Gimkit.¹⁴
 - b. Ketersediaan Infrastruktur (Wi-Fi, Perangkat).¹⁵
5. Penggunaan Gimkit Saat Pembelajaran
 - a. Durasi dan Frekuensi Penggunaan.¹⁶
 - b. Mode Permainan (Klasik, Individu, Tim).¹⁷
6. Interaksi Peserta didik -Guru Selama Permainan
 - a. Respons Siswa terhadap Quiz Game.¹⁸
 - b. Dukungan dan Pengarahan Guru saat Permainan.¹⁹

¹⁰ Mishra and Matthew J. Koehler, "Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge," *Teachers College Record* 108, no. 6 (2006): 1017–1054.

¹¹ Abdul Zamroni, *Desain Pembelajaran PAI Kurikulum 2013* (Jakarta: Kencana, 2019), 23.

¹² Robert Heinich, Michael Molenda, James D. Russell, dan Sharon E. Smaldino, *Instructional Media and Technologies for Learning* (Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall, 2002), 79.

¹³ Susan M. Brookhart, *How to Assess Higher-Order Thinking Skills in Your Classroom* (Alexandria, VA: ASCD, 2010), 66-69.

¹⁴ Thomas R. Guskey, *Evaluating Professional Development* (Thousand Oaks, CA: Corwin Press, 2000), 30.

¹⁵ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), 23.

¹⁶ R. E. Lavin, *Educational Psychology: Theory and Practice* (Boston, MA: Pearson, 2009),.

¹⁷ James Paul Gee, *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy* (New York: Palgrave Macmillan, 2003), 54.

¹⁸ Thomas W. Malone and Mark R. Lepper, "Making Learning Fun: A Taxonomy of Intrinsic Motivations for Learning," in *Aptitude, Learning, and Instruction, Volume 3: Cognitive and Affective Process Analyses*, ed. R. E. Snow and M. J. Farr (Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, 1987), 223–253.

7. Keterlibatan dan Motivasi Siswa

- a. Antusiasme dan Keaktifan Peserta didik.²⁰
- b. Peningkatan Interaksi antar Peserta didik.²¹

8. Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran

- a. Keterkaitan Soal dengan Materi PAI.²²
- b. Evaluasi Kompetensi yang Dicapai.²³

2. Media Pembelajaran Gimkit

a. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran dipahami sebagai alat bantu yang berfungsi menyampaikan materi dari guru kepada peserta didik agar proses belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Sesuai pernyataan dari Arief S, Sadiman, terkait media yakni segala bentuk yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan dari sumber kepada penerima, sehingga mampu membangkitkan pikiran, emosi

¹⁹ Lev S. Vygotsky, *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes* (Cambridge, MA: Harvard University Press, 1978), 65.

²⁰ John M. Keller, *Motivational Design for Learning and Performance: The ARCS Model Approach* (New York: Springer, 2010), 38.

²¹ Johnson, D. W., & Johnson, R. T., *Learning Together and Alone: Cooperative, Competitive, and Individualistic Learning* (Boston: Allyn & Bacon, 1999), 66.

²² Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R., *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing* (New York: Longman, 2001), 42.

²³ Black, P., & Wiliam, D., *Inside the Black Box: Raising Standards Through Classroom Assessment* (Bloomington: Phi Delta Kappan, 1998), 78.

minat, dan perhatian peserta didik, yang pada akhirnya mendorong terjadinya proses pembelajaran.²⁴

Media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang bisa dimanfaatkan sebagai menyampaikan pesan atau isi pembelajaran, dengan tujuan menarik perhatian, membangkitkan minat, serta merangsang aktifitas mental dan emosional serta didik dalam proses belajar guna mencapai hasil yang diharapkan. Media ini berisi informasi yang terdiri dari film, kaset slide, video, televisi, buku, gambar, internet dan lainnya, yang kemudian dapat disampaikan kepada orang lain atau peserta didik.²⁵

Dari pengertian diatas dapat diambil kesimpulan jika media pembelajaran adalah sarana penting dalam proses pendidikan yang berfungsi sebagai penyampai informasi materi secara menarik dan interaktif, sehingga mempermudah pemahaman peserta didik yang mencakup berbagai bentuk seperti video, gambar, buku, hingga teknologi digital. Tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mampu merangsang minat, emosi, dan aktivitas mental peserta didik agar proses belajar berjalan dengan lebih efektif dan juga bermakna.

²⁴ Hamzah Pagara, *Media Pembelajaran* (UNM, 2022),5.

²⁵ Andi Kristanto, *Media pembelajaran* (Surabaya: Bintang, 2016), 6.

2. Klasifikasi Media Pembelajaran

Setyosari dan Sihkabuden mengelompokkan media pembelajaran ke dalam lima kategori, yaitu berdasarkan: bentuk dan karakteristik fisik, jenis serta tingkat pengalaman yang didapatkan, persepsi indera yang dirasakan, cara penggunaan, dan hierarki pemanfaatannya. Berikut klasifikasi media berdasarkan bentuk serta karakteristik fisiknya:

1. Media pembelajaran dua dimensi

Media ini tidak memanfaatkan proyeksi, hanya memiliki dimensi panjang dan lebar, dan diamati dari satu sudut pandang saja. Seperti peta, diagram, atau media lain yang terlihat dari permukaan datar.

2. Media pembelajaran tiga dimensi

Media ini juga tidak memanfaatkan proyeksi tetapi memiliki dimensi panjang, lebar, dan tinggi atau tebal, sehingga dapat dilihat dari berbagai sudut pandang. Diantaranya yaitu meja, rumah, kursi, mobil atau gunung.

3. Media pandang diam

Jenis media ini memanfaatkan proyeksi untuk memperlihatkan gambar diam dalam layar. Sebagai contoh yakni tulisan, foto, ataupun gambar hewan yang diproyeksikan.

4. Media pandang gerak

Media ini memanfaatkan proyeksi untuk memperlihatkan gambar bergerak, seperti video tape recorder dan televisi yang diputar pada layar komputer atau media lainnya.²⁶

3. Tujuan Media Pembelajaran

Penggunaan media dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, baik untuk keperluan belajar individu maupun kelompok, secara umum memiliki beberapa tujuan utama. Kemp dan Dayton menyebutkan tujuan utama dalam pemanfaatan media meliputi 3 hal , yaitu:

1. Menyampaikan Informasi

Media memegang peran penting dalam proses komunikasi, yaitu sebagai jembatan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima. Media dalam konteks pembelajaran memiliki tujuan untuk sebagai penyampaian materi pembelajaran. Dengan kemajuan teknologi informasi, penyampaian materi kini dapat dilakukan melalui beragam media, tidak hanya media cetak saja akan tetapi juga ada media visual dan multimedia. Hal ini memungkinkan proses penyampaian informasi menjadi lebih bervariasi. Keragaman dalam penggunaan media ini

²⁶ Kristanto, 25.

sangat membantu peserta didik pada kemampuan indera yang berbeda-beda, baik dalam pendengaran, penglihatan, maupun berbicara. Dengan memanfaatkan media yang beragam, kendala pada indera peserta didik saat menerima dan mengolah informasi bisa diminimalkan, sehingga dapat memberi rangsangan lebih pada berbagai indera yang mereka miliki.

2. Memotivasi

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Peserta didik yang tidak memiliki motivasi belajar cenderung tidak akan terlibat dalam kegiatan belajar, yang akhirnya berdampak pada tidak tercapainya tujuan pembelajaran. Ketika tujuan pembelajaran tidak bisa dicapai, hal tersebut menggambarkan kegagalan proses pengajaran. Maka dari itu, seorang pendidik dituntut untuk merancang strategi yang tepat untuk memotivasi peserta didik agar lebih aktif dan terlibat pada saat pembelajaran.

Motivasi bisa dibedakan menjadi dua jenis. Pertama, motivasi intrinsik, yakni dorongan yang ada pada diri peserta didik tanpa adanya tekanan juga pengaruh siapapun. Kedua, motivasi ekstrinsik, yakni motivasi yang ada karena pengaruh eksternal, contohnya ajakan, perintah,

atau bahkan paksaan dari pihak lain, termasuk pendidik. Dalam kondisi ini, peserta didik terdorong untuk melakukan sesuatu, termasuk belajar.

Media pembelajaran merupakan salah satu strategi efektif dalam peningkatan motivasi belajar siswa di sekolah. Pemanfaatan media yang sesuai bisa membantu peserta didik untuk memahami materi pembelajaran dengan lebih baik serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Variasi media pembelajaran yang digunakan juga diharapkan mampu mengurangi kejenuhan selama proses belajar, mempermudah pemahaman informasi, serta mendorong siswa untuk lebih antusias pada saat pembelajaran. Pada akhirnya, hal ini diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik.

3. Menciptakan aktifitas belajar

Tujuan utama dari sebuah kegiatan pembelajaran adalah hasil atau dampak yang diharapkan tercapai dari proses tersebut. Dalam dunia pendidikan, hal ini dikenal sebagai *meaningful learning experience*, yaitu pengalaman belajar yang bermakna sebagai hasil dari proses belajar. Oleh karenanya, pembelajaran sebaiknya dirancang dalam membuat beragam aktivitas yang bisa mendapat pengalaman belajar bagi peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat membuat proses belajar lebih menyenangkan bagi peserta didik. Media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik menghubungkan pengalaman belajar baru dengan pengetahuan yang telah mereka miliki sebelumnya. Media memiliki keunggulan dalam mengkomunikasikan pengalaman belajar secara konkret. Media audiovisual seperti film, video, atau program multimedia memungkinkan peserta didik dalam mengintegrasikan pengalaman baru dengan pengalaman yang sudah ada, agar meningkatkan pemahaman dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

4. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran yakni menjadi perantara pada proses komunikasi pembelajaran guru dan peserta didik, dengan berbagai fungsi, yaitu:

1. Pemusat Perhatian Peserta Didik

Dalam menarik perhatian peserta bisa dengan merancang media pembelajaran yang baik. Jika media tersebut menarik, interaktif, dan memperkenalkan hal baru, fokus peserta didik terhadap pembelajaran akan meningkat.

2. Membangkitkan Emosi dan Motivasi Peserta Didik

Jika peserta didik hanya disajikan materi secara biasa, respons mereka cenderung datar. Sebaliknya, penyampaian

materi berbentuk visual atau audio yang menarik, seperti gambar berwarna, video, atau suara, dapat membangkitkan emosi dan motivasi mereka. Dengan pendekatan ini, siswa lebih termotivasi untuk memahami materi. Penggunaan media juga menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan mendorong peserta didik untuk lebih antusias belajar.

3. Membantu Pengorganisasian Materi

Media visual yang dirancang dengan baik, seperti tabel, grafik, diagram, atau bagan, mempermudah peserta didik dalam mengorganisasi materi pembelajaran. Penyajian yang menarik membantu peserta didik memahami dan mengingat materi dengan lebih efektif.

4. Menyamakan Persepsi

Konsep-konsep abstrak sering kali sulit dipahami oleh peserta didik. Media pembelajaran mampu merubah konsep abstrak menjadi lebih konkret, sehingga siswa memiliki persepsi yang sama. Tanpa media, penyampaian lisan saja sering kali menghasilkan persepsi yang berbeda-beda di antarpeserta didik.

5. Mengaktifkan Respon Peserta Didik

Pembelajaran yang monoton sering membuat peserta didik pasif. Media pembelajaran yang memiliki variasi dan relevan dengan tujuan pembelajaran dapat mengubah hal ini.

Media tersebut mendorong peserta didik menjadi lebih aktif dan responsif selama pembelajaran. Dengan perencanaan yang tepat, media bahkan dapat memotivasi peserta didik dalam mencari tahu lebih dahulu tentang materi pembelajaran sebelum guru menjelaskannya di kelas.²⁷

b. Gimkit

1. Pengertian Gimkit

Gimkit merupakan platform pembelajaran daring yang memanfaatkan gamifikasi untuk membuat proses belajar lebih menarik dan jauh dari rasa bosan. Aplikasi ini berbasis permainan edukatif yang dapat diakses melalui situs web, menawarkan berbagai fitur menarik. Salah satu fitur utamanya adalah penyediaan Kit (kumpulan soal) yang bisa disesuaikan dengan materi yang ingin dicapai dalam pembelajaran. Guru juga memiliki opsi Gimkit adalah Gimkit adalah platform pembelajaran daring yang memanfaatkan gamifikasi untuk membuat proses belajar lebih menarik dan jauh dari rasa bosan. Aplikasi ini berbasis permainan edukatif untuk memilih berbagai jenis permainan guna menyampaikan Kit tersebut.²⁸

Gimkit adalah sebuah platform permainan pembelajaran yang dirancang dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik

²⁷ Pagara, 16.

²⁸ Christin Nur Aini, "Implementasi Gimkit Sebagai Media Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 6 Tuban," *Jurnal Pendidikan* 5, no. 1 (2024): 252.

<https://ejournal.warunayama.org/index.php/sindorocendikiapendidikan/article/view/4583/4233>

dalam proses pembelajaran. Platform ini menggabungkan unsur permainan dengan pembelajaran, menciptakan pengalaman yang menyenangkan dan interaktif bagi peserta didik. Dengan Gimkit, guru bisa membuat set pertanyaan atau flashcard yang kemudian dijawab oleh peserta didik dalam format permainan yang kompetitif. Sejarah Gimkit dimulai pada Januari 2022, meskipun platform ini pertama kali dikembangkan oleh seorang peserta didik bernama Josh Feinsilber. Gimkit dimulai sebagai proyek pribadi yang diluncurkan pada tahun 2017. Josh merasa kecewa dengan pengalaman permainan pendidikan yang ada, yang menurutnya kurang menarik, dan ia bertekad untuk menciptakan sesuatu yang lebih interaktif. Gimkit awalnya bernama Gimlet, tetapi kemudian berubah nama menjadi Gimkit. Meskipun dimulai sebagai proyek kecil, Gimkit dengan cepat populer di kalangan guru dan peserta didik berkat pendekatannya yang inovatif terhadap pembelajaran. Setelah peluncurannya, Gimkit terus berkembang dengan pembaruan reguler yang menghadirkan fitur dan fungsionalitas baru, menjadikannya salah satu platform yang populer dalam gamifikasi dan pembelajaran berbasis permainan di kelas.²⁹

²⁹ Ian Brilian, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Gimkit Sebagai Gamifikasi Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas 5 Sekolah Dasar” (Madiun, Universitas PGRI, 2024).

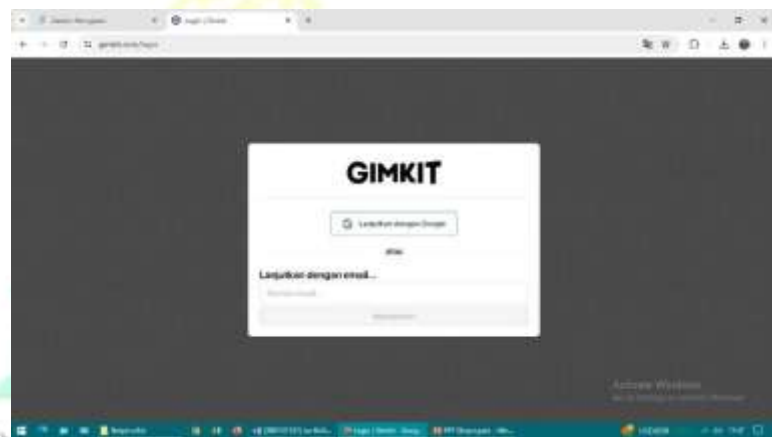
Untuk menggunakan Gimkit, berikut adalah langkah umum yang dapat di ikuti:

1. Buat Akun

Pertama-tama, buat akun Gimkit melalui link berikut

<https://www.gimkit.com/login>

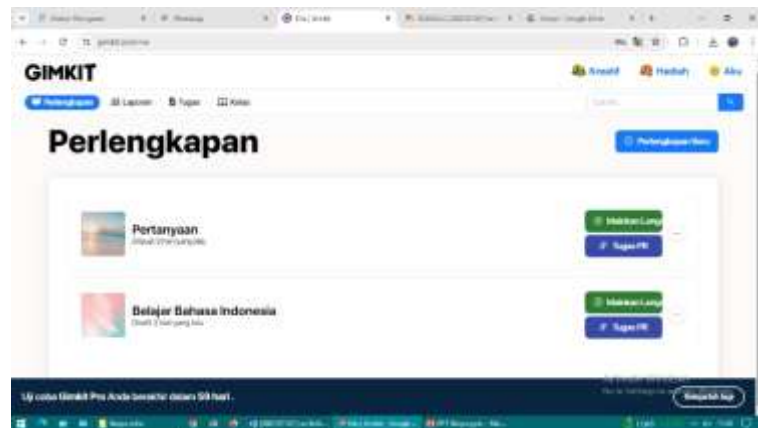
Daftar sebagai guru atau peserta didik. Jika seorang guru, buat kelas dan undang peserta didik ke dalamnya.



Gambar 2.1
Tampilan awal login Gimkit

2. Buat Permainan

Setelah mendaftar, buat permainan atau kumpulan pertanyaan. Buat pertanyaan sendiri atau menggunakan pertanyaan yang sudah ada di platform.

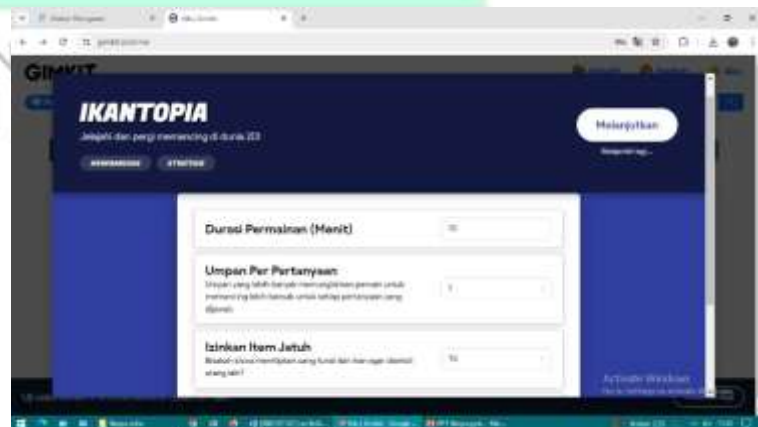


Gambar 2.2

Tampilan Pembuatan Prtanyaan dan Materi

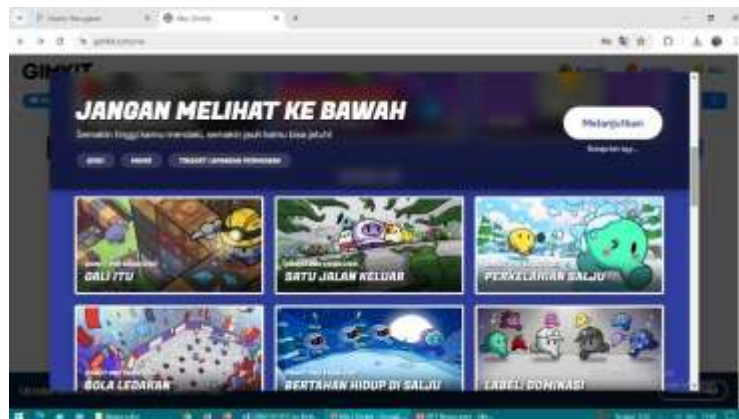
3. Atur pengaturan Permainan

Sesuaikan pengaturan permainan sesuai dengan kebutuhan. Tentukan berbagai hal seperti jumlah pemain, waktu permainan, dan aturan permainan lainnya.



Gambar 2.3

Tampilan Pengaturan Waktu dan Aturan Permainan



Gambar 2.4

Tampilan Jenis Permainan

4. Bagikan Kode Permainan

Setelah permainan siap, bagikan kode permainan kepada peserta didik untuk bergabung ke permainan.



Gambar 2.5

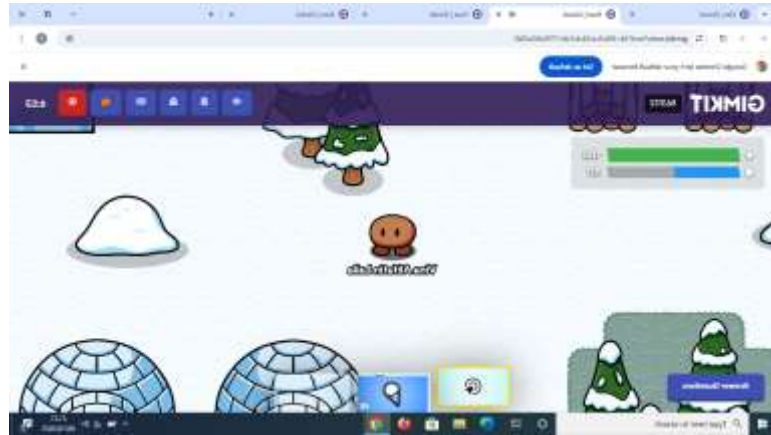
Kode Permainan

5. Mulai Permainan

Setelah peserta didik bergabung, mulailah permainan.

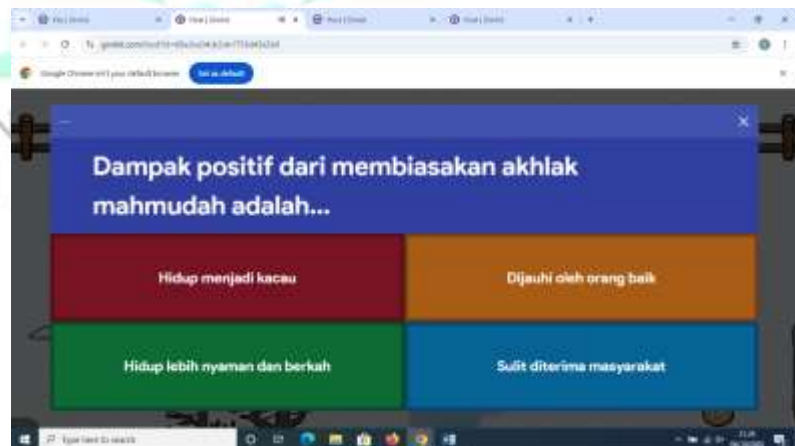
Peserta didik dapat menjawab pertanyaan dalam permainan,

mengumpulkan poin, dan bersaing dengan teman-teman mereka.



Gambar 2.6

Pembelajaran Menggunakan Gimkit

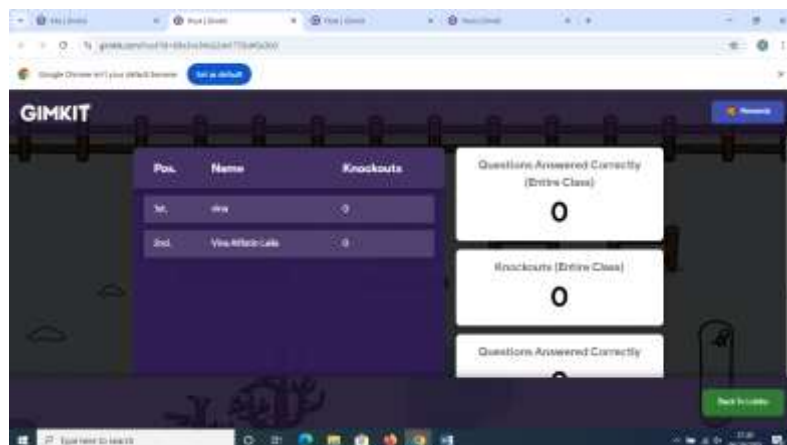


Gambar 2.7

Pengerjaan Soal Melalui Gimkit

6. Pantau Kemajuan dan Skor

Selama permainan berlangsung pantau kemajuan peserta didik dan melihat skor mereka.



Gambar 2.8

Papan Skor

7. Berikan Umpan Balik

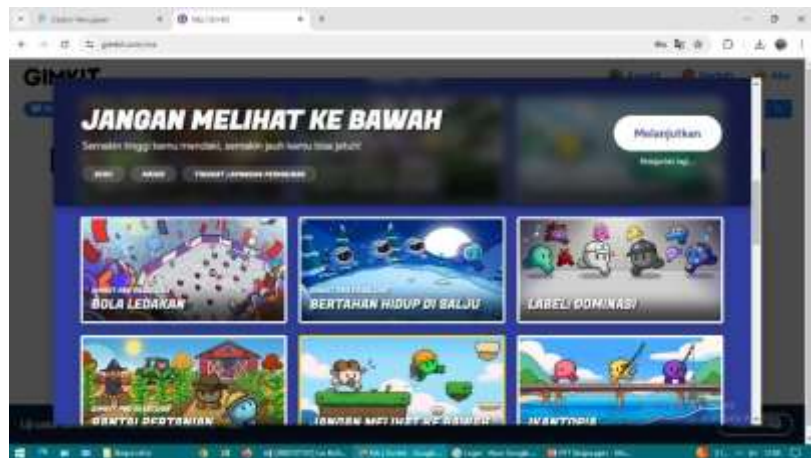
Setelah permainan selesai, berikan umpan balik kepada peserta didik. Ini dapat melibatkan pembahasan materi atau refleksi mengenai hasil permainan.

8. Simpan Permainan

Gimkit memungkinkan untuk menyimpan permainan yang telah di buat. Ini memudahkan untuk menggunakannya lagi di masa depan atau membagikannya dengan guru lain.

9. Eksplorasi Fitur Tambahan

Gimkit memiliki berbagai fitur tambahan seperti mode permainan yang berbeda, papan peringkat, dan alat pengajaran lainnya. Eksplorasi fitur-fitur ini untuk membuat pengalaman belajar lebih bervariasi dan menarik.



Gambar 2.9

Fitur Tambahan Mode Permainan

2. Kelebihan Gimkit

Media pembelajaran memiliki berbagai kelebihan yang dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Media pembelajaran, seperti gambar, diagram, dan video, memungkinkan visualisasi konsep lebih baik. Beberapa media pembelajaran juga dapat dirancang untuk menjadi interaktif, memungkinkan peserta didik berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Berikut adalah kelebihan gimkit dalam pembelajaran ;

1. Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik

Penggunaan Gimkit dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan.

2. Memfasilitasi Asesmen Formatif yang Efektif

Gimkit dapat digunakan sebagai alat asesmen formatif yang memungkinkan guru untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik secara real-time, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.

3. Mengurangi Penggunaan Kertas dan Otomatisasi Penilaian

Dengan fitur penilaian otomatis, Gimkit membantu mengurangi penggunaan kertas dan memudahkan guru dalam proses penilaian.³⁰

4. Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik

Studi menunjukkan bahwa penggunaan Gimkit dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan, khususnya dalam mata pelajaran tertentu.

5. Menyediakan Beragam Mode Permainan

Gimkit menawarkan berbagai mode permainan yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran, sehingga menciptakan variasi dan mengurangi kebosanan peserta didik.

6. Aksesibilitas yang Mudah

Gimkit dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti smartphone, tablet, atau laptop, memudahkan integrasi dalam berbagai setting pembelajaran.³¹

³⁰ N. H. Rahman, "Efisiensi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dengan Gimkit", *Jurnal Pendidikan Al-Dawat* 3, no. 1 (2023): 66-68, <http://ejournal.unhasy.ac.id/index.php/aladawat>

3. Kelemahan Gimkit

Kelemahan dalam media pembelajaran, penting untuk membahas mempertimbangkan beberapa aspek yang dapat mempengaruhi efektivitasnya. Media pembelajaran cenderung kurang efektif jika keberadaan guru atau interaksi manusia tidak diakrabi dengan baik. Interaksi manusia membantu memberikan umpan balik langsung, klarifikasi, dan motivasi yang mungkin kurang ditemukan dalam lingkungan pembelajaran yang sepenuhnya berbasis media.

Salah satu kelemahan media pembelajaran adalah kurangnya aspek sosial dalam pembelajaran. Pembelajaran sering kali lebih efektif ketika melibatkan interaksi sosial, seperti diskusi kelompok dan kolaborasi. Media pembelajaran mungkin tidak selalu dapat menyediakan lingkungan yang memfasilitasi pembelajaran sosial ini dengan baik.

Beberapa jenis media mungkin sulit untuk dinilai dengan benar, dan hal ini dapat menghambat pemahaman siswa tentang sejauh mana mereka telah memahami materi. Berikut adalah kelemahan gimkit dalam pembelajaran

1. Ketergantungan pada Koneksi Internet

³¹ A. F. Wardana, "Gamifikasi Pembelajaran: Studi Kasus pada Mata Pelajaran Sains", *ResearchGate* 4, no. 4 (2024), <https://doi.org/10.53299/jppi.v1i1.18>

Gimkit memerlukan koneksi internet yang stabil untuk berfungsi dengan baik. Hal ini dapat menjadi kendala di daerah dengan akses internet terbatas.

2. Keterbatasan Akses Perangkat

Penggunaan Gimkit membutuhkan perangkat seperti laptop atau smartphone. Peserta didik yang tidak memiliki akses ke perangkat tersebut mungkin kesulitan untuk berpartisipasi.

3. Potensi Gangguan Fokus

Elemen permainan yang berlebihan pada Gimkit dapat mengalihkan fokus peserta didik dari tujuan pembelajaran utama.

4. Keterbatasan dalam Materi Kompleks

Gimkit lebih cocok untuk materi yang sederhana dan dapat disajikan dalam format kuis. Untuk materi yang memerlukan penjelasan mendalam, platform ini mungkin kurang efektif.³²

5. Keterbatasan Fitur Gratis

Beberapa fitur canggih di Gimkit hanya tersedia dalam versi berbayar, sehingga bisa menjadi kendala bagi institusi dengan anggaran terbatas.

³² Putra, A., "Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran", *Jurnal Teknologi Pendidikan* 5, no. 1 (September 2016), media.neliti.com.

6. Kebutuhan Pelatihan bagi Guru

Guru memerlukan waktu dan pelatihan untuk memanfaatkan Gimkit secara optimal. Tanpa pelatihan yang memadai, efektivitas penggunaannya dapat berkurang.³³

Meskipun memiliki kelebihan dan kelemahan, penggunaan *Gimkit* akan bergantung pada kebutuhan dan preferensi guru serta peserta didik. Kesuksesan penggunaan *Gimkit* tergantung pada cara platform ini terintegrasi ke dalam rencana dan sejauh mana guru dapat mengoptimalkan potensi pembelajarannya.

3. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

1) Pengertian Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti merupakan Pendidikan yang memiliki tujuan untuk membentuk individu muslim yang utuh, mengembangkan seluruh potensi manusia baik fisik maupun spiritual, serta mempererat hubungan yang harmonis antara individu dengan Allah, sesama manusia, dan alam semesta. Pandangan ini berasal dari pemahaman islam mengenai hakikat manusia.³⁴ Pendidikan ini berfungsi untuk membantu individu memahami dan mengamalkan ajaran-ajaran islam dalam kehidupan

³³ Santoso, D., "Formative Assessment Using Gamification Tools in Online Learning", *Jurnal Inovasi Pembelajaran Digital* 1, no. (April 2023):221-229, <https://doi.org/10.59024/jnb.v1i4.266>

³⁴ Mukniah, *Manajemen Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Jember: STAIN Jember Press, 2013), 44.

sehari-hari, dengan menanamkan nilai-nilai spiritual, moral, dan etika yang sesuai dengan prinsip-prinsip Islam.

2) Tujuan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Tujuan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti sangat terkait dengan tujuan penciptaan manusia sebagai khalifah Allah dan hamba-Nya. Beberapa rincian tujuan pendidikan agama Islam menurut pakar Islam, 'Athiyah Al Abarasyi, meliputi: 1) Membantu pembentukan akhlak yang baik, 2) Mempersiapkan kehidupan di dunia dan akhirat, 3) Menumbuhkan semangat ilmiah, 4) Mempersiapkan peserta didik secara profesional, dan 5) Mempersiapkan peserta didik untuk mencari rezeki.

3) Fungsi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti memiliki beberapa fungsi sebagai berikut:

- 1) Pengembangan, yaitu meningkatkan keimanan dan ketaqwaan peserta didik kepada Allah SWT yang telah ditanamkan dalam lingkungan keluarga.
- 2) Penanaman nilai, yaitu untuk menanamkan nilai-nilai agama sebagai pedoman hidup untuk mencapai kebahagiaan di dunia dan akhirat.
- 3) Penyesuaian mental, yaitu membantu peserta didik untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan fisik dan sosial, serta mengubah lingkungan mereka sesuai dengan ajaran Islam.

- 4) Perbaikan, yaitu untuk memperbaiki kesalahan, kekurangan, dan kelemahan peserta didik dalam hal keyakinan, pemahaman, dan pengamalan ajaran agama Islam dalam kehidupan sehari-hari.
- 5) Pencegahan, yaitu untuk mencegah hal-hal negatif dari lingkungan atau budaya lain yang dapat membahayakan dan menghambat perkembangan peserta didik menuju manusia Indonesia seutuhnya.
- 6) Pengajaran ilmu pengetahuan keagamaan, yaitu memberikan pengajaran tentang ilmu pengetahuan agama, baik yang terkait dengan alam nyata maupun yang tidak tampak, serta memahami sistem dan fungsi sosialnya.
- 7) Penyaluran, yaitu untuk menyalurkan bakat khusus anak-anak di bidang agama Islam agar dapat berkembang secara optimal dan bermanfaat bagi diri mereka sendiri dan orang lain.³⁵

4. Minat Belajar

1) Pengertian Minat Belajar

Minat pada dasarnya adalah kondisi internal peserta didik yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas belajar. Hal ini mencakup rasa suka terhadap materi pelajaran serta kesadaran akan

³⁵ Mukniah, 45-50

pentingnya materi tersebut, misalnya untuk kebutuhan masa depannya.³⁶

Hurlock menjelaskan bahwa terdapat dua aspek utama dalam memahami minat, yaitu:

1. Aspek kognitif, di mana minat didasarkan pada pemahaman atau konsep yang dibangun melalui pengalaman pribadi dan pembelajaran yang diperoleh dari lingkungan rumah, sekolah, masyarakat, serta berbagai media massa.
2. Aspek afektif, yaitu minat yang tercermin dalam sikap terhadap aktivitas yang diminati. Sikap ini terbentuk dari pengalaman pribadi dan pengaruh dari orang-orang yang dianggap penting, seperti orang tua, guru, atau teman sebaya.³⁷

Minat merupakan aspek penting yang harus diutamakan karena tidak muncul begitu saja. Salah satu faktor keberhasilan dalam belajar adalah adanya minat. Ada beberapa hal yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik meliputi metode pengajaran guru dan lingkungan peserta didik. Oleh karena itu, seorang guru perlu merancang strategi pembelajaran yang menarik agar minat peserta didik dapat meningkat. Untuk memahami minat belajar peserta didik, guru harus mampu mengamati perkembangan kemampuan siswa dalam belajar, memperhatikan keinginan siswa

³⁶ Nurlina Ariani Hrp, Zuliani Masruro, dan Siti Zahara Saragih, *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran* (Widina, 2022), 24.

³⁷ Rusydi Ananda dan Fitri Hayati, *Variabel Belajar* (Medan: CV. Pusdikra MJ, 2020), 141.

dalam mengikuti proses pembelajaran, serta mengenali tanda-tanda penolakan terhadap pembelajaran.

Ada berbagai cara yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan minat belajar siswa, di antaranya:

1. Menggunakan metode pembelajaran yang beragam agar peserta didik lebih tertarik
2. Menciptakan lingkungan belajar yang kreatif
3. Mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman yang dimiliki
4. Memberikan penghargaan kepada peserta didik yang menunjukkan prestasi
5. Menggunakan alat peraga sebagai media pembelajaran
6. Merancang strategi pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan semangat belajar dan mencegah kebosanan
7. Memanfaatkan media pembelajaran.³⁸

2) Indikator Minat Belajar

Indikator berfungsi sebagai alat untuk memantau yang dapat memberikan petunjuk mengenai minat belajar siswa. Berdasarkan pendapat Slameto, terdapat empat indikator minat belajar, yaitu:

³⁸ Mawar Sari, "Media Pembelajaran Berbasis Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia," 18 no. 1 (Januari 2024): 210, <https://jurnal.dharmawangsa.ac.id/index.php/juwarta/article/view/4266/pdf>

1. Perasaan Senang

Peserta didik yang merasa senang atau menyukai suatu mata pelajaran cenderung akan terus mempelajari materi yang mereka sukai tanpa adanya paksaan.

2. Ketertarikan Peserta didik

Ketertarikan ini terkait dengan dorongan yang mendorong peserta didik untuk merasa tertarik pada orang, objek, kegiatan, atau pengalaman emosional yang muncul akibat kegiatan tersebut.

3. Perhatian Peserta didik

Perhatian merupakan fokus atau aktivitas mental yang diarahkan pada suatu objek untuk memahami atau mengamati, mengesampingkan hal-hal lain. Peserta didik yang tertarik pada sesuatu secara alami akan lebih fokus pada objek tersebut.

4. Keterlibatan Peserta didik

Keterlibatan muncul ketika ketertarikan terhadap suatu objek mendorong peserta didik untuk merasa senang dan tertarik untuk aktif terlibat dalam kegiatan yang berkaitan dengan objek tersebut.³⁹

³⁹ Neneng Fikriani, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Game Spinning Wheel Terhadap Minat dan Keaktifan Belajar Siswa Pada Materi Sistem Koordinasi Kelas XI IPA di SMA Negeri Arjasa Jember Tahun Ajar 2022/2023" (Jember, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq, 2023).

Keempat indikator tersebut biasanya terlihat dalam proses belajar mengajar. Dengan demikian, terdapat hubungan yang erat antara siswa, mata pelajaran, guru, dan lingkungan yang dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik. Ketika semua elemen tersebut berfungsi dengan baik, minat belajar peserta didik akan berdampak positif terhadap perkembangan mereka.

3) Ciri-ciri Minat Belajar

Minat belajar memiliki beberapa karakteristik. Menurut Elizabeth Hurlock terdapat tujuh karakteristik minat belajar, yaitu:

1. Minat berkembang seiring dengan perkembangan fisik dan mental.
2. Minat berkaitan erat dengan aktivitas belajar.
3. Perkembangan minat bisa saja terbatas.
4. Minat dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar.
5. Minat dipengaruhi oleh faktor budaya
6. Minat mengandung elemen emosional.
7. Minat bersifat egoisentris, yang berarti jika seseorang tertarik pada sesuatu, ia akan merasa terdorong untuk memilikinya.⁴⁰

4) Faktor-faktor Minat Belajar

Menurut Purwanto dalam Hamalik, terdapat dua faktor utama yang memengaruhi minat belajar, yaitu faktor internal dan eksternal. Salah satu faktor internal yang berperan adalah perhatian

⁴⁰ Syardiansah, "Hubungan Motivasi Belajar dan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar" 5 No.1 (Mei 2016): 444.

peserta didik, yang timbul karena rasa ingin tahu. Oleh karena itu, rasa ingin tahu tersebut perlu dirangsang agar peserta didik terus memberikan perhatian terhadap materi yang diajarkan. Sikap siswa juga menjadi faktor penting, di mana sikap mencerminkan kemampuan untuk menerima atau menolak sesuatu berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Selain itu, sikap dapat memotivasi dan mengarahkan aktivitas peserta didik. Bakat, yang merupakan potensi atau kecakapan alami yang dimiliki sejak lahir, juga memengaruhi minat belajar. Setiap individu memiliki bakat yang berbeda, dan seseorang cenderung mudah mempelajari hal-hal yang sesuai dengan bakatnya. Kemampuan, yang sering disamakan dengan kecerdasan, juga berperan dalam minat belajar. Kecerdasan ini merujuk pada kemampuan belajar, dan kemampuan umum diartikan sebagai prestasi individu dalam berbagai tugas, termasuk memecahkan masalah dalam waktu terbatas. Motivasi berfungsi untuk mendorong, mendasari, dan mengarahkan aktivitas belajar. Motivasi adalah kekuatan yang memicu dan mempertahankan kegiatan belajar, serta memberi arah agar tujuan belajar tercapai.

Sedangkan faktor eksternal yang memengaruhi minat belajar meliputi faktor sekolah dan keluarga. Dalam konteks pendidikan, peran guru sangat penting dalam mendidik dan mengajar peserta didik untuk dapat menjalani hidup sesuai dengan kodratnya sebagai

manusia. Tugas utama guru adalah mengajarkan siswa dengan cara yang formal. Sarana dan prasarana pendidikan, seperti gedung sekolah, ruang belajar, serta buku pelajaran dan alat pembelajaran, juga berperan dalam menciptakan kondisi belajar yang baik. Meskipun lengkapnya sarana dan prasarana dapat mendukung proses pembelajaran, keberhasilan belajar tidak hanya ditentukan oleh kelengkapan fasilitas tersebut. Selain bahan ajar, sarana dan prasarana yang memadai juga diperlukan untuk mendukung proses belajar mengajar yang efektif, dengan tujuan menyampaikan informasi dari pengajar kepada peserta didik.⁴¹



⁴¹ Lusi Marleni, "Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Bangkinang," *Jurnal Pendidikan Matematika* 1, no. 1 (2016): 151.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Saryono menyatakan penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian yang digunakan dalam menemukan, menyelidiki, menggambarkan serta menjelaskan kualitas karakteristik dari pengaruh sosial.¹ Penelitian kualitatif sendiri memiliki tujuan yakni memahami fenomena tertentu yang berupa pengalaman yang dialami pada subjek penelitian, seperti persepsi, perilaku, tindakan, motivasi dan lainnya, kemudian dijelaskan secara menyeluruh dalam bentuk kata-kata yang mencerminkan kondisi sesungguhnya. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan pendekatan kualitatif, dengan metode analisis yang bersifat induktif. Hasil dari penelitian kualitatif dominan menekankan pada pemahaman arti dari pada generalisasi.²

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian lapangan (*Field Research*) dalam mengeksplorasi penggunaan Gimkit sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran PAI di SMK Negeri 2 Jember. Tujuan dari penelitian ini yakni menggali bagaimana penggunaan Gimkit bisa meningkatkan minat belajar peserta didik dalam konteks pembelajaran yang langsung diterapkan di lapangan. Dalam penggunaan media tersebut data

¹ Abdul Fattah Nasution, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: Harva Creative, 2023), 202.

² Feny Rita Fiantika dkk., *Metode Penelitian Kualitatif* (Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022), 12.

dikumpulkan menggunakan observasi wawancara, serta dokumentasi. Pemilihan metode *field research* ini peneliti memungkinkan memperoleh informasi yang autentik serta konseptual mengenai dampak Gimkit terhadap minat belajar peserta didik dalam lingkungan sekolah.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini berlokasi di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Jember tepatnya di Jalan Tawamangu No.59 Desa Tegal Gede, Kecamatan Sumbersari, Kabupaten Jember. Alasannya yaitu karena di sekolah tersebut dalam pembelajaran PAI menggunakan Gimkit sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengkaji tentang penerapan Gimkit sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran PAI.

C. Subyek Penelitian

Moleong mendefinisikan subjek penelitian itu ialah informan, dimana berarti individu yang memberi informasi atau penjelasan mengenai keadaan, situasi dan kondisi di lokasi penelitian. Subyeknya yakni merujuk pada narasumber yang dinilai kompeten dan mampu memberi informasi yang relevan untuk peneliti tentang data yang akan diteliti.³

Adapun subyek penelitian yang telah ditetapkan oleh peneliti yaitu:

1. Bapak Zainal Abidin, S.Kom, MM. sebagai Wakil Kepala Kurikulum SMK Negeri 2 Jember.
2. Bapak Moh. Khoirur Rosyid Ansori, S.Pd. selaku Guru Pendidikan Agama Islam SMK Negeri 2 Jember.

³ Feny Rita Fiantika dkk., *Metode Penelitian Kualitatif* (Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022), 12.

3. Peserta didik kelas X TKP SMK Negeri 2 Jember yakni Eszar Satya Wijaya, M. Bintang Ikbal Sahid, dan Dwi Sasmita Kurniawan

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merujuk pada metode yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan informasi. Sugiyono menyatakan langkah yang penting dalam penelitian yakni teknik pengumpulan data, karena memperoleh data merupakan tujuan utama peneliti.⁴ Setiap metode perlu dijelaskan secara mendetail mengenai jenis data yang terkumpul menggunakan teknik tersebut. Ada 3 teknik yang digunakan pada penelitian ini diantaranya:

1. Observasi

Observasi melibatkan peninjauan terhadap perilaku yang terlihat dan tujuan yang ingin dicapai. Observasi pada penelitian ini yaitu observasi partisipasi pasif dimana peneliti tidak terlibat saat kegiatan namun datang ke tempat kegiatan.⁵

Data observasi yang dilakukan pada penelitian ini antara lain:

- 1) Kondisi lingkungan sekolah.
- 2) Penerapan media pembelajaran Gimkit pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Jember.

2. Wawancara

⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2022), 224.

⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2022), 227.

Wawancara digunakan sebagai metode pengumpulan data ketika peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk mengidentifikasi permasalahan yang perlu diteliti, serta untuk menggali informasi lebih mendalam dari responden.⁶

Penelitian ini menggunakan wawancara semi-terstruktur sebagai teknik pengumpulan data karena lebih bebas dan terbuka dalam menggali informasi serta dapat menyesuaikan pertanyaan berdasarkan respons yang diberikan oleh responden.

Data yang diambil melalui wawancara dalam penelitian ini yaitu:

- 1) Persiapan perencanaan media pembelajaran Gimkit pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Jember.
- 2) Langkah-langkah pelaksanaan penerapan media pembelajaran Gimkit pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Jember.
- 3) Dampak penggunaan Gimkit sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Jember.

3. Dokumentasi

Dokumentasi yakni catatan yang berupa tulisan, gambar, ataupun karya monumental seseorang. Jika disertai dengan

⁶ Sugiyono, 137.

dokumentasi hasil penelitian menjadi lebih kredibel. Studi dokumentasi juga sebagai pelengkap dari metode wawancara dan observasi.⁷

Berikut data yang diambil pada saat penelitian diantaranya:

- 1) Profil Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Jember.
- 2) Struktur organisasi Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Jember.
- 3) Modul ajar media pembelajaran Gimkit.

E. Analisis Data

Pendapat Miles Huberman terkait analisis data kualitatif yang melibatkan 3 tahapan utama yang dilakukan secara berulang selama proses penelitian, bahkan sebelum pengumpulan data selesai. Tiga tahapan tersebut meliputi:

1. Reduksi Data

Tahap ini berfokus pada penyederhanaan data, yaitu dengan memilih, memfokuskan, dan mengorganisasi data yang relevan agar mudah dipahami. Tujuan utamanya adalah untuk memilah informasi penting dan membuang yang tak perlu, sehingga peneliti dapat menarik kesimpulan yang tepat.

2. Penyajian Data

Tahap selanjutnya melibatkan penyusunan informasi secara sistematis agar mudah dibaca dan dipahami. Penyajian data bisa dilakukan dengan beberapa bentuk, seperti teks naratif, matriks,

⁷ Sugiyono, 240.

grafik, atau diagram. Tujuan penyajian data adalah agar data agar mudah dipahami dalam penarikan kesimpulan.

3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

Langkah terakhir yaitu penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan sementara yang dihasilkan pada tahap awal masih bisa berubah bila tidak disertai oleh bukti yang kuat, pada tahap pengumpulan data berikutnya. Akan tetapi, apabila kesimpulan awal tersebut terdapat bukti yang kuat dan konsisten ketika peneliti kembali ke lapangan, maka kesimpulan bisa dianggap kredibel.⁸

F. Keabsahan Data

Menurut Moleong keabsahan data dalam penelitian kualitatif melibatkan upaya untuk menjamin jika data yang diperoleh valid, bisa dipercaya dan memiliki relevansi dengan fokus penelitian. Moleong menekankan pentingnya menggunakan teknik seperti triangulasi, pengecekan oleh partisipan untuk meningkatkan validitas dan reabilitas data.⁹

Supaya data tidak menyimpang dari penelitian, peneliti perlu menganalisis data yang didapat. Oleh sebab itu, dilaksanakan uji keabsahan data menggunakan triangulasi. Berikut triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Triangulasi Sumber

⁸ Sugiyono, 246-252.

⁹ Moleong, L.J, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), 324–328.

Triangulasi sumber yakni melakukan pengumpulan data dari sumber yang berbeda tetapi dengan teknik yang sama.¹⁰ Dalam penelitian ini, membandingkan data yang didapat dari guru PAI, peserta didik kelas X TKP, serta waka kurikulum melalui wawancara.

2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik yakni dilakukan melalui verifikasi teknik yang berbeda tetapi dengan sumber yang sama.¹¹ Misalnya, data yang didapat dari guru PAI kemudian diperiksa melalui wawancara,, dokumentasi serta observasi.

G. Tahap – Tahap Penelitian Data

Pada bagian ini menjelaskan rencana saat pelaksanaan penelitian.¹² Berikut adalah tahapan yg dilakukan saat penelitian:

a. Tahap Pra-Lapangan

Tahap merupakan langkah yang dilakukan sebelum penelitian dimulai.

Kegiatan pada tahap ini meliputi:

1. Menentukan Lokasi Penelitian
2. Membuat Rancangan Penelitian
3. Perizinan
4. Penyusunan Instrumen Penelitian

b. Tahap Pelaksanaan

¹⁰ Sugiyono, 274.

¹¹ Sugiyono, 274.

¹² Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jember: UIN Khas Jember, 2021),48.

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Objek Penelitian

1. Profil Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Jember

- a. Nama Sekolah : Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Jember
- b. Nama Jurusan : Teknik Kontruksi Perumahan
- c. NPSN : 20523756
- d. Status Sekolah : Negeri
- e. Akreditasi : A
- f. Alamat sekolah : JL. TAWANGMANGU 59
- g. Email : smknegeri2jember@gmail.com
- h. No. Telp : 085136014547

2. Sejarah Singkat Berdirinya Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Jember

SMKN 2 Jember berdiri sejak tahun 1960 dengan nama STMN Jember. Pada tahun 1960 STMN Jember bertempat di Jl. Nusa Indah Kec. Patrang. Saat itu hanya ada 2 jurusan yaitu bangunan gedung dan bangunan air. Pada tahun 1966 bertambah jurusan yaitu jurusan mesin, dan pada tahun 1968 bertambah lagi jurusan listrik. Pada akhir tahun 1994 STMN Jember pindah lokasi di Jl. Tawangmangu 59 Jember Kec. Sumbersari. Di atas lahan seluas 4,5 Ha. STMN Jember Dirubah Menjadi SMKN 2 Jember dan sekarang membuka 12 jurusan (Program keahlian), yaitu teknik konstruksi bangunan (BBT), Teknik gambar bangunan/architecture (GB), teknik pembangkit tenaga listrik (PBL),

teknik instalasi pemanfaatan tenaga listrik (IL), teknik pemesinan (TPM), teknik kendaraan ringan (TKR), teknik sepeda motor (TSM), teknik alat berat (TAB), teknik audio video (AV), teknik mekatronika (TR), teknik computer jaringan (TKJ), dan multimedia. Penambahan program keahlian tersebut sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini.

3. Visi-Misi dan Tujuan SMK Negeri 2 Jember

a. Visi

Tamatan berkompotensi unggul, cerdas dalam IMTAQ, cinta budaya bangsa, dan berdaya saing global.

b. Misi

- 1) Membentuk sikap peserta didik yang berjiwa produktif, entrepreneurship yang berdaya saing regional/global.
- 2) Melaksanakan pendidikan berkompotensi yang berstandart industry dan lifeskill untuk menunjang kewirausahaan di lingkungannya baik mandiri maupun kelompok.
- 3) Meningkatkan kualitas dan kuantitas kerjasama (ber-MoU) dengan DUDI dalam pelaksanaan pendidikan link dan match serta rekrutmen kelulusan.
- 4) Menjalin kerjasama dengan asosiasi profesi dalam perencanaan kurikulum dan sertifikasi kompetensi keahlian.

- 5) Memperkuat pengajaran bahasa Inggris dan kelompok sains untuk mempersiapkan lulusan dalam rekrutmen tenaga kerja dan memasuki pendidikan tinggi.
- 6) Memperkuat daya dukung fasilitas, sarana prasarana pembelajaran di sekolah untuk menyiapkan lulusan yang unggul.

B. Penyajian dan Analisis Data

Penyajian data adalah suatu hal yang sangat penting dalam sebuah penelitian dan berfungsi sebagai penguat. Data yang dikumpulkan kemudian dianalisis untuk menghasilkan sebuah Kesimpulan. Data yang diperoleh sesuai dengan fokus penelitian yang telah ditetapkan, yaitu:

1. Bagaimana perencanaan penggunaan Gimkit sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dalam meningkatkan minat belajar peserta didik di SMK Negeri 2 Jember?
2. Bagaimana pelaksanaan penggunaan Gimkit sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dalam meningkatkan minat belajar peserta didik di SMK Negeri 2 Jember?
3. Bagaimana hasil penggunaan Gimkit sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dalam meningkatkan minat belajar peserta didik di SMK Negeri 2 Jember?

Berdasarkan fokus penelitian di atas maka peneliti akan menyajikan data yang telah diperoleh melalui Teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data yang dideskripsikan sebagai berikut:

1. Perencanaan Penggunaan Gimkit sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Agama Islam dan Budi Pekerti dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Jember

Media pembelajaran Gimkit yang direncanakan oleh guru PAI dan BP untuk peserta didik kelas X TKP dijadikan sebagai salah satu sarana dalam peningkatan minat belajar peserta didik. Dalam hal ini media pembelajaran yang dilaksanakan terlebih dahulu direncanakan oleh guru PAI dan BP dengan memasukan dengan memasukan Gimkit kedalam modul pembelajaran.

Dalam perencanaanya Gimkit memiliki gaya khas yang tersendiri yang mana pembelajaran dengan media Gimkit menyesuaikan perkembangan zaman pembelajaran abad 21 yang berbasis teknologi. oleh karena itu, guru PAI dan BP di SMK Negeri 2 Jember memiliki kompetensi guru professional dengan penggunaan media pembelajaran Gimkit untuk meningkatkan minat belajar peserta didik di era teknologi. hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara Bersama Zainal Abidin selaku Waka Kurikulum, beliau mengatakan bahwa:

“Tentu saja mba, di SMK ini penggunaan teknologi terutama dalam pembelajaran itu sering diterapkan apalagi di SMK adalah sekolah berbasis teknologi dan rekayasa. Jadi untuk media pembelajaran siswa itu kebanyakan menggunakan gadget/handphone sebagai salah satu sarana utama, menurut saya anak-anak akan lebih antusias dalam setiap pembelajaran jika pembelajaran ditunjang dengan media pembelajaran oleh gurunya masing-masing. Tentu mba, dalam hal ini setiap guru wajib merencanakan dalam modul ajarnya masing-masing”¹

¹ Zainal Abidin, diwawancarai oleh penulis, 20 Maret 2025

Hal tersebut juga disampaikan oleh Moh. Khoirur Rosyid Ansori, selaku guru PAI, beliau mengatakan:

“Iya mba, untuk pembelajaran saya karena saya lahir di era Gen Z sebagai guru saya lebih tertarik menggunakan media pembelajaran Gimkit yang sesuai dengan era pembelajaran abad 21 yang mana berbasis teknologi. saya rasa dengan media ini anak-anak banyak yang berminat dan bisa menjadi partisipan aktif dalam setiap pembelajaran PAI. Setiap ingin menggunakan media pembelajaran biasanya mba, saya merencanakan dulu di modul ajar saya”.²

Hal tersebut senada dengan apa yang disampaikan oleh M Bintang Ikbal Sahid, selaku peserta didik beliau mengatakan :

“Biasanya pak Rosyid sebelum pembelajaran beliau memberikan penjelasan terkait rencana pembelajaran terlebih dahulu. Misal pembelajaran pertemuan minggu ini dengan penggunaan media pembelajaran biasanya dengan Gimkit, dan saya mba jujur malah lebih semangat dan minat jika pak Rosyid menggunakan Gimkit dalam pembelajaran dan tidak akan bosan kami sebagai siswa”.³

Dari beberapa wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa sebelum melakukan pembelajaran guru PAI dan BP merencanakan terlebih dahulu dan menambahkan dalam metode pembelajarannya yaitu alat atau media yang digunakan seperti media Handphone kepada peserta didik untuk menunjang pembelajaran. Hal tersebut dilakukan agar peserta didik dapat tertarik dengan pembelajaran yang dilakukan oleh guru PAI dan BP dan hasil yang penulis dapat dilapangan Ketika guru PAI dan BP menginformasikan kepada peserta didik untuk menggunakan handphone Ketika pembelajaran mereka sangat antusias dan semangat. Contoh seperti M Bintang Ikbal sahid yang mengatakan bahwa ia lebih bersemangat jika guru PAI dan BP menggunakan media

² Moh. Khoirur Rosyid Ansori, diwawancarai oleh Penulis, Jember 12 Maret 2025.

³ M Bintang Ikbal sahid, diwawancarai oleh penulis, Jember 13 Maret 2025.

pembelajaran berupa Gimkit. Selain itu, gur PAI dan BP juga bisa menambahkan tugas seperti hafalan materi pelajaran dengan mudah karean peserta didik bisa berfokus ke dalam Gimkit yang mana didalam aplikasi tersebut tersedia beberapa pertanyaan yang diulang-diulang sampai siswa hafal materi tentang deskripsi materi pelajaran missal bab tentang *“Menghindari Akhlak Madzmumah Dan Membiasakan Akhlak Mahmudah Agar Hidup Nyaman Dan Berkah”*.

Oleh karena itu perencanaan dalam pembelajaran PAI dan BP sangat penting sebagai Langkah awal untuk menarik minat peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu, perencana awal juga sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa seperti contoh jika metode hafalan saja tanpa di barengi dengan penggunaan media pembelajaran Gimkit terlihat peserta didik lebih lama menghafal dan akhirnya tidak efektif dalam pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara Bersama Moh. Khoirur Rosyid Ansori yang mengatakan bahwa:

“Dikelas saya mba, itu ada keunikan tersendiri Ketika pembelajaran. Contohnya Ketika saya menyuruh anak-anak untuk menghafalkan materi dengan cara biasanya itu anak-anak agak menghafalnya. Tetapi Ketika saya menggunakan Gimkit sebagai media pembelajaran untuk mereka unikny mereka malah lebih cepat menghafal materi-materi dengan aplikasi tersebut. Oleh karena itu penggunaan aplikasi Gimkit ini selain menambah hasil belajar siswa juga bisa menambah minat belajar mereka”.⁴

⁴ Moh. Khoirur Rosyid Ansori, diwawancarai oleh penulis, 12 Maret 2025

Perencanaan media pembelajaran Gimkit pada mata pelajaran PAI dan BP dilaksanakan oleh guru kepada siswa dengan mengikuti alur dari Modul yang telah dibuat oleh guru. Adapun cara perencanaan melalui kegiatan berikut :

a. Analisi Kebutuhan Siswa

Sebelum melakukan perencanaan untuk penggunaan media pembelajaran di kelas X TKP SMK Negeri 2 Jember. Guru PAI dan BP terlebih dahulu melakukan analisis kebutuhan terhadap peserta didik terlebih dahulu seperti : 1) apa yang dibutuhkan peserta didik guna meningkatkan minat belajarnya? 2) bagaimana minat dan belajar mereka terhadap mata pelajaran PAI? 3) bagaimana gaya belajar mereka?. Kemudian sumber data yang diperoleh dari adalah dari observasi dan wawancara kepada guru PAI dan peserta didiknya. Yang pertama adalah apa yang dibutuhkan peserta didik guna meningkatkan minat belajarnya? Minat belajar siswa kebanyakan lebih tertarik pada penggunaan media pembelajaran (berbasis teknologi) contoh penggunaan Gimkit hal ini sesuai dengan wawancara bersama Moh. Khoirur Rosyid Ansori selaku guru PAI beliau mengatakan:

“Untuk analisis kebutuhan terhadap minat dan belajar peserta didik saya biasanya tanya secara langsung kepada mereka ingin model pembelajarannya seperti apa, alhasil setelah saya tanya ke mereka kebanyakan mereka menjawab “*pembelajaran yang ada gamenya pak*”. Setelah itu saya tau dan segera merencanakan pembelajaran yang berbasis game tersebut, saya lebih suka menggunakan Gimkit mba karena lebih mudah dalam segi persiapan dan tentunya efektif secara waktu”.⁵

⁵ Moh. Khoirur Rosyid Ansori, diwawancarai oleh peneliti 12 Maret 2025.

Dari wawancara diatas bisa disimpulkan bahwasanya analisis kebutuhan terhadap peserta didik dalam pembelajaran adalah dengan cara guru PAI dan BP menanyakan secara langsung kepada peserta didik, dengan hal ini sangat mudah untuk mengetahui apa yang diinginkan oleh peserta didik dalam pembelajaran tentunya dengan bertanya langsung lebih efektif dan guru bisa mengambil pendapat langsung atas kebutuhan siswa.

Hal senada juga disampaikan oleh Eszar Satya Wijaya selaku peserta didik, yang mengatakan:

“Biasanya kita kalau bosan dengan pembelajaran PAI, pak Rosyid itu tau dan langsung bertanya ke kita apa yang diinginkan kaya pembelajaranya menggunakan Handphone dan biasanya kita memang request ke pak Rosyid agar dalam belajar itu suka”⁶

Hal tersebut juga dikatakan oleh M Bintang Ikbal Sahid selaku peserta didik, yang mengatakan:

“Untuk pemilihan media dikelas itu mba biasanya kalau bukan peserta didik yang meminta itu pak Rosyid yang menanyakan ke kita pengenya itu apa?maksutnya dalam pembelajaranya menggunakan media apa, ya kalau saya sih lebih suka menggunakan aplikasi Gimkit itu”.⁷

Hal ini juga saam dikatakan oleh Dwi Sasmita Kurniawan selaku peserta didik, mengatakan:

“Pak rosyid itu biasanya tanya ke kita mba, kita pengen pembelajaran yang kaya gimana dan kalau missal kita bosan itu kita minta sendiri ke pak Rosyid untuk pakai Gimkit agar lebih suka dan menarik saat pembelejaran PAI”.⁸

digilib.stmikhs.ac.id digilib.stmikhs.ac.id digilib.stmikhs.ac.id digilib.stmikhs.ac.id digilib.stmikhs.ac.id digilib.stmikhs.ac.id

⁶ Eszar Satya Wijaya, diwawancarai oleh penulis 13 Maret 2025

⁷ M Bintang Ikbal Sahid, diwawancarai oleh Penulis 13 Maret 2025

⁸ Dwi Sasmita Kurniawan, diwawancarai oleh penulis 13 Maret 2025

Berdasarkan pendapat dari beberapa peserta didik diatas dapat disimpulkan bahwa proses analisis kebutuhan terhadap minat belajar peserta didik dilakukan dengan cara guru bertanya secara langsung kepada peserta didik atau peserta didik yang meminta langsung kepada guru . Hal ini secara efektif lebih mudah dan cepat untuk menganalisis kebutuhan peserta didik.

Data diatas dapat diperkuat berdasarkan hasil pengamatan peneliti, pada tanggal 13 Maret 2025 terkait analisis kebutuhan terhadap peserta didik. Diperoleh bahwasanya pada saat pembelajaran berlangsung guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik untuk model pembeajarannya apakah mereka ingin menggunakan handphone. Setelah melihat jawaban para peserta didik dapat disimpulkan untuk pembeajarannya mereka lebih berminat dengan media Gimkit.⁹

b. Perencanaan Strategi Integrasi Gimkit dalam Pembelajaran

Setelah selesai melakukan perencana terhadap minat belajar peserta didik guru melakukan integrasi pembelajaran dengan Gimkit. Dituangkan dalam modul perencanaan pembelajaran. Integrasi dilakukan dengan cara menambahkan metode pembelajaran yang menerapkan aplikasi Gimkit. demikian dimaksudkan untuk memenuhi analisis kebutuhan belajar peserta didik. Hal tersebut sesuai dengan wawancara Bersama Moh. Khoirur Rosyid Ansori selaku guru PAI dan BP beliau mengatakan bahwa:

“setelah saya tau apa saja yang diinginkan peserta didik dalam pembelajaran mba lewat analisis kebutuhan pembelajaran,

⁹ Observasi di SMK Negeri 2 Jember, 13 Maret 2025

kemudian saya menggabungkan materi pembelajaran dengan aplikasi Gimkit juga saya menambahkan modelnya pada modul ajar saya.”¹⁰

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa setelah guru melakukan analisis terhadap kebutuhan peserta didik saat pembelajaran. Guru melakukan penggabungan materi ke aplikasi Gimkit tersebut. Juga tak lupa penambahan model pembelajaran berbasis aplikasi Gimkit ke dalam menggunakan modul ajar. Kemudian untuk materi yang digunakan adalah pada bab 8 yakni “*Menghindari Akhlak Madzmumah dan Membiasakan Akhlak Mahmudah Agara Hidup Nyaman dan Berkah*”. Penyesuaian dilakukan guna untuk menguji apakah materi dan aplikasi Gimkit bisa terintegrasi dengan baik Ketika digunakan dalam pembelajaran dikelas.

c. Desain Teknis Media Pembelajaran

Proses Desain teknis media pembelajaran dengan aplikasi Gimkit sangatlah mudah. Kegiatan desain sendiri dilakukan dengan cara yang pertama adalah: 1) pengembangan akun dan konten gimkit, 2) penyusunan soal interaktif sesuai kompetensi dasar. Untuk lebih jelasnya peneliti akan memaparkan terkait kegiatan desain sebagai berikut: 1) pengembangan akun dan konten Gimkit, pengembangan akun sendiri dilakukan dengan pembuatan akun terlebih dahulu kemudian setelah masuk akun guru menyesuaikan terkait game-game yang ada pada aplikasi Gimkit seperti contoh game Snowball game, pemilihan game ini dilakukan karena guru lebih sering memakai aplikasi tersebut dan peserta

¹⁰ Moh. Khoirur Rosyid Ansori, diwawancarai oleh penulis 14 Maret 2025

juga lebih paham dalam hal penggunaannya sendiri. 2) penyesuaian soal interaktif sesuai kompetensi dasar, penyesuaian soal dilakukan oleh guru dengan menggunakan bab 8 yakni “ *Menghindari Akhlak Madzmumah dan Membiasakan Akhlak Mahmudah Agar Hidup Nyaman dan Berkah*” dengan pemilihan soal-soal interaktif dan tentunya guru sudah memaparkan materi tersebut sehingga dalam penggunaan aplikasi Gimkit materi soal kebanyakan sudah dipelajari oleh peserta didik. Sesuai dengan pernyataan wawancara dari uru PAI dan BP sebagai berikut:

“Sebelum saya pakai di kelas, saya selalu mulai dari membuat akun dan menata dashboard Gimkit saya. Setelah itu saya lihat dulu kompetensi dasar dan materi yang sedang berjalan, misalnya tentang akhlak mahmudah dan mazmumah. Dari KD itu saya susun butir-butir soal yang sederhana tapi memancing pemahaman siswa. Soalnya saya ambil dari poin penting di buku dan materi yang sudah saya jelaskan. Setelah soalnya siap, saya pilih mode permainan yang paling cocok, biasanya Snowball Game, karena tampilannya mudah dipahami dan anak-anak paling antusias kalau pakai mode itu. Saya sudah terbiasa juga dengan mode tersebut, jadi lebih cepat menyesuaikan. Sebelum hari pembelajaran, saya coba jalankan gamenya sendiri untuk memastikan tidak ada error. Dengan cara itu, game yang saya tampilkan sudah siap dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.”¹¹

d. Kesiapan Guru dan Sarana

Kesiapan guru dalam penerapan media pembelajaran Gimkit ini sangat berpengaruh terhadap minat dan belajar peserta didik, untuk itu guru harus menyiapkan aplikasi desain pertanyaan-pertanyaan interaktif dalam aplikasi jauh-jauh hari sebelum digunakan. Hal ini dilakukan agar Ketika pelaksanaan pembelajaran tidak terjadi hambatan yang serius seperti halnya kurangnya informasi materi pembelajaran yang belum

¹¹ Moh. Khoirur Rosyid Ansori, diwawancaria oleh penulis. 12 Maret 2025

disampaikan kepada peserta didik. Dan juga aplikasi yang nantinya akan digunakan oleh guru. Untuk sarana yang digunakan juga terbilang terjangkau oleh guru dan siswa yang hanya membutuhkan media teknologi seperti tablet atau handphone. Hal ini sesuai dengan wawancara Bersama Moh. Khoirur Rosyid Ansori selaku guru PAI dan BP, beliau mengatakan bahwa:

“Tentu ada persiapan yang matang terlebih dahulu mba, karena kan pembelajaran dengan media Gimkit ini juga perlu kesiapan dari saya sendiri kemudian juga sarana yang saya gunakan seperti tablet atau laptop, untuk hambatan sendiri biasanya terkait dengan kuota HP atau wifi, jika sinyalnya bagus maka proses penggunaan aplikasi Gimkit berjalan dengan lancar begitu juga sebaliknya”.¹²

Kemudian wawancara Bersama dengan M Bintang Ikbil Sahid selaku peserta didik, yang mengatakan:

“Untuk persiapan kita sebagai siswa itu mudah mba. Pak Rosyid cuma meminta agar kita menyiapkan Hp dan kuota yang nantinya kita pakai saat pembelajaran PAI dengan menggunakan Gimkit, tapi biasanya mba masalahnya adalah saat siswa itu membawa Hp juga tapi tidak memiliki kuota sehingga terkadang solusinya kita memberikan tethering ke mereka yang tidak punya kuota”.¹³

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa kesiapan guru dan sarana yang digunakan sangat menentukan Ketika pembelajaran berlangsung dengan Gimkit. Hal ini juga terkadang terkendala dengan adanya beberapa peserta didik yang memiliki Hp tetapi tidak memiliki kuota. Namun hambatan ini bisa terselesaikan dengan adanya tethering hotspot oleh teman mereka sendiri.

¹² Moh. Khoirur Rosyid Ansori, diwawancarai oleh penulis. 12 Maret 2025

¹³ M Bintang Ikbil Sahid, diwawancarai oleh penulis. 13 Maret 2025.

Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi diatas dapat disimpulkan bahwa perencanaan media pembelajaran Gimkit pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam peningkatan minat belajar peserta didik kelas X di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Jember dilakukan Ketika pembelajaran PAI dan BP terkesan monoton dan membosankan bagi siswa. Perencanaan ini dimaksudkan agar tiap siswa menjadi berminat dalam proses pembelajaran PAI dan BP. Juga agar pembelajaran menyesuaikan dengan model pembelajaran abad 21 yang menggunakan teknologi sebagai media yang interaktif didalam kelas. Proses perencanaan ada 4 macam yaitu, 1) analisis kebutuhan siswa, 2) perencanaan strategi integrasi gimkit, 3) desain teknis media pembelajaran, dan 4) kesiapan guru dan sarana.

2. Pelaksanaan Penggunaan Gimkit sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Agama Islam dan Budi Pekerti dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Kelas X di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Jember

Pelaksanaan Gimkit sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam meningkatkan minat belajar peserta didik berorientasi pada keberhasilan ketika proses pembelajaran, sehingga media pembelajaran Gimkit menjadi pondasi utama dalam pelaksanaan pembelajaran ini dan pemahaman terhadap materi serta minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) menjadi tujuan yang ingin dicapai Bersama baik guru PAI dan BP maupun peserta didik. Keberhasilan dalam

pelaksanaan nantinya akan meningkatkan minat belajar peserta didik dan tentunya ketika evaluasi diharapkan para peserta didik mendapatkan hasil yang memuaskan.

Pelaksanaan media pembelajaran Gimkit cukup sering dilakukan oleh guru PAI dan BP SMK Negeri 2 Jember terutama Bapak Rosyid, hal ini menjadi topik penelitian yang menarik kenapa ketika pembelajaran mata pelajaran PAI dan BP menggunakan permainan dalam penyampaian materinya terutama game yang digunakan terbilang sederhana. Sehingga para peserta didik sangat antusias dan berminat dalam mengikuti pelajaran PAI dan BP yang menggunakan media aplikasi Gimkit. Hal tersebut sejalan dengan hasil wawancara Bersama Moh. Khoirur Rosyid Ansori selaku guru PAI dan BP, beliau mengatakan bahwa:

“Jadi gini mba, anak-anak ketika pelajaran lebih suka dan berminat dan sangat berantusias ketika saya menggunakan Gimkit dalam pelaksanaannya. Untuk itu saya cukup sering menggunakan Gimkit sebagai media pembelajaran saya agar para peserta didik tidak bosan dengan materi Pendidikan Agama Islam yang saya sampaikan dengan metode ceramah”.¹⁴

Pelaksanaan media pembelajaran Gimkit pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti terhadap peningkatan minat belajar peserta didik dapat dibuktikan dengan adanya proses-proses pelaksanaannya, sehingga proses pembelajaran dikelas dapat terarah dan jelas. Adapun proses-proses pelaksanaannya sebagai berikut:

1. Pelaksanaan penggunaan Gimkit saat pembelajaran

¹⁴ Moh. Khoirur Rosyid Ansori, diwawancarai oleh penulis, 12 April 2025

Pelaksanaan penggunaan Gimkit saat pembelajaran dilakukan oleh guru PAI dan BP, yang pertama guru membuka pelajaran dengan berdoa terlebih dahulu kemudian melakukan apersepsi guna mengingat materi pembelajaran yang telah disampaikan. Kemudian guru menpresensi siswa sambil bertanya kondisi siswa apakah ada siswa yang tidak masuk karena sakit atau alpa dalam pembelajaran.

Setelah selesai kemudian masuk pada tahap pelaksanaan pembelajaran menggunakan Gimkit yaitu guru mengarahkan peserta didik untuk membuka laman web Gimkit melalui perangkat masing-masing. Setelah itu, peserta didik diminta untuk mengisi kolom nama dan melakukan login menggunakan kode permainan yang telah dibagikan oleh guru. Setelah semua peserta didik berhasil masuk, guru memilih mode permainan Snowball Throwing. Pada mode ini, setiap peserta didik berlomba-lomba memasukkan bola salju ke dalam gawang secara virtual. Ketika bola berhasil dimasukkan, layar perangkat masing-masing akan menampilkan soal terkait materi Pendidikan Agama Islam yang harus segera dikerjakan. Soal berikutnya baru akan muncul apabila peserta didik kembali berhasil memasukkan bola ke gawang.

Langkah awal pelaksanaan pembelajaran menggunakan Gimkit yaitu guru mengarahkan peserta didik untuk membuka laman web Gimkit melalui perangkat masing-masing. Setelah itu, peserta didik diminta untuk mengisi kolom nama dan melakukan login menggunakan kode permainan yang telah dibagikan oleh guru. Setelah semua peserta didik berhasil

masuk, guru memilih mode permainan Snowball Throwing. Pada mode ini, setiap peserta didik berlomba-lomba memasukkan bola salju ke dalam gawang secara virtual. Ketika bola berhasil dimasukkan, layar perangkat masing-masing akan menampilkan soal terkait materi Pendidikan Agama Islam yang harus segera dikerjakan. Soal berikutnya baru akan muncul apabila peserta didik kembali berhasil memasukkan bola ke gawang. Proses ini berlangsung terus-menerus hingga seluruh 10 soal terselesaikan. Dalam menjawab soal, peserta didik harus menyesuaikan dengan durasi waktu yang sudah ditentukan oleh guru, sehingga mereka dituntut untuk berpikir cepat dan tepat.

Ketika permainan berlangsung, suasana kelas berubah menjadi lebih hidup dan interaktif. Peserta didik tampak bersemangat, fokus pada layar gawai masing-masing, dan berusaha secepat mungkin agar dapat memasukkan bola serta mengerjakan soal. Setiap kali berhasil memasukkan bola, terlihat ekspresi antusias dari wajah mereka; ada yang bersorak kecil, tersenyum puas, bahkan saling menyemangati teman di sebelahnya. Siswa yang biasanya pasif pun tampak ikut larut dalam permainan dan termotivasi untuk mengejar ketertinggalan skor.

Saat soal muncul, suasana seketika menjadi lebih serius. Peserta didik terlihat berpikir cepat, membaca ulang soal dengan penuh konsentrasi, dan segera menekan jawaban sebelum waktu habis. Ada yang tampak percaya diri, namun ada pula yang sedikit ragu-ragu dengan ekspresi tegang. Menjelang akhir durasi, beberapa peserta didik tampak

terburu-buru menekan pilihan jawaban sambil berharap benar. Setelah soal selesai, mereka kembali bersemangat memasukkan bola berikutnya, dan pola ini terus berulang hingga soal ke-10.

Secara keseluruhan, pembelajaran dengan mode Snowball ini tidak hanya menghadirkan suasana kompetitif yang sehat, tetapi juga membuat kelas menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan penuh energi positif. Peserta didik lebih terlibat dalam proses pembelajaran, termotivasi untuk fokus, serta mampu mengaitkan keseruan permainan dengan pemahaman materi Pendidikan Agama Islam yang dipelajari.

Jika pada saat pelaksanaannya terdapat kendala seperti peserta didik membawa HP tetapi tidak memiliki kuota internet maka disini guru PAI atau peserta didik suka rela untuk tathering hotspot agar supaya peserta didik dapat bermain secara Bersama-sama. Hal ini sesuai dengan wawancara Bersama Moh. Khoirur Rosyid Ansori selaku guru PAI dan BP, beliau mengatakan bahwa:

“ Untuk pelaksanaan langkah awalnya, peserta didik saya arahkan untuk membuka web yang sudah ditentukan. Setelah itu, mereka mengisi kolom nama lalu login menggunakan kode yang saya berikan. Kalau sudah berhasil login, mereka memulai permainan yang kami pilih, yaitu Snowball. Dalam permainan ini, anak-anak berlomba-lomba memasukkan bola ke dalam gawang. Setelah bola masuk, baru muncul soal-soal yang harus mereka kerjakan, begitu seterusnya sampai sepuluh soal. Setiap soal juga harus dikerjakan sesuai dengan durasi waktu yang sudah saya tentukan sebelumnya. Kemudian masalah yang sering muncul itu peserta didik ketika mau bermain ada yang tidak meliki kuota internet alhasil saya atau temen-temen peserta didik sendiri secara sukarela memberikan tathering hotspot agar temenya juga bisa bermain”.¹⁵

¹⁵ Moh. Khoirur Rosyid Ansori, diwawancarai oleh peneliti, Jember 12 April 2025

Dari hasil wawancara diatas dapat kita simpulkan bahwasanya pada saat pelaksanaan penggunaan media pembelajaran gimkit memang dilaksanakan dengan baik, langkah awal penggunaan Gimkit dimulai dengan peserta didik membuka web, login menggunakan kode, lalu memainkan mode Snowball. Dalam mode ini, setelah bola masuk ke gawang, soal akan muncul hingga 10 soal, dan semua harus dikerjakan sesuai durasi yang sudah ditentukan guru. meskipun demikian terdapat beberapa hambatan ketika pelaksanaanya seperti tidak adanya kuota internet pada Hp peserta didik tetapi masalah tersebut bisa langsung diatasi dengan adanya kontribusi sukarela dari sesama peserta didik yang mau memberikan tathering hostpot kuota internet.

Hal tersebut sama dengan pernyataan dari hasil wawancara bersama M Bintang Ikbah Sahid, yang mengatakan:

“Ketika pembelajaran dengan Gimkit itu awalnya kita login ke web nya masukin kode terus main permainan setelah permainan selesai muncul soal. Tapi mba, kadang-kadang itu ada dari temen-temen sendiri yang bawa hp tapi tidak punya kuota internet jadi kami terpaksa sukarela untuk memberi hostpot mba”.

Berdasarkan hasil wawancara diatas bisa kita simpulkan memang ketika pelaksanaan media pembelajaran dilakukan dengan baik dan lancar akan tetapi ada beberapa hambatan yakni dengan adanya beberapa peserta didik yang membawa HP tapi tidak memiliki kuota internet, namun hambatan ini bisa segera teratasi dengan adanya sikap sukarela teman peserta didik yang memberikan kuota internet dengan tathering.

2. Interaksi guru dan peserta didik selama permainan

Dalam pelaksanaan media pembelajaran menggunakan Gimkit, interaksi antara guru dan peserta didik menunjukkan dinamika yang sangat berbeda dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Ketika permainan dimulai, suasana kelas menjadi lebih hidup dan penuh antusiasme. Para siswa tampak fokus memperhatikan soal-soal yang muncul di layar dan berusaha menjawab dengan cepat dan tepat. Suara riuh dan sorak antusias terdengar setiap kali seseorang berhasil memperoleh skor tinggi, menunjukkan adanya motivasi internal untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Interaksi ini tidak hanya terjadi antara siswa dan sistem, tetapi juga di antara sesama siswa yang saling bersaing secara sehat.

Respons siswa terhadap quiz game Gimkit pada umumnya sangat positif. Mereka menganggap metode ini menyenangkan dan berbeda dari pembelajaran biasa yang cenderung monoton. Banyak siswa menyampaikan bahwa bermain sambil belajar membuat mereka tidak merasa terbebani oleh materi Pendidikan Agama Islam yang sebelumnya mereka anggap “berat” atau “membosankan”. Bahkan siswa yang biasanya pasif di kelas pun menjadi lebih aktif karena suasana kompetitif dan visualisasi skor secara langsung mendorong mereka untuk ikut berpartisipasi. Penggunaan elemen permainan seperti "power-ups" dan strategi bertahan skor memberikan tantangan tersendiri yang membuat siswa terus tertarik.

Peran guru dalam sesi permainan juga sangat penting dan tidak pasif. Guru tidak hanya mengamati, tetapi juga aktif memberikan pengarahan, motivasi, dan penjelasan tambahan saat diperlukan. Saat siswa tampak kebingungan atau salah memahami soal, guru dengan sigap memberikan klarifikasi tanpa mengganggu jalannya permainan. Hal ini menciptakan suasana belajar yang tetap terarah meskipun dikemas dalam bentuk permainan. Guru juga sesekali memberikan dukungan verbal seperti pujian kepada siswa yang berhasil menjawab dengan benar atau meningkatkan skornya, yang secara psikologis membangun rasa percaya diri siswa.

Selain itu, guru juga memanfaatkan momen permainan sebagai kesempatan untuk refleksi bersama. Setelah sesi Gimkit selesai, guru mengajak siswa mendiskusikan soal-soal yang paling banyak salah dijawab dan mengaitkannya kembali dengan materi ajar. Dengan pendekatan ini, media Gimkit tidak hanya menjadi alat hiburan, tetapi juga berfungsi sebagai alat diagnosis dan penguatan pemahaman. Interaksi yang terbangun melalui media ini membuktikan bahwa teknologi, bila digunakan dengan strategi pedagogis yang tepat, mampu menciptakan lingkungan belajar yang partisipatif, menyenangkan, dan bermakna.

Hal tersebut sesuai dengan wawancara Bersama Moh. Khoirur Rosyid Ansori selaku guru PAI dan BP, beliau mengatakan bahwa:

“Waktu saya pakai Gimkit di kelas, saya langsung lihat perubahan suasana yang signifikan. Anak-anak jadi lebih semangat, aktif, dan terlihat benar-benar terlibat dalam pembelajaran. Mereka fokus menjawab soal-soal, bersaing secara sehat, dan saling menyemangati,

apalagi karena tampilannya seperti game, jadi mereka merasa sedang bermain padahal sebenarnya belajar. Saya juga terus mendampingi mereka selama permainan, sesekali saya kasih penjelasan kalau ada yang bingung, dan saya semangatinya mereka, terutama yang skornya mulai naik. Yang paling saya senang, siswa yang biasanya diam dan pasif, justru terlihat antusias dan ikut aktif menjawab. Setelah permainan selesai, saya ajak mereka refleksi bareng-bareng soal-soal yang paling banyak salahnya, dan dari situ saya bisa tahu bagian mana yang perlu saya ulangi atau perkuat. Buat saya pribadi, Gimkit ini sangat membantu, bukan hanya bikin pelajaran jadi lebih menarik, tapi juga membuat siswa lebih memahami materi tanpa merasa tertekan”.¹⁶

Hal tersebut senada dengan hasil wawancara bersama Dwi Sasmita

Kurniawan selaku peserta didik, yang mengatakan bahwa:

“Menurut saya belajar pakai Gimkit itu seru banget, soalnya beda dari biasanya yang cuma dengerin guru ngomong atau ngerjain tugas di buku. Pas pakai Gimkit, saya jadi lebih semangat karena kayak main game tapi sambil belajar. Kita bisa lihat skor kita naik turun, jadi ada rasa pengen menang juga, apalagi kalau mainnya bareng teman-teman sekelas. Soalnya juga nggak ngebosenin, karena langsung muncul satu-satu dan harus cepat jawab, jadi saya lebih fokus. Waktu saya salah jawab, kadang guru langsung jelasin atau kasih petunjuk, jadi saya bisa langsung ngerti. Yang paling saya suka, belajarnya jadi nggak terasa berat kayak biasanya, malah saya jadi lebih inget materinya karena sambil main. Saya berharap pembelajaran kayak gini bisa sering-sering dipakai, apalagi buat pelajaran yang biasanya bikin ngantuk kayak PAI, sekarang jadi lebih asyik dan gampang dimengerti”.¹⁷

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan siswa, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Gimkit memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dari sisi guru, Gimkit dinilai mampu menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif, menyenangkan, dan kompetitif secara sehat, sehingga siswa menjadi lebih fokus dan aktif, termasuk mereka

¹⁶ Moh. Khoirur Rosyid Ansori, diwawancarai oleh penulis, Jember 16 April 2025

¹⁷ Dwi Sasmita Kurniawan, diwawancarai oleh penulis, Jember 12 April 2025

yang sebelumnya pasif. Guru juga merasa terbantu karena dapat memberikan pengarahan langsung selama permainan dan melihat perkembangan pemahaman siswa secara real-time. Sementara itu, dari sudut pandang siswa, pembelajaran dengan Gimkit dianggap lebih menarik dibanding metode konvensional. Mereka merasa belajar menjadi lebih seru dan tidak membosankan karena dikemas seperti permainan. Selain itu, adanya skor dan tantangan dalam game membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar dan memahami materi dengan lebih baik. Secara umum, wawancara menunjukkan bahwa Gimkit bukan hanya menjadi media hiburan, tetapi juga berfungsi efektif dalam meningkatkan kualitas interaksi guru-siswa dan memperkuat pemahaman materi Pendidikan Agama Islam.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 4 Maret 2025 di kelas X SMK Negeri 2 Jember, terlihat adanya interaksi yang aktif antara guru dan peserta didik saat pembelajaran menggunakan media Gimkit. Ketika permainan dimulai, suasana kelas menjadi lebih hidup dan siswa menunjukkan antusiasme tinggi. Mereka tampak fokus memperhatikan soal yang muncul di layar dan berupaya menjawab secepat mungkin untuk memperoleh skor tertinggi. Beberapa siswa bahkan menunjukkan ekspresi kegembiraan dan saling memberi semangat satu sama lain, yang menunjukkan adanya semangat kompetitif yang sehat. Guru tidak hanya membiarkan siswa bermain, tetapi secara aktif berkeliling kelas untuk memberikan pengarahan dan dukungan. Saat ada siswa yang tampak

kesulitan memahami soal, guru langsung memberikan penjelasan singkat dan membimbing siswa agar tetap bisa mengikuti permainan. Selain itu, guru juga memberikan motivasi verbal seperti pujian dan dorongan kepada siswa yang berhasil menjawab soal dengan benar atau menunjukkan peningkatan skor. Hal ini menunjukkan bahwa guru berperan aktif dalam menjaga arah pembelajaran tetap sesuai tujuan, sekaligus menciptakan suasana yang menyenangkan dan mendukung. Observasi ini memperkuat hasil wawancara yang menyatakan bahwa Gimkit tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga mempererat interaksi positif antara guru dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Keterlibatan dan motivasi siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Gimkit dalam pembelajaran PAI dan BP mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik kelas X TKP SMKN 2 Jember secara signifikan. Selama proses pembelajaran berlangsung, peserta didik tampak lebih aktif, baik secara kognitif maupun sosial. Mereka terlibat dalam menjawab soal-soal yang ditampilkan secara real-time, memperhatikan instruksi guru, dan bahkan menunjukkan antusiasme melalui ekspresi verbal dan gestur tubuh. Suasana kelas yang biasanya cenderung pasif berubah menjadi dinamis dan interaktif. Hal ini juga ditandai dengan meningkatnya partisipasi siswa yang sebelumnya kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Dari sisi motivasi belajar, siswa merespons media Gimkit dengan sangat positif. Mereka merasa lebih bersemangat mengikuti pelajaran karena

sistem permainan yang kompetitif namun menyenangkan. Unsur skor, tantangan waktu, dan visualisasi hasil secara langsung memberikan dorongan psikologis bagi siswa untuk lebih giat menjawab dan memahami materi. Motivasi ini bukan hanya berasal dari keinginan memenangkan permainan, tetapi juga muncul dari rasa percaya diri saat berhasil menjawab soal dengan benar. Beberapa siswa bahkan mengungkapkan bahwa mereka menjadi lebih tertarik pada pelajaran PAI dan BP karena metode ini terasa lebih dekat dengan dunia mereka yang lekat dengan teknologi dan game.

Secara keseluruhan, keterlibatan dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran meningkat seiring dengan penerapan media digital interaktif seperti Gimkit. Guru juga memainkan peran penting dalam menjaga suasana tetap kondusif dan terarah, dengan memberikan arahan, klarifikasi soal, serta pujian selama sesi permainan berlangsung. Penelitian ini mengindikasikan bahwa integrasi teknologi berbasis game dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, terutama dalam menjawab tantangan rendahnya minat belajar di kalangan siswa Sekolah Menengah Kejuruan. Hasil penelitian diatas senada dengan hasil wawancara berasama Moh. Khoirur Rosyid Ansori selaku gur PAI dan BP, beliau mengatakan bahwa:

“ Kalau saya lihat, sejak saya pakai Gimkit dalam pembelajaran, keterlibatan siswa itu meningkat jauh. Mereka yang biasanya cuma duduk diam sekarang jadi ikut aktif menjawab, memperhatikan, bahkan bersaing satu sama lain secara sehat. Anak-anak kelas X TKP ini termasuk aktif secara sosial, jadi ketika saya beri tantangan berbentuk game, mereka langsung tanggap dan semangat. Mereka merasa belajar sambil main, jadi nggak terasa membosankan. Saya juga perhatikan, motivasi mereka jadi

lebih tinggi. Ada rasa penasaran, ingin menang, dan ingin dapat nilai bagus yang membuat mereka lebih serius mengikuti pelajaran. Bahkan ada yang minta belajar lagi pakai Gimkit di pertemuan berikutnya. Itu buat saya bukti bahwa mereka bukan cuma terlibat secara fisik, tapi juga secara mental mereka menikmati proses belajarnya”.¹⁸

Hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 16 April 2025 menunjukkan bahwa siswa kelas X TKP SMKN 2 Jember menunjukkan tingkat keterlibatan yang tinggi selama proses pembelajaran menggunakan media Gimkit. Dari awal permainan dimulai, siswa tampak antusias mengikuti instruksi guru dan langsung berfokus pada layar masing-masing untuk menjawab soal secara cepat. Beberapa siswa yang biasanya kurang aktif terlihat lebih terlibat, baik dalam menjawab pertanyaan maupun dalam berdiskusi dengan teman sekelompoknya. Terdapat komunikasi dua arah yang aktif antara siswa dan guru, serta di antara siswa itu sendiri. Suasana kelas tampak hidup namun tetap kondusif, dengan banyak siswa yang menunjukkan ekspresi positif seperti tersenyum, tertawa, dan memberi semangat kepada teman.

Motivasi siswa pun terlihat secara nyata dalam tindakan mereka selama permainan berlangsung. Siswa menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap materi kuis yang disajikan, serta keinginan untuk memperoleh skor tertinggi yang membuat mereka berusaha menjawab dengan lebih teliti dan cepat. Beberapa siswa bahkan terlihat kecewa saat jawabannya salah dan langsung mencoba memperbaikinya pada soal berikutnya. Guru turut memperkuat motivasi ini dengan memberi komentar positif dan pujian secara langsung kepada siswa yang menunjukkan kemajuan atau berhasil

¹⁸ Moh. Khoirur Rosyid Ansori, diwawancarai oleh penulis, Jember 12 April 2025.

menjawab dengan benar. Dukungan verbal dari guru seperti “Bagus, itu jawaban yang tepat!” atau “Ayo, kamu pasti bisa!” juga terlihat memberikan dorongan semangat yang nyata bagi siswa untuk terus berpartisipasi.

Dengan demikian, data observasi secara langsung mendukung hasil wawancara bahwa penggunaan Gimkit tidak hanya meningkatkan keterlibatan fisik siswa dalam pembelajaran, tetapi juga memberikan efek psikologis positif yang mendorong motivasi intrinsik mereka untuk belajar Pendidikan Agama Islam dengan lebih giat dan penuh semangat.

4. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran

Salah satu temuan penting dalam penelitian ini adalah bahwa penggunaan media *Gimkit* memiliki tingkat kesesuaian yang tinggi dengan **tujuan pembelajaran yang tertuang dalam modul ajar Pendidikan Agama Islam kelas X**. Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran diarahkan pada pencapaian kompetensi holistik yang tercantum dalam **capaian pembelajaran (CP)** dan dijabarkan ke dalam **tujuan pembelajaran (TP)** yang lebih spesifik dan terukur. Tujuan-tujuan tersebut mencakup pemahaman konsep keislaman, penguatan karakter dan nilai-nilai spiritual, serta kemampuan siswa dalam menerapkan nilai agama dalam kehidupan sehari-hari. Media *Gimkit* terbukti mampu mengakomodasi pencapaian TP ini melalui format kuis interaktif yang mendorong keterlibatan aktif, berpikir kritis, dan refleksi nilai.

Dalam pelaksanaannya, guru menyusun konten kuis di *Gimkit* berdasarkan alur tujuan pembelajaran dalam modul ajar. Misalnya, untuk

capaian yang berkaitan dengan topik “iman kepada malaikat” atau “etika pergaulan dalam Islam”, soal-soal yang diberikan mengukur pemahaman konseptual siswa sekaligus menantang mereka untuk menerapkan nilai-nilai tersebut dalam konteks sosial. Sistem permainan yang menampilkan skor secara langsung juga mendorong siswa untuk fokus, tanggap, dan teliti dalam menjawab, sehingga mendukung penguatan dimensi kognitif dan afektif yang menjadi bagian dari CP.

Selain itu, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran semakin diperkuat melalui sesi refleksi yang dilakukan guru setelah permainan selesai. Guru membahas soal-soal yang paling banyak dijawab salah, memberikan umpan balik, serta mengajak siswa mengevaluasi kembali pemahamannya. Kegiatan ini menjadi bagian dari strategi asesmen formatif dalam Kurikulum Merdeka, di mana proses belajar dipantau secara berkala dan fleksibel. Dengan demikian, *Gimkit* tidak hanya relevan secara pedagogis, tetapi juga sesuai dengan prinsip pembelajaran berdiferensiasi dan berbasis minat yang dianut dalam Kurikulum Merdeka.

Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara Bersama Zainal Abidin selaku Waka Kurikulum, beliau mengatakan bahwa:

“Kalau kami melihat dari sisi kurikulum, penggunaan media seperti Gimkit itu sangat relevan dengan prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka, terutama dalam hal fleksibilitas dan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Guru tidak lagi terpaku pada metode konvensional, tetapi diberi ruang untuk berinovasi melalui media yang sesuai dengan karakter siswa. Saya sudah melihat sendiri bagaimana guru PAI di kelas X TKP menggunakan Gimkit, dan menurut saya itu sudah sejalan dengan capaian pembelajaran yang ada di modul ajar. Soal-soal yang diberikan dalam kuis juga dirancang dengan mengacu pada tujuan pembelajaran

yang telah ditetapkan. Selain mengukur pemahaman, media ini juga menumbuhkan partisipasi aktif dan rasa percaya diri siswa. Apalagi dalam Kurikulum Merdeka, kita menekankan pentingnya asesmen formatif dan pembelajaran diferensiatif, jadi media seperti ini sangat mendukung proses itu. Kami di bidang kurikulum sangat mendorong penggunaan teknologi yang sesuai dengan konteks pembelajaran, dan selama media yang digunakan memperkuat proses menuju capaian pembelajaran, tentu itu kami anggap sebagai praktik baik”.¹⁹

Hal diatas senada dengan hasil wawancara Bersama dengan Moh.

Khoirur Rosyid Ansori selaku guru PAI, beliau mengatakan :

“Dalam Kurikulum Merdeka ini, saya merasa punya lebih banyak keleluasaan untuk memilih pendekatan dan media yang sesuai dengan karakter siswa. Nah, ketika saya coba menggunakan *Gimkit*, ternyata media ini sangat cocok, terutama untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah saya susun dalam modul ajar. Soal-soal yang saya masukkan ke dalam *Gimkit* saya buat berdasarkan tujuan pembelajaran, jadi tetap terarah. Misalnya, saat membahas materi iman kepada malaikat atau akhlak dalam pergaulan, saya buat pertanyaan-pertanyaan yang tidak cuma menguji hafalan, tapi juga pemahaman dan penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan sistem skor dan tantangan waktu di *Gimkit*, siswa jadi lebih semangat belajar. Saya juga bisa langsung lihat soal mana yang banyak salah dijawab, dan itu saya jadikan bahan evaluasi. Jadi menurut saya, *Gimkit* ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tapi juga membantu saya memastikan bahwa proses belajar tetap sesuai dengan arah capaian pembelajaran yang ditetapkan di Kurikulum Merdeka.”²⁰

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum dan guru Pendidikan Agama Islam, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Gimkit* dalam pembelajaran PAI di kelas X TKP SMKN 2 Jember memiliki kesesuaian yang sangat kuat dengan arah dan prinsip Kurikulum Merdeka, khususnya dalam pencapaian tujuan pembelajaran (TP) yang tertuang dalam modul ajar. Waka Kurikulum menegaskan bahwa inovasi pembelajaran seperti *Gimkit* mendukung

¹⁹ Zainal Abidin, diwawancarai oleh peneliti, 20 Maret 2025.

²⁰ Moh. Khoirur Rosyid Ansori, diwawancarai, 12 April 2025.

fleksibilitas dan pembelajaran berdiferensiasi, serta membantu guru melaksanakan asesmen formatif secara aktif. Guru PAI juga menyampaikan bahwa konten kuis dalam Gimkit disusun berdasarkan TP, sehingga tidak sekadar menghibur, tetapi tetap selaras dengan arah pembelajaran yang terstruktur dan bermakna.

Temuan tersebut diperkuat dengan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 17 April 2025, di mana terlihat bahwa proses pembelajaran dengan Gimkit tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga memfasilitasi pencapaian kompetensi yang diharapkan. Siswa terlihat mampu memahami dan merespon soal-soal yang berkaitan langsung dengan materi ajar, serta menunjukkan pemahaman melalui jawaban yang tepat dalam suasana kompetitif yang sehat. Guru juga memberikan arahan dan refleksi setelah permainan selesai, yang menunjukkan adanya upaya lanjutan dalam memastikan bahwa materi benar-benar dipahami sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Gimkit bukan hanya sarana hiburan dalam pembelajaran, tetapi merupakan media yang efektif dan sesuai dengan pendekatan berbasis capaian pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka. Kombinasi antara desain media yang menarik, keterlibatan aktif siswa, serta strategi guru yang terarah telah menjadikan Gimkit sebagai praktik pembelajaran yang patut direkomendasikan.

Berikut adalah gambar dokumentasi terkait proses pelaksanaan media pembelajaran gimkit pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap

peningkatan minat belajar peserta didik di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Jember.

Berdasarkan wawancara, observasi, dan dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti terkait pelaksanaan media pembelajaran Gimkit pada mata pelajaran PAI dan BP terhadap peningkatan minat belajar peserta didik di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Jember, diketahui bahwa kegiatan tersebut telah terlaksana dengan baik. Penggunaan Gimkit terbukti mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup, interaktif, dan menyenangkan. Hal ini terlihat dari meningkatnya keterlibatan siswa secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung, baik dalam menjawab soal, berdiskusi dengan teman, maupun dalam merespons arahan guru.

Wawancara dengan guru PAI dan BP menunjukkan bahwa Gimkit telah digunakan secara terarah dan dirancang berdasarkan tujuan pembelajaran yang terdapat dalam modul ajar. Guru menyusun soal kuis sesuai dengan capaian pembelajaran yang ditargetkan, sehingga media ini tidak hanya menghibur, tetapi juga efektif dalam mendorong pemahaman materi. Hal ini sejalan dengan pernyataan Waka Kurikulum yang mendukung inovasi pembelajaran digital, terutama jika media tersebut mampu mendukung proses asesmen formatif dan pembelajaran berdiferensiasi sebagaimana yang ditekankan dalam Kurikulum Merdeka.

Observasi yang dilakukan pada tanggal 17 April 2025 pun memperkuat temuan tersebut, di mana siswa terlihat menunjukkan antusiasme tinggi, termotivasi, dan terlibat penuh dalam proses belajar

melalui permainan kuis yang kompetitif. Guru juga aktif memberikan pengarahan dan umpan balik yang konstruktif. Berdasarkan ketiga sumber data tersebut, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan media pembelajaran Gimkit berjalan secara efektif dan selaras dengan prinsip pembelajaran yang memerdekakan, serta memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

3. Hasil Penggunaan Gimkit sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Agama Islam dan Budi Pekerti dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Jember

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Gimkit memberikan hasil positif yang signifikan terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Data yang diperoleh melalui observasi langsung di kelas dan wawancara mendalam dengan guru PAI dan BP serta beberapa peserta didik. Penyajian data berikut dianalisis menggunakan empat indikator minat belajar menurut Slameto, yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan.

a. Perasaan Senang Peserta didik

Selama proses pembelajaran menggunakan Gimkit, peneliti mengamati bahwa suasana kelas menjadi lebih hidup. Peserta didik tampak tersenyum, antusias, dan menanggapi permainan kuis dengan ekspresif. Ketika poin bertambah atau ketika salah satu siswa berhasil menjawab dengan cepat, terdengar sorakan kecil dan gelak tawa dari rekan-rekannya. Hal ini

menunjukkan adanya perubahan suasana belajar yang jauh lebih positif. Hal ini sesuai dengan pernyataan dari hasil wawancara bersama Guru PAI dan BP, beliau menyatakan:

“Kalau saya pakai Gimkit, anak-anak itu lebih senang. Kelas jadi ramai tapi ramai yang positif. Mereka ketawa, teriak semangat, dan benar-benar menikmati pelajarannya. Dibandingkan sebelum pakai media ini, suasana jauh lebih hidup.”²¹

Salah satu peserta didik yakni M. Bintang Ikbal Sahid juga mengungkapkan:

“Belajar pakai Gimkit itu seru banget kak. Berasa kayak main game, bukan belajar. Jadi gak kerasa capek atau bosan tapi tetap paham materi.”²²

Peserta didik lainnya, Eszar Satya Wijaya menambahkan:

“Saya suka kalau ada kuis ada gamenya kak, Jadi pengen terus ikut. Rasanya lebih menyenangkan dibanding biasanya.”²³

Berdasarkan wawancara diatas menunjukkan bahwa Gimkit mampu menciptakan kondisi emosional yang positif, sehingga meningkatkan perasaan senang sebagai faktor awal tumbuhnya minat belajar.

b. Ketertarikan Peserta didik

Selain membuat siswa merasa senang, Gimkit juga meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi PAI. Dari hasil observasi, peneliti melihat bahwa siswa lebih antusias mengikuti kegiatan pembelajaran ketika mengetahui akan ada sesi Gimkit. Mereka menyiapkan ponsel lebih awal, memastikan koneksi internet, dan bahkan saling mengingatkan satu sama lain agar tidak terlambat masuk ke permainan. Guru PAI dan BP menjelaskan

²¹ Moh. Khoirur Rosyid Ansori, diwawancarai oleh penulis, Jember 12 Maret 2025.

²² M Bintang Ikbal Sahid, diwawancarai oleh penulis, Jember 13 Maret 2025.

²³ Eszar Satya Wijaya, diwawancarai oleh penulis, Jember 13 Maret 2025.

“Sebelum saya masuk kelas saja, sudah ada siswa yang nanya, ‘Pak, hari ini pakai Gimkit nggak?’ Itu menunjukkan mereka tertarik dan menunggu sesi itu.”²⁴

Salah satu peserta didik menuturkan:

“Kalau ada Gimkit, saya jadi penasaran sama isi pertanyaannya. Jadi lebih tertarik sama pelajaran PAI. Pingin tau jawabannya benar atau enggak.”²⁵

Peserta didik lain menambahkan:

“Bikin semangat, kak. Karena tampilannya lucu dan permainannya macem-macem. Jadi pengen ikut lagi.”²⁶

Data tersebut menunjukkan bahwa tampilan visual, fitur kompetitif, dan variasi mode permainan di Gimkit memberikan daya tarik tersendiri bagi siswa sehingga memperkuat minat belajar mereka terhadap materi PAI.

c. Perhatian Peserta Didik

Peningkatan perhatian peserta didik juga terlihat jelas selama penggunaan Gimkit. Sebelum memulai kuis, guru memberikan penjelasan materi. Pada tahap ini siswa terlihat lebih serius memperhatikan, mencatat poin penting, dan bertanya ketika ada materi yang belum dipahami. Hal ini disebabkan karena siswa merasa perlu menguasai materi agar dapat menjawab pertanyaan dengan baik. Guru PAI mengatakan:

“Biasanya kalau saya jelasin materi, ada saja anak yang ngobrol. Tapi kalau sebelum main Gimkit, mereka fokus. Mereka tahu bahwa nanti ada soal-soal yang harus dijawab, jadi dari awal sudah memperhatikan.”²⁷

²⁴ Moh. Khoirur Rosyid Ansori, diwawancarai oleh penulis, Jember 12 Maret 2025.

²⁵ M Bintang Ikbah Sahid, diwawancarai oleh penulis, Jember 13 Maret 2025.

²⁶ Eszar Satya Wijaya, diwawancarai oleh penulis, Jember 13 Maret 2025

²⁷ Moh. Khoirur Rosyid Ansori, diwawancarai oleh penulis, Jember 12 Maret 2025.

Salah satu peserta didik mengungkapkan:

“Saya fokus banget kalo guru nerangin. Soalnya kalau gak fokus nanti salah jawab terus dan kalah kak.”²⁸

Peserta didik juga menambahkan:

“Biasanya saya suka ngobrol, tapi kalau mau kuis saya dengerin dulu biar bisa jawab. Jadi lebih perhatiin pelajaran.”²⁹

Observasi juga menunjukkan bahwa peserta didik tidak membuka aplikasi lain selama permainan berlangsung. Mereka terlihat serius membaca setiap soal dan menekan tombol jawaban dengan cepat. Ini menunjukkan bahwa Gimkit mampu meningkatkan perhatian siswa secara langsung selama proses pembelajaran.

d. Keterlibatan Peserta Didik

Keterlibatan siswa merupakan indikator yang paling terlihat dalam penggunaan Gimkit. Hampir semua siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Tidak ada siswa yang hanya duduk diam atau pasif. Mereka berlomba mendapatkan poin, saling menyemangati, dan bekerja sama ketika berada dalam mode permainan kelompok. Guru PAI menyatakan:

“Anak-anak yang biasanya pasif, kalau pakai Gimkit berubah total. Mereka mau ikut, mau jawab, bahkan ada yang paling heboh sendiri. Keterlibatan siswa meningkat jauh sekali.”³⁰

Salah satu peserta didik mengatakan:

“Saya jadi semangat ikut karena pengen bantu tim dapet poin terbanyak. Jadi lebih aktif kak.”³¹

Peserta didik lainnya menambahkan:

²⁸ M Bintang Ikbah Sahid, diwawancarai oleh penulis, Jember 13 Maret 2025.

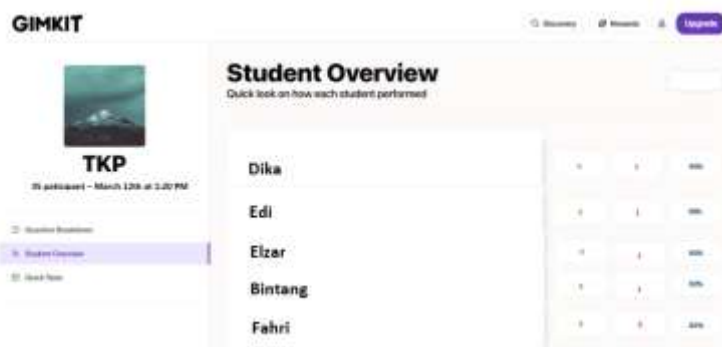
²⁹ Eszar Satya Wijaya, diwawancarai oleh penulis, Jember 13 Maret 2025.

³⁰ Moh. Khoirur Rosyid Ansori, diwawancarai oleh penulis, Jember 12 Maret 2025.

³¹ M Bintang Ikbah Sahid, diwawancarai oleh penulis, Jember 13 Maret 2025.

“Kalau pakai Gimkit itu pasti semua ikut. Soalnya seru dan gak mau kalah sama temen-temen.”³²

Untuk memperkuat hasil penelitian berikut data partisipasi peserta didik saat penggunaan Gimkit



Gambar 4.1

Data partisipasi peserta didik

Observasi menunjukkan bahwa penggunaan Gimkit tidak hanya meningkatkan aktivitas individu, tetapi juga mendorong interaksi sosial yang positif dalam kelompok. Siswa aktif berdiskusi, berbagi strategi, dan membantu teman yang kesulitan

Data observasi dan wawancara menunjukkan bahwa penggunaan Gimkit sebagai media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat belajar peserta didik. Gimkit mampu menumbuhkan perasaan senang, meningkatkan ketertarikan, memusatkan perhatian, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran. Dengan demikian, Gimkit efektif digunakan sebagai media

³² Dwi Sasmita Kurniawan, diwawancarai oleh penulis, 13 Maret 2025.

pembelajaran digital yang mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan di SMK Negeri 2 Jember.

Tabel 4.1
Pembahasan Temuan

No	Fokus Penelitian	Temuan
1.	Bagaimana perencanaan penggunaan Gimkit sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dalam meningkatkan minat belajar di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2024/2025?	1. Analisis kebutuhan siswa 2. Perencanaan strategi integrasi <i>Gimkit</i> 3. Desain teknis media pembelajaran 4. Kesiapan guru dan sarana
2.	Bagaimana pelaksanaan penggunaan Gimkit sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dalam meningkatkan minat belajar di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2024/2025?	1. Penggunaan <i>Gimkit</i> saat pembelajaran 2. Interaksi siswa-guru selama permainan 3. Keterlibatan dan motivasi siswa 4. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran
3.	Bagaimana hasil penggunaan Gimkit sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dalam meningkatkan minat belajar di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2024/2025?	1. Perasaan senang peserta didik 2. Ketertarikan peserta didik 3. Perhatian peserta didik 4. Keterlibatan peserta didik

C. Pembahasan Temuan

Pada bagian pembahasan temuan ini peneliti menguraikan dan menjelaskan mengenai data hasil penelitian yang telah di peroleh peneliti dengan keterkaitan teori yang telah dipaparkan. Berikut merupakan temuan-temuan yang telah dirangkum beserta penjelasanya:

1. Perencanaan Penggunaan Gimkit sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Agama Islam dan Budi Pekerti dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Jember

Dalam era digital yang terus berkembang pesat, dunia pendidikan dituntut untuk bertransformasi, tidak hanya dalam hal konten, tetapi juga pada metode dan media pembelajarannya. Peserta didik abad ke-21 memiliki karakteristik yang unik, termasuk tingkat ketergantungan yang tinggi terhadap teknologi, kecepatan dalam menerima informasi, serta kecenderungan untuk merespons stimulus visual dan interaktif. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi kebutuhan yang tidak bisa dihindari. Salah satu media yang mulai digunakan dalam konteks pembelajaran interaktif adalah Gimkit, sebuah platform kuis berbasis game yang dirancang untuk membuat proses belajar menjadi menyenangkan, kompetitif, dan adaptif terhadap minat peserta didik.

Dalam konteks mata pelajaran PAI dan BP, tantangan pembelajaran tidak hanya terletak pada transfer pengetahuan semata, tetapi juga pada bagaimana guru dapat menarik perhatian siswa terhadap nilai-nilai moral dan spiritual

dalam kehidupan. Sayangnya, mata pelajaran PAI dan BP sering kali dianggap monoton dan kurang menarik oleh sebagian siswa, sehingga diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menumbuhkan kembali minat belajar mereka. Di sinilah peran guru menjadi sangat penting, tidak hanya sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai perancang strategi pembelajaran yang relevan dan menyenangkan.

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 2 Jember, khususnya pada kelas X jurusan Teknik Kontruksi dan Perumahan (TKP), di mana guru PAI dan BP mencoba merancang media pembelajaran Gimkit sebagai alternatif untuk meningkatkan minat dan keaktifan belajar peserta didik. Perencanaan media ini tidak dilakukan secara sembarangan, tetapi melalui tahapan-tahapan sistematis mulai dari analisis kebutuhan siswa, integrasi ke dalam modul ajar, desain teknis, hingga kesiapan guru dan sarana pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendekatan perencanaan pembelajaran menurut Majid yang menekankan bahwa setiap implementasi strategi pembelajaran harus diawali dengan pemetaan kebutuhan peserta didik dan didasarkan pada prinsip profesionalisme guru.

Dengan melihat berbagai data dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, ditemukan bahwa proses perencanaan media Gimkit yang dilakukan oleh guru tidak hanya bersifat teknis semata, tetapi juga sangat mempertimbangkan aspek psikologis dan sosial siswa. Proses ini menjadi fondasi penting dalam mewujudkan pembelajaran yang efektif dan bermakna. Untuk itu, pembahasan dalam subbab berikut akan menguraikan secara detail

tahapan-tahapan perencanaan media Gimkit berdasarkan hasil temuan lapangan dan dikaitkan dengan teori-teori yang relevan. berikut hasil temuan pembahasan dari indikator-indikator perencanaan:

1. Analisis Kebutuhan Siswa

Langkah awal dalam perencanaan pembelajaran media Gimkit adalah melakukan analisis kebutuhan belajar siswa, yang menjadi fondasi penting dalam merancang proses pembelajaran yang sesuai karakteristik peserta didik. Berdasarkan temuan di lapangan, guru PAI dan BP di kelas X TKP SMK Negeri 2 Jember melakukan pendekatan langsung kepada siswa dengan bertanya secara personal dan terbuka mengenai metode pembelajaran yang mereka sukai. Dari hasil wawancara dengan Moh. Khoirur Rosyid Ansori, diperoleh informasi bahwa siswa menyukai model pembelajaran yang mengandung unsur permainan atau berbasis game, seperti Gimkit. Hal ini diperkuat oleh pernyataan siswa seperti M. Bintang Ikbal Sahid dan Dwi Sasmita, yang mengungkapkan ketertarikan mereka terhadap pembelajaran yang melibatkan gadget dan aktivitas interaktif.

Temuan ini sejalan dengan teori Heinich et al.³³ dalam *Instructional Media and Technologies for Learning*, yang menyebutkan bahwa proses perencanaan media harus dimulai dengan analisis audiens (*learners' characteristics*), termasuk minat, kebiasaan belajar, serta kondisi sosial dan teknologis siswa. Selain itu, Majid³⁴ dalam *Perencanaan Pembelajaran*

³³ Robert Heinich, Michael Molenda, James D. Russell, dan Sharon E. Smaldino, *Instructional Media and Technologies for Learning* (Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall, 2002), 79.

³⁴ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), 10-20.

menegaskan bahwa seorang guru profesional harus mampu merancang strategi pembelajaran berdasarkan informasi konkret tentang kebutuhan siswa, bukan berdasarkan asumsi. Proses analisis kebutuhan ini secara efektif memungkinkan guru menyusun strategi yang tepat sasaran dan responsif terhadap keunikan kelas.

2. Perencanaan Strategi Integrasi Gimkit

Setelah kebutuhan siswa teridentifikasi, guru melanjutkan ke tahap integrasi media Gimkit dalam strategi pembelajaran, khususnya melalui modul ajar yang digunakan selama proses belajar mengajar. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PAI dan BP, diketahui bahwa Gimkit tidak hanya digunakan sebagai variasi pembelajaran, melainkan diintegrasikan secara formal dalam modul ajar sebagai bagian dari metode evaluasi dan pembelajaran aktif. Strategi ini mencakup pemilihan materi ajar yang sesuai (misalnya Bab 8 tentang “Menghindari Akhlak Madzmūmah dan Membiasakan Akhlak Mahmūdah”), serta penentuan waktu, bentuk kuis, dan pendekatan komunikasi saat bermain.

Strategi ini sejalan dengan kerangka TPACK (Technological, Pedagogical, and Content Knowledge) yang dikembangkan oleh Mishra dan Koehler³⁵, yang menyatakan bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan harus memperhatikan keterpaduan antara konten (materi), pedagogi (strategi), dan teknologi. Guru harus mampu menempatkan

³⁵ Mishra and Matthew J. Koehler, "Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge," *Teachers College Record* 108, no. 6 (2006): 1017–1054.

media digital seperti Gimkit bukan hanya sebagai alat bantu, tetapi sebagai bagian integral dari strategi mengajar yang menyatu dengan tujuan pembelajaran.

3. Desain Teknis Media Pembelajaran

Dalam tahap ini, guru menyusun konten dan skema teknis dari media pembelajaran Gimkit. Berdasarkan observasi dan wawancara, guru terlebih dahulu membuat akun dan merancang soal-soal interaktif, termasuk memilih mode permainan (Snowball Fight) yang dinilai sesuai dengan karakteristik siswa. Penyusunan soal dilakukan dengan merujuk pada capaian pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka, di mana materi tidak hanya mengukur pengetahuan faktual, tetapi juga aspek pemahaman dan aplikasi nilai keislaman dalam kehidupan sehari-hari.

Proses ini sesuai dengan prinsip desain media menurut Arsyad dalam Media Pembelajaran, yang menyebutkan bahwa pembuatan media digital memerlukan perencanaan sistematis dan berbasis tujuan belajar. Penyusunan soal interaktif berbasis game juga didukung oleh penelitian Brookhart³⁶, yang menyatakan bahwa kuis berbasis digital sangat efektif dalam menstimulasi higher order thinking skills (HOTS) jika dikemas dalam format yang menarik, berulang, dan kompetitif. Desain teknis ini menjadi aspek penting karena akan mempengaruhi efektivitas

³⁶ Susan M. Brookhart, *How to Assess Higher-Order Thinking Skills in Your Classroom* (Alexandria, VA: ASCD, 2010), 66-69.

pembelajaran dalam menyampaikan materi secara efisien dan menyenangkan.

4. Kesiapan Guru dan Sarana

Kesiapan guru dan dukungan sarana merupakan faktor penentu keberhasilan perencanaan dan pelaksanaan media pembelajaran berbasis teknologi. Dari hasil temuan, guru PAI dan BP menunjukkan kesiapan tinggi dalam menggunakan Gimkit, mulai dari penyusunan konten hingga penguasaan fitur dalam aplikasi. Guru juga menyadari perlunya mempersiapkan perangkat seperti laptop dan koneksi internet, serta memastikan peserta didik membawa gawai dan memiliki akses kuota internet. Kendala teknis seperti sinyal atau kuota sering diatasi dengan kerjasama antarsiswa, misalnya berbagi tethering.

Hal ini sejalan dengan pendapat Fullan dalam *The New Meaning of Educational Change*, bahwa inovasi pembelajaran akan berhasil jika didukung oleh kesiapan individu (guru) dan sistem (infrastruktur sekolah). Dalam konteks ini, meskipun sarana masih terbatas, adanya kesadaran kolektif antara guru dan siswa menjadi modal penting dalam membangun ekosistem pembelajaran digital yang adaptif. Penelitian oleh Guskey³⁷ juga menegaskan bahwa pelatihan dan kesiapan guru terhadap teknologi memiliki dampak langsung terhadap kualitas pembelajaran dan motivasi siswa.

³⁷ Thomas R. Guskey, *Evaluating Professional Development* (Thousand Oaks, CA: Corwin Press, 2000), 30.

2. Pelaksanaan Penggunaan Gimkit sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Agama Islam dan Budi Pekerti dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Jember

Pelaksanaan Gimkit sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Pendidikan Agama Islam Kelas X Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Jember berjalan dengan seperti yang diharapkan. Di era pembelajaran abad ke-21, guru dihadapkan pada tantangan untuk menciptakan suasana belajar yang tidak hanya bermakna secara akademik, tetapi juga menarik secara emosional dan relevan dengan kehidupan peserta didik. Mata pelajaran PAI dan BP, yang selama ini sering diasosiasikan dengan ceramah satu arah dan hafalan, mulai membutuhkan pendekatan yang lebih segar dan kontekstual agar mampu menyentuh minat serta keaktifan belajar siswa. Hal ini menjadi latar belakang lahirnya upaya inovatif dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi, salah satunya melalui penggunaan media Gimkit.

Pelaksanaan media Gimkit sebagai bagian dari pembelajaran PAI dan BP di SMK Negeri 2 Jember tidak hanya menjadi alternatif metode, tetapi telah menjadi fondasi penting dalam membentuk interaksi dan keterlibatan siswa. Guru memanfaatkan Gimkit bukan sekadar sebagai variasi media, melainkan sebagai sarana utama dalam menyampaikan materi, mengukur capaian belajar, dan membangun suasana kelas yang menyenangkan. Proses ini menunjukkan

bahwa teknologi, jika diintegrasikan dengan strategi pedagogik yang tepat, dapat menghadirkan perubahan besar dalam dinamika pembelajaran.

Penelitian ini mengangkat pelaksanaan Gimkit sebagai studi utama karena praktiknya secara nyata mampu meningkatkan minat belajar peserta didik, sebagaimana disampaikan oleh guru dan siswa dalam berbagai sesi wawancara dan diamati langsung selama pembelajaran. Penggunaan dua sesi permainan, pengelolaan kelas berbasis partisipasi aktif, serta adaptasi terhadap hambatan teknis menjadi gambaran bahwa pelaksanaan media ini telah dilakukan secara sistematis dan fleksibel. Terlebih, antusiasme siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih terlibat menunjukkan bahwa pelaksanaan media Gimkit tidak hanya menggugah minat, tetapi juga mendekatkan pembelajaran PAI dan BP dengan dunia keseharian siswa yang digital-native.

Dengan mempertimbangkan bahwa pelaksanaan media tidak dapat dipisahkan dari bagaimana guru mengelola interaksi, menumbuhkan motivasi, serta mengarahkan pembelajaran pada tujuan yang terukur, maka pembahasan pada subbab ini akan difokuskan pada empat dimensi utama: penggunaan Gimkit saat pembelajaran, interaksi siswa-guru selama permainan, keterlibatan dan motivasi siswa, serta kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Keempat dimensi ini akan dianalisis berdasarkan hasil observasi, wawancara, serta teori dan referensi akademik yang relevan untuk memperkuat temuan penelitian. Berikut adalah hasil temuan dari indikator-indikator dari pelaksanaan media pembelajaran Gimkit:

1. Penggunaan Gimkit Saat Pembelajaran

Berdasarkan hasil penelitian, pelaksanaan penggunaan Gimkit oleh guru PAI dan BP dilakukan secara sistematis dalam dua sesi permainan: sesi pertama selama 8–10 menit dan sesi kedua 10–12 menit. Guru menggunakan mode permainan individu untuk memastikan setiap siswa memiliki tanggung jawab terhadap pemahamannya masing-masing. Permainan ini disisipkan setelah guru melakukan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Jika terdapat kendala seperti keterbatasan kuota internet pada siswa, guru dan teman sekelas secara sukarela menyediakan tethering.

Praktik ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Heinich et al.³⁸ dalam *Instructional Media and Technologies for Learning*, yang menyatakan bahwa media pembelajaran harus digunakan dalam alur yang terstruktur dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Selain itu, Gee³⁹ dalam *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy* menekankan bahwa desain pembelajaran berbasis game dapat membangun pengalaman belajar yang bermakna jika dilakukan secara aktif, adaptif, dan berulang. Penggunaan dua sesi dalam satu pertemuan menunjukkan adanya upaya guru untuk menjaga antusiasme dan mencegah kebosanan, yang merupakan strategi efektif dalam manajemen kelas berbasis teknologi.

2. Interaksi Peserta didik–Guru Selama Permainan

³⁸ Robert Heinich et al., *Instructional Media and Technologies for Learning*, 70.

³⁹ James Paul Gee, *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy* (New York: Palgrave Macmillan, 2003), 54.

Hasil observasi dan wawancara mengungkapkan bahwa selama sesi Gimkit, interaksi antara guru dan peserta didik meningkat secara signifikan. Guru aktif memberikan pengarahan, menjawab pertanyaan, memberikan motivasi verbal, serta mengadakan refleksi bersama setelah permainan. Di sisi lain, siswa tampak antusias menjawab soal, memberi semangat kepada temannya, dan meminta penjelasan terhadap soal yang salah. Bahkan peserta didik yang biasanya pasif mulai menunjukkan keterlibatan dalam permainan.

Interaksi aktif ini sesuai dengan prinsip *Zone of Proximal Development* (ZPD) dari Vygotsky⁴⁰, di mana keberadaan guru sebagai *more knowledgeable other* (MKO) memungkinkan siswa menyelesaikan tugas yang awalnya di luar jangkauan mereka. Selain itu, menurut Schön⁴¹ dalam *The Reflective Practitioner*, refleksi bersama pasca-aktivitas adalah bagian penting dari pembelajaran yang bermakna, karena guru dan peserta didik sama-sama menilai dan mengembangkan proses belajar. Interaksi ini mencerminkan pembelajaran yang komunikatif, responsif, dan kolaboratif—ciri khas pembelajaran modern dalam Kurikulum Merdeka.

3. Keterlibatan dan Motivasi Peserta didik

Temuan lapangan menunjukkan bahwa Gimkit secara nyata meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik. Peserta didik menjadi lebih fokus, antusias, dan terdorong untuk memahami materi demi

⁴⁰ Lev S. Vygotsky, *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes* (Cambridge, MA: Harvard University Press, 1978), 65.

⁴¹ Schön, D. A. (1983). *The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action*, 21.

memperoleh skor terbaik. Mereka menunjukkan motivasi intrinsik melalui partisipasi aktif, ekspresi positif, dan permintaan untuk menggunakan Gimkit di sesi-sesi berikutnya. Guru mengamati bahwa minat peserta didik yang sebelumnya rendah terhadap PAI dan BP meningkat karena pendekatan yang digunakan lebih sesuai dengan dunia digital mereka.

Temuan ini mengonfirmasi model ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) dari Keller⁴², yang menyatakan bahwa motivasi belajar dapat ditumbuhkan melalui media yang menarik, relevan dengan pengalaman siswa, menumbuhkan rasa percaya diri, dan memberikan kepuasan belajar. Selain itu, Malone & Lepper⁴³ menambahkan bahwa unsur permainan seperti tantangan, imbalan, dan kompetisi sehat adalah elemen penting dalam meningkatkan intrinsic motivation. Fakta bahwa peserta didik menunjukkan keaktifan tanpa paksaan merupakan indikator keberhasilan media digital sebagai alat pembelajaran partisipatif.

4. Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran

Salah satu kekuatan utama dalam pelaksanaan Gimkit adalah kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam modul ajar. Guru menyusun soal-soal berdasarkan materi PAI dan BP seperti iman kepada malaikat atau akhlak madzmūmah-mahmūdah, dengan memperhatikan capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP) dalam Kurikulum Merdeka. Guru juga melakukan

⁴² Keller, J. M. (2010). *Motivational Design for Learning and Performance: The ARCS Model Approach*. Springer.

⁴³ Malone, T. W., & Lepper, M. R. (1987). *Making Learning Fun: A Taxonomy of Intrinsic Motivations for Learning*. In *Aptitude, Learning, and Instruction* (Vol. 3).

asesmen formatif melalui hasil permainan dan mengadakan refleksi soal pasca-kuis untuk memperkuat pemahaman peserta didik.

Hal ini selaras dengan taksonomi revisi Anderson & Krathwohl⁴⁴ yang menekankan pentingnya menyusun soal yang tidak hanya mengukur pengetahuan, tetapi juga kemampuan analisis dan penerapan. Selain itu, penerapan ini mencerminkan prinsip TPACK Mishra & Koehler⁴⁵ yang menekankan sinergi antara pedagogi, konten, dan teknologi. Dukungan terhadap capaian pembelajaran juga ditegaskan oleh Zainal Abidin selaku Waka Kurikulum, yang menyatakan bahwa penggunaan media seperti Gimkit telah sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka karena bersifat fleksibel, diferensiatif, dan berpusat pada peserta didik.

3. Hasil Penggunaan Gimkit Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas X Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Jember

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dan dokumentasi di kelas X SMK Negeri 2 Jember, peneliti menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran digital Gimkit memberikan hasil positif terhadap peningkatan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Dampak tersebut tampak dari perubahan perilaku peserta didik yang selaras dengan

⁴⁴ John M. Keller, *Motivational Design for Learning and Performance: The ARCS Model Approach* (New York: Springer, 2010), 38.

⁴⁵ Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge. Teachers College Record.

empat indikator minat belajar menurut Slameto, yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan.⁴⁶

a. Perasaan Senang

Setelah penerapan Gimkit dalam pembelajaran, sebagian besar peserta didik menunjukkan ekspresi dan sikap yang lebih antusias. Saat kegiatan kuis interaktif berjalan, peserta didik terlihat lebih hidup, tertawa, dan merespons dengan penuh semangat. Mereka menyampaikan bahwa fitur-fitur Gimkit seperti mode permainan, poin, dan tantangan antar kelompok membuat pelajaran PAI terasa lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Guru PAI juga mengungkapkan bahwa dibandingkan metode sebelumnya, kelas menjadi lebih hidup dan siswa tampak menikmati proses belajar tanpa harus dipaksa untuk aktif.

b. Ketertarikan Peserta Didik

Ketertarikan siswa juga meningkat seiring penggunaan Gimkit. Beberapa peserta didik menyatakan bahwa mereka lebih tertarik mengikuti materi PAI dan BP karena penyajiannya tidak monoton. Tema permainan, tampilan visual, dan kompetisi skor membuat mereka terdorong untuk memahami materi agar bisa menjawab pertanyaan dengan benar.

Ketertarikan ini terlihat dari inisiatif peserta didik yang meminta guru untuk mengulang sesi Gimkit, serta komentar mereka yang menilai Gimkit membuat pelajaran PAI dan BP “lebih seru” dan “gak ngantuk”. Hal ini

⁴⁶ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 180.

menunjukkan adanya dorongan internal untuk kembali terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

c. Perhatian Peserta Didik

Dalam sesi pembelajaran menggunakan Gimkit, peserta didik tampak memiliki fokus yang lebih kuat. Mereka memperhatikan penjelasan guru dengan lebih serius sebelum memulai kuis karena memahami bahwa fokus mereka akan memengaruhi hasil permainan.

Saat kuis berlangsung, peserta didik mengabaikan distraksi lain, seperti berbicara dengan teman tentang hal di luar pelajaran atau memainkan ponsel. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa benar-benar berkonsentrasi pada layar dan mencoba memahami setiap soal yang muncul. Guru mengemukakan bahwa siswa lebih tekun membaca dan memahami pertanyaan agar tidak salah menjawab. Ini menunjukkan bahwa perhatian mereka terhadap materi meningkat secara alami.

d. Keterlibatan Peserta Didik

Keterlibatan siswa dalam pembelajaran meningkat secara signifikan saat menggunakan Gimkit. Siswa yang biasanya pasif menjadi lebih berani mengambil bagian, baik dalam menjawab pertanyaan maupun berdiskusi strategi bersama kelompoknya.

Fitur kompetitif dan kolaboratif pada Gimkit membuat siswa berpartisipasi aktif, mengatur strategi, dan saling memberi dukungan. Saat mode permainan berlangsung, hampir seluruh peserta didik terlihat aktif bergerak, berdiskusi, dan terlibat langsung dalam aktivitas pembelajaran.

Kesediaan mereka untuk terlibat menunjukkan bahwa Gimkit mampu memfasilitasi kegiatan belajar yang lebih dinamis dan partisipatif.

Secara keseluruhan, dampak penggunaan Gimkit dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMKN 2 Jember mampu meningkatkan minat belajar peserta didik berdasarkan empat indikator minat belajar. Gimkit tidak hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga meningkatkan ketertarikan, fokus, dan keterlibatan siswa secara langsung selama proses pembelajaran berlangsung.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari pembahasan hasil penelitian yang telah disajikan, peneliti merumuskan kesimpulan sebagai berikut:

1. Perencanaan penggunaan Gimkit sebagai media pembelajaran dilakukan secara sistematis oleh guru dengan analisis kebutuhan peserta didik, perencanaan strategi integrasi Gimkit yang berupa penyusunan modul ajar dan pemilihan materi, desain teknis media pembelajaran pembuatan akun Gimkit dan penyusunan soal pada Gimkit, Kesiapan guru dan sarana berupa pelatihan guru menggunakan Gimkit dan ketersediaan infrastruktur (jaringan dan perangkat peserta didik).
2. Pelaksanaan penerapan media pembelajaran Gimkit dilakukan dengan metode yang menarik dan interaktif, menggunakan mode permainan. Peserta didik login menggunakan kode yang diberikan oleh guru, kemudian memulai permainan yang diselingi dengan kuis materi PAI dan BP. Guru bertindak sebagai fasilitator selama peserta didik mengikuti kuis Gimkit secara langsung di kelas. Penggunaan Gimkit terbukti meningkatkan keterlibatan dan antusiasme peserta didik, karena mereka merasa lebih tertarik dan termotivasi saat pembelajaran saat pembelajaran menggunakan.
3. Dampak penggunaan Gimkit sebagai media pembelajaran terbukti meningkatkan minat belajar peserta didik, terlihat dari munculnya rasa

senang selama pembelajaran, meningkatnya ketertarikan siswa terhadap materi, fokus perhatian yang lebih baik saat penjelasan guru, serta keterlibatan aktif seluruh siswa dalam kegiatan kuis dan diskusi. Media ini mampu menghadirkan suasana belajar yang interaktif dan kompetitif sehingga memotivasi siswa untuk lebih antusias mengikuti pembelajaran. dilakukan dengan membandingkan minat dan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan Gimkit.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran antara lain :

1. Bagi kepala sekolah diharapkan dapat mendukung secara penuh penerapan media digital seperti Gimkit dengan menyediakan infrastruktur yang memadai, seperti koneksi internet yang stabil dan perangkat pembelajaran digital. Penting juga untuk mendorong kolaborasi antarguru dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif berbasis teknologi yang mampu meningkatkan minat belajar siswa.
2. Bagi guru diharapkan terus meningkatkan kompetensi teknologi pembelajaran khususnya dalam merancang dan mengelola media digital agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.
3. Bagi peneliti disarankan untuk memperluas kajian ini dengan menerapkan media Gimkit pada jenjang dan mata pelajaran lain yang berbeda, untuk melihat efektivitasnya dalam konteks yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Fattah Nasution. *Metode1 Penelitian Kualitatif*. Bandung: Harva Creative, 2023.
- A, F, Wardana, "Gamifikasi Pembelajaran: Studi Kasus pada Mata Pelajaran Sains", *ResearchGate* 4, no. 4 (2024), <https://doi.org/10.53299/jppi.v1i1.18>
- Almi Sarah. "Implementasi Penggunaan Media Variatif Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri 105332 Tanjung Morawa." Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, 2020.
- Ariani Hrp, Nurlina, Zuliani Masruro, dan Siti Zahara Saragih. *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Widina, 2022.
- Black, Paul, dan Dylan Wiliam. *Inside the Black Box: Raising Standards Through Classroom Assessment*. London: King's College London School of Education, 1998.
- Brookhart, Susan M. *How to Assess Higher-Order Thinking Skills in Your Classroom*. Alexandria, VA: ASCD, 2010.
- Christin Nur Aini, "Implementasi Gimkit Sebagai Media Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 6 Tuban," *Jurnal Pendidikan* 5, no. 1 (2024): 252.
<https://ejournal.warunayama.org/index.php/sindorocendikiapendidikan/article/view/4583/4233>
- Davis, Fred D. "Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology." *MIS Quarterly* 13, no. 3 (1989): 319–340.
- Dinda Laila Milyasani. "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Youtube dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas VIII di MTs Sayyid Yusuf Talango Sumenep." Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2022.

- Dwi Prastiwi. "Implementasi Media Pembelajaran Pada Siswa Kelas II A di MI Diponegoro 1 Kecamatan Purwokerto Timur Kabupaten Banyumas." UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, 2022.
- Fiantika, Feny Rita, Mohammad Wasil, Sri Jumiyati, Leli Honesti, Sri Wahyuni, dan Erland Mouw. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022.
- Fullan, Michael. *The New Meaning of Educational Change*. New York: Teachers College Press, 2007.
- Gee, James Paul. *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan, 2003.
- Guskey, Thomas R. *Evaluating Professional Development*. Thousand Oaks, CA: Corwin Press, 2000.
- Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara, 2015.
- Hanifa Azmi Maisaroh dan Masti yanto. "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Dasar." *Jurnal Penelitian dan Pendidikan Agama Islam* 2, no. 1 (Oktober 2024): 354.
- Heinich, Robert, Michael Molenda, James D. Russell, dan Sharon E. Smaldino. *Instructional Media and Technologies for Learning*. Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall, 2002.
- Ian Brilian. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Gimkit Sebagai Gamifikasi Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas 5 Sekolah Dasar." Universitas PGRI, 2024.
- Indah Silviana. "Implementasi Media Visual Dalam Pembelajaran PAI Kelas VIII di SMP Islam Comal Kabupaten Pematang." Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, 2023.
- Kementrian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019
- Keller, John M. *Motivational Design for Learning and Performance: The ARCS Model Approach*. New York: Springer, 2010.

- Khairurraziqin. "Implementasi Media Pembelajaran Realia Pada Mata Pelajaran Biologi Siswa Kela X Ipa-2 MA Nurul Islam Sumenep." Universitas Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022.
- Kristanto, Andi. *Media pembelajaran*. Surabaya: Bintang, 2016.
- Lavin, R. E. *Educational Psychology: Theory and Practice*. Boston, MA: Pearson, 2009.
- Lusi Marleni. "Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Bangkinang." *Journal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 1, no. 1 (Mei 2016): 150.
- Majid, Abdul. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017.
- Marleni, Lusi. "Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Bangkinang." *Jurnal Pendidikan Matematika* 1, no. 1 (2016).
- Matthew B. Miles, A. Michael Huberman, dan Johnny Saldana. *Qualitative Data Analysis*. America: SAGE, 2014.
- Mawar, Sari. "Media Pembelajaran Berbasis Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia." 18 no. 1 (Januari 2024): 210, <https://jurnal.dharmawangsa.ac.id/index.php/juwarta/article/view/4266/pdf>
- Mishra, Punya, dan Matthew J. Koehler. "Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge." *Teachers College Record* 108, no. 6 (2006): 1017–1054.
- Moleong, L.J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017.
- Mukniah. *Manajemen Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jember: STAIN Jember Press, 2013.
- Neneng Fikriani. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Game Spinning Wheel Terhadap Minat dan Keaktifan Belajar Siswa Pada Materi Sistem Koordinasi Kelas XI IPA di SMA Negeri Arjasa Jember Tahun Ajar 2022/2023." Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq, 2023.

- N. H. Rahman, "Efisiensi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dengan Gimkit", *Jurnal Pendidikan Al-Dawat* 3, no. 1 (2023): 66-68, <http://ejournal.unhasy.ac.id/index.php/aladawat>
- Okvi Maharani. *Metode Penelitian Pendidikan*. Sidoarjo: Umsida Press, 2023.
- Pagara, Hamzah. *Media Pembelajaran*. UNM, 2022.
- Putra, A., "Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran", *Jurnal Teknologi Pendidikan* 5, no. 1 (September 2016), media.neliti.com.
- Rusydi Ananda dan Fitri Hayati. *Variabel Belajar*. Medan: CV. Pusdikra MJ, 2020.
- Santoso, D., "Formative Assessment Using Gamification Tools in Online Learning", *Jurnal Inovasi Pembelajaran Digital* 1, no. (April 2023):221-229, <https://doi.org/10.59024/jnb.v1i4.266>
- Santrock J.W. *Psikologi Pendidikan*. 5 ed. Jakarta: Salemba Humanika, 2011.
- Schön, Donald A. *The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action*. New York: Basic Books, 1983.
- Sekretariat Negara Republik Indonesia. Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2022.
- Syafril dan Zelhendri Zen, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2017.
- Syardiansah. "Hubungan Motivasi Belajar dan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar" 5 No.1 (Mei 2016).
- Tim Penyusun. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember: UIN Khas Jember, 2021.
- Tyler, Ralph W. *Basic Principles of Curriculum and Instruction*. Chicago: University of Chicago Press, 1949.
- Universitas Terbuka. *Bahan Ajar Teknologi Pendidikan*, Modul: "Model ASSURE". Tangerang Selatan: UT Press, 2021.
- Uno, Hamzah B. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara, 2011.

Lampiran 1 Surat Pernyataan Keaslian Tulisan

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Vina Alifatin Laila

NIM : 212101010010

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Instansi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Jember, 11 Juni 2025

Saya yang menyatakan



Vina Alifatin Laila


NIM. 212101010010

Lampiran 2 Matriks Penelitian

JUDUL	VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	FOKUS PENELITIAN
Penerapan Media Pembelajaran Gimkit Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2024/2025	Media Pembelajaran Gimkit Pendidikan Agama Islam Minat Belajar	1. Pengertian Media 2. Klasifikasi Media 3. Tujuan 4. Fungsi 1. Pengertian 2. Tujuan 3. Fungsi 1. Pengertian 2. Indikator 3. Ciri-ciri 4. Faktor	Data Primer: Informan <ul style="list-style-type: none"> Waka Kurikulum Guru Mata Pelajaran Peserta didik Kelas X TKP Data Sekunder: <ul style="list-style-type: none"> Buku Jurnal Internet 	1. Pendekatan Penelitian: Kualitatif 2. Jenis Penelitian : Kualitatif Deskriptif 3. Teknik Pengumpulan Data: a. Observasi b. Wawancara c. Dokumentasi 4. Analisis data: a. Reduksi data b. Penyajian Data c. Penarikan Kesimpulan dan verifikasi 5. Keabsahan Data: Triangulasi Sumber dan Triangulasi Teknik	1. Bagaimana perencanaan media pembelajaran Gimkit pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam peningkatan minat belajar peserta didik kelas X di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Jember 2. Bagaimana pelaksanaan media pembelajaran Gimkit pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam peningkatan minat belajar peserta didik Pendidikan Agama Islam kelas X di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Jember 3. Bagaimana evaluasi media pembelajaran Gimkit pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam peningkatan minat belajar peserta didik Pendidikan Agama Islam kelas X di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Jember

Lampiran 3 Jurnal Kegiatan

**JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
DI SMK NEGERI 2 JEMBER**

No.	Hari/Tanggal	Jurnal Kegiatan	Tanda Tangan
1	Selasa, 18 Februari 2025	Memberi Surat Ijin Penelitian	
2	Rabu, 26 Februari 2025	Observasi Lingkungan Sekolah	
3	Jumat, 28 Februari 2025	Wawancara Guru PAI	
4	Rabu, 4 Maret 2025	Observasi KBM di Kelas X TKP	
5	Selasa, 11 Maret 2025	Observasi Penerapan Media Gimkit	
6	Rabu, 12 Maret 2025	Wawancara Guru PAI	
7	Kamis, 13 Maret 2025	Wawancara Murid X TKP	
8	Kamis, 20 Maret 2025	Wawancara Waka Kurikulum	
10	Senin, 14 April 2025	Melengkapi Data ke TU	
11	Senin, 21 April 2025	Meminta Surat keterangan Selesai Penelitian	

Jember, 21 April 2025

Mengetahui

Kepala Sekolah SMK Negeri 2 Jember



Noni Juma Kusumastuti, S.Pt., M.P)



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website: <http://tik.uinkhas-jember.ac.id> Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com



EXOTISUL UMAM



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 2 JEMBER
Jalan Tawangmangu No. 59 Tegalgede, Sumsersari, Jember (68126)
Telepon (0331) 337930 Laman: www.smkn2jember.sch.id, Surel: smkn2jember@gmail.com

SURAT KETERANGAN

400.3.8/336.1/101.6.5.20/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala SMKN 2 Jember menerangkan bahwa :

- a. Nama : VINA ALIFATIN LAILA
b. NIM : 212101010010
c. Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
d. Perguruan Tinggi : UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI
ACHMAD SIDDIQ JEMBER

Telah melaksanakan penelitian tentang "PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN GIMKIT PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM PENINGKATAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 2 JEMBER TAHUN PELAJARAN 2024/2025".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

January, 21 April 2025

Kepala Sekolah,



NURFARIDA KUSUMASTUTI, S.Pt., M.P.

Pembina
NIP 197601282007012008

Lampiran 6 Pedoman Penelitian

PEDOMAN PENELITIAN

A. Pedoman Observasi

1. Kondisi lingkungan, sejarah, dan visi misi sekolah
2. Perencanaan Penggunaan Gimkit sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Jember
3. Pelaksanaan Penggunaan Gimkit sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Jember
4. Hasil Penggunaan Gimkit sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Jember

B. Pedoman Wawancara

1. Untuk Waka Kurikulum

1. Apakah sekolah ini menggunakan media berbasis teknologi?
2. Bagaimana pendapat bapak tentang penerapan media pembelajaran Gimkit di kelas X TKP? Apakah sudah sesuai dengan kurikulum yang ditetapkan sekarang?
3. Apakah bapak mendukung penggunaan media Gimkit tersebut?

2. Untuk Guru PAI

1. Apa alasan bapak menggunakan gimkit sebagai media pembelajaran?
2. Apa saja perencanaan dalam penerapan media Gimkit?
3. Bagaimana cara menganalisis kebutuhan peserta didik?
4. Bagaimana pelaksanaan saat penerapan media Gimkit didalam kelas?
5. Bagaimana respon peserta didik saat menggunakan media Gimkit?
6. Bagaimana proses keterlibatan peserta didik saat penggunaan Gimkit?

7. Apakah penerapan media Gimkit sudah sesuai dengan Kurikulum yang diterapkan di sekolah?
8. Apa yang bapak rasakan setelah menerapkan media Gimkit kepada peserta didik?
9. Bagaimana hasil dari penggunaan Gimkit sebagai media pembelajaran kepada peserta didik?

3. Untuk Peserta didik

1. Apa yang dilakukan jika saat pembelajaran terasa membosankan?
2. Apa saja persiapan saat penerapan media Gimkit?
3. Bagaimana pelaksanaan saat penerapan media Gimkit?
4. Bagaimana pendapatmu tentang penggunaan media pembelajaran Gimkit?
5. Apa yang kamu rasakan setelah menggunakan Gimkit?
6. Apakah kamu merasa pelajaran PAI menjadi lebih menarik dengan adanya Gimkit? Mengapa?

C. Pedoman Dokumentasi

1. Profil, Sejarah, Visi Misi Sekolah Menengah Keuruan Negeri 2 Jember
2. Data peserta didik kelas X TKP, sarana dan prasarana
3. Modul ajar

Lampiran 7 Data Peserta didik X TKP

No	Nama Lengkap	Jenis Kelamin
1	Achmad Alief Fatan	L
2	Aditya Putra Ramadhan	L
3	Ahmad Dandi Nursoleh	L
4	Ahmad Rizqi Bagus Sugianto	L
5	Andika Tri Mahesa	L
6	Arief Akbar Maulana	L
7	Bima Prasetya Syahbani Mahfud	L
8	Dwi Sasmita Kurniawan	L
9	Edlyansyah Ardra Ramadhan	L
10	Eszar Satya Wijaya	L
11	Fikran Zukhruf Aulia Widagdo	L
12	Gabriella Eka Putri	P
13	Goldy Mulia Akbar Effendi	L
14	M Bintang Ikbil Sahit	L
15	M Fahry Irwansyah	L
16	Moch Alfa Rasya Nur Ramadhani	L
17	Moch. Elfa Robby Sultan Aulia	L
18	Mochamad Fardian	L
19	Mochammad Raditya Pratama	L
20	Moh Andhika Maulana Ibrahim	L
21	Moh Sultan Agung	L
22	Muhammad Assyafiq Mughni	L
23	Muhammad Abdur	L
24	Muhammad Farel Ferdiansyah	L
25	Muhammad Fikri Putra Haikal	L
26	Muhammad Iqbal	L
27	Muhammad Rifqi	L
28	Muhammad Rizky	L
29	Nafis Haqziyal Raharjo	L
30	Radit Aprillian Syah	L
31	Rezaldo Fendy Saputra	L
32	Ryan Aulia Jannuar	L
33	Sevin Hifdzi Muhammad	L
34	Tegar Bayurifin Setyoharjito	L
35	Wigih Ega Sena	L
36	Yudistira Purnama	L

Lampiran 8 Sarana dan Prasarana

No.	Jenis Bangunan/Ruangan	Jumlah	Kondisi
1	Ruang Kelas	68	Baik
2	Ruang Perpustakaan	1	Baik
3	Laboratorium Komputer	7	Baik
4	Lab Bahasa	1	Baik
5	Ruang Pimpinan	1	Baik
6	Ruang Guru	1	Baik
7	Tempat Ibadah (Masjid)	1	Baik
8	Ruang UKS	1	Baik
9	Toilet Siswa	26	Baik
10	Ruang Gudang	1	Baik
11	Lapangan Upacara/Lapangan Olahraga	1	Baik
12	Lapangan Basket	1	Baik
13	Ruang TU	1	Baik
14	Ruang BK	1	Baik
15	Ruang OSIS	1	Baik
16	Bengkel Konversi Sepeda Motor Listrik	1	Baik
17	Aula Kapasitas 250–300	1	Baik
18	Aula Mini Kapasitas 40–50	1	Baik
19	Kantin	1	Baik
20	Rumah Produksi Handy Craft	1	Baik
21	Ruang BKK	1	Baik
22	Ruang BKP	1	Baik
23	Ruang BLUD	1	Baik
24	Ruang LSP	1	Baik
25	Ruang Podcast	1	Baik
26	Ruang Meeting	1	Baik
27	Koperasi Siswa/Karyawan	1	Baik

KETERANGAN:

A. RUANG TEORI	D. RUANG TEORI	L. BUSINESS CENTRE	Y. GEDUNG MECHATRONICS
B. RUANG TEORI	E. ROS SATPAH	M. PERPUSTAKAAN	
B2.2 LAB 1 TKJ	F. LAB TI	N. RUANG GURU	
B2.3 LAB 2 CAD	G. MASJID	O. RUANG BK	
B2.4 LAB 3 SIMDIG	H. BENGKEL TAB	P. PUSAT KEGIATAN SISWA	
B2.5 LAB 4 SIMDIG	I. BENGKEL TKR	Q. LAP. BASKET/FUTSAL	
B2.6 LAB 6 CAD	J. BENGKEL TSM	R. RUMAH DINAS	
B2.7 LAB 7 TKJ	K. WISMA REMAS	S. KAMAR MANDI	

Lampiran 10 Perangkat Pembelajaran



PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN SMK NEGERI 2 JEMBER

Alamat : Jl. Tawangmangu No 59 Tegal Gede, Sumbersari Jember

MODUL AJAR

KURIKULUM MERDEKA

INFORMASI UMUM

IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	: Moh. Khoirur Rosyid Ansori, S.Pd.	Alokasi Waktu	: 3 x 9 Jam Pelajaran
Satuan Pendidikan	: SMK NEGERI 2 JEMBER	Tahun Penyusunan	: 2025
Kelas / Semester	: X/Genap	Fase	: E
Mata Pelajaran	: PAI	Elemen Mapel	: Akhlak

KOMPETENSI AWAL

- Membaca Q.S. ar-Ra'd/13:28 tentang berdzikir bisa membuat hati tenang dan Q.S. Ali Imran/3: 133-134 tentang pahala yang besar bagi mereka yang mampu menahan amarah dengan tartil dan sesuai kaidah tajwid serta terbiasa tadarus Al-Qur'an setiap hari
- Menghafal Q.S. ar-Ra'd/13:28 dan Q.S. Ali Imran/3: 133-134 dan hadis tentang Menghindari Akhlak Madzmumah dan Membiasakan Akhlak Mahmudah dengan fasih dan lancar
- Menganalisis asbabun nuzul dan tafsir Q.S. ar-Ra'd/13:28 dan Q.S. Ali Imran/3: 133-134.
- Menganalisis manfaat dari penerapan Menghindari Akhlak Madzmumah dan Membiasakan Akhlak Mahmudah dalam kehidupan sehari-hari serta meyakini bahwa Islam memerintahkan Menghindari Akhlak Madzmumah dan Membiasakan Akhlak Mahmudah dan membiasakannya dalam kehidupan sehari-hari.
- Membuat dan menyajikan paparan tentang Q.S. ar-Ra'd/13:28 dan Q.S. Ali Imran/3: 133-134 dan hadis tentang Menghindari Akhlak Madzmumah dan Membiasakan Akhlak Mahmudah.

SARANA DAN PRASARANA

- Gawai
- Laptop/Komputer PC
- Akses Internet
- Buku Teks
- Papan tulis/White Board
- Lembar kerja
- Handout materi
- Infokus/Proyektor/Pointer
- Referensi lain yang

MODEL PEMBELAJARAN

Project Game Based Learning terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi

PROFIL PELAJAR PANCASILA

- Beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang maha Esa
- Bergotong royong, Berkebinekaan global, Mandiri, Bernalar kritis, Kreatif

TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.

KOMPETENSI INTI

I. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Melalui metode discovery learning, mampu menganalisis manfaat menghindari sikap temperamental (ghadhab), menumbuhkan sikap kontrol diri dan berani dalam kehidupan sehari-hari pengertian, dalil, macam dan manfaatnya;
- Melalui metode small group discussion, mampu menyajikan paparan tentang menghindari perilaku temperamental (ghadhab), menumbuhkan sikap kontrol diri dan berani;
- Melalui metode reflective thinking mampu meyakini bahwa sikap temperamental (ghadhab) merupakan larangan dan sikap kontrol diri dan berani adalah perintah agama;
- Melalui metode story telling, mampu menghindari sikap temperamental (ghadhab) dan membiasakan sikap kontrol diri dan berani dalam kehidupan sehari-hari.

II. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Pembahasan dalam bab ini menjelaskan tentang bacaan Q.S. ar-Ra'd/13:28 dan Q.S. Ali Imran/3: 133-134, hafalan Q.S. ar-Ra'd/13:28 dan Q.S. Ali Imran/3: 133-134, tafsir Q.S. ar-Ra'd/13:28 dan Q.S. Ali Imran/3: 133-134, Menghindari Akhlak Madzmumah dan Membiasakan Akhlak Mahmudah Agar Hidup Lebih Nyaman dan Berkah.

III. PERTANYAAN PEMANTIK

- **Pertemuan 1 menggunakan metode peer teaching**
Apakah maksud dari Q.S. ar-Ra'd/13:28 dan Q.S. Ali Imran/3: 133-134?
- **Pertemuan 2 menggunakan metode drill and practice dan metode sorogan**
Tahukah arti dari Q.S. ar-Ra'd/13:28 dan Q.S. Ali Imran/3: 133-134?
- **Pertemuan 3 menggunakan model inquiry learning**
Tahukah permasalahan terkait asbabun nuzul dan tafsir Q.S. ar-Ra'd/13:28 dan Q.S. Ali Imran/3: 133-134?
- **Pertemuan 4 menggunakan model pembelajaran discovery**
Sudahkah peserta didik menerapkan Menghindari Akhlak Madzmumah dan Membiasakan Akhlak Mahmudah Agar Hidup Lebih Nyaman dan Berkah beserta manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari dari Q.S. ar-Ra'd/13:28 dan Q.S. Ali Imran/3: 133-134?
- **Pertemuan 5 menggunakan model pembelajaran berbasis proyek (project-based learning)**
Tahukah kalian kebaikan sesuai dengan kandungan Q.S. ar-Ra'd/13:28 dan perilaku etos kerja sesuai dengan kandungan Q.S. Ali Imran/3: 133-134?

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMK NEGERI 2 JEMBER

Alamat : Jl. Tawangmangu No 59 Tegal Gede Sumbersari Jember

KEGIATAN PEMBELAJARAN

KURIKULUM MERDEKA

Nama Penyusun	: Moh. Khoirur Rosyid Ansori, S.Pd.	Alokasi Waktu	: 5 x 15 Jam Pelajaran
Satuan Pendidikan	: SMK NEGERI 2 JEMBER	Tahun Penyusunan	: 2025
Kelas / Semester	: X/Genap	Fase	: E
Mata Pelajaran	: PAI	Elemen Mapel	: Akhlak

Pertemuan Ke-4

Pendahuluan (10 Menit)

1. Guru membuka pelajaran dengan salam dan berdoa, memperhatikan kesiapan peserta didik, memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, kerapian posisi, dan tempat duduk peserta didik.
2. Mengatur posisi duduk peserta didik dan mengondisikan kelas agar proses pembelajaran berlangsung menyenangkan.
3. Guru menyampaikan tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran
4. Guru mempersiapkan segala peralatan yang akan digunakan pembelajaran
5. Guru melakukan apersepsi dapat mengajak peserta didik mengingat objek-objek mengesankan yang pernah mereka lihat dan dan menanyakan hal-hal penting yang mereka ingat dari objek yang menarik.

Kegiatan Inti (90 Menit)

- Mempersiapkan alat peraga/media/bahan berupa laptop, LCD projector, speaker active, laptop, Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI), handphone, kamera, kertas karton, spidol warna atau media lain.
- Guru membuka pelajaran dengan salam dan meminta peserta didik untuk berdoa bersama-sama, tadarus Al-Qur'an, memperhatikan kesiapan peserta didik, memeriksa kehadiran, kerapian, dan posisi tempat duduk peserta didik.
- Guru memberikan motivasi dan mengajukan pertanyaan yang terkait dengan materi pelajaran, menyampaikan cakupan materi, tujuan pembelajaran, dan kegiatan yang akan dilakukan, serta lingkup dan teknik penilaian.

Metode Project Game Based Learning Gimkit

- Guru menyuruh siswa menyiapkan smartphone dan kuota internet
- Guru membuka permainan Gimkit dan pertanyaan yang telah dibuat sebelumnya
- Peserta didik masuk dengan menggunakan kode dari guru
- Sesi pertama selama 8-10 menit
- Sesi kedua selama 10-12 menit
- Guru melihat dan mengumumkan siapa yang mendapatkan nilai tertinggi sampai terendah
- Permainan selesai

Penutup (10 Menit)

1. Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.
2. Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.
3. Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
4. Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.



PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMK NEGERI 2 JEMBER

Alamat : Jl. Tawangmangu No 59 Tegal Gede Sumbersari Jember

ASESMEN / PENILAIAN

KURIKULUM MERDEKA

Nama Penyusun	: Moh. Khoirur Rosyid Ansori, S.Pd.	Alokasi Waktu	: 3x9 Jam Pelajaran
Satuan Pendidikan	: SMK NEGERI 2 JEMBER	Tahun Penyusunan	: 2024
Kelas / Semester	: X/Genap	Fase	: E
Mata Pelajaran	: PAI	Elemen Mapel	: Akhlak

A. ASESMEN/PENILAIAN

1. Penilaian Sikap

Penilaian sikap berupa observasi yang berasal dari catatan kegiatan rutin peserta didik, baik yang terkait dengan ibadah *mahdhah* (seperti shalat, puasa sunah, membaca Al-Qur'an, dll) maupun ibadah sosial (seperti membantu orang lain, dll), begitu pula perilaku yang terkait dengan materi, yakni berlomba dalam kebaikan dan etos kerja.

Kemudian peserta didik diminta mengisi lembar penilaian diri dengan cara membubuhkan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai. Apabila peserta didik belum menunjukkan sikap yang diharapkan maka dapat ditindaklanjuti dengan melakukan pembinaan, baik oleh guru, wali kelas maupun guru BK.

No	Pernyataan	Jawaban			Alasan
		S	Rg	Ts	
1	Setelah mempelajari materi ini, telah tumbuh kesadaran dalam diri saya untuk bersegera berbuat kebaikan				
2	Diri saya telah dididik untuk berusaha ikhlas dan tawakal apabila cita-cita belum tercapai				
3	Saya terbiasa bekerja bersama-sama dengan teman dalam satu tim				
4	Diri saya terdorong untuk lebih rajin lagi dalam mengerjakan tugas dari guru				
5	Tumbuh semangat dalam diri saya untuk meraih juara dalam perlombaan di sekolah				

Keterangan : S = Setuju, Rg = Ragu-Ragu, Ts = Tidak Setuju

2. Penilaian Pengetahuan

Peserta didik diminta mengerjakan 10 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian.

3. Penilaian Keterampilan

- a. Peserta didik dapat membaca dan menghafalkan Q.S. ar-Ra'd/13:28 dan Q.S. Ali Imran/3: 133-134 dengan lancar dan sesuai kaidah tajwid.

Contoh rubrik penilaian membaca

No		Nama Surat		Skor			
				4	3	2	1
1		Q.S. ar-Ra'd/13:28					
2		Q.S. Ali Imran/3: 133-134					
Keterangan:							
Skor 4 Lancar dan sesuai kaidah tajwid				Nilai maksimal adalah $4 \times 3 = 12$ Penghitungan nilai Skor yang diperoleh $\times 100$ Skor maksimal			
Skor 3 Kurang lancar tapi sesuai kaidah tajwid							
Skor 2 Lancar tapi tidak sesuai kaidah tajwid							
Skor 1 Tidak lancar dan tidak sesuai kaidah tajwid							
Catatan guru:							

Nama lengkap : _____

Kelas :

- b. Peserta didik dapat menghafalkan Q.S. ar-Ra'd/13:28 dan Q.S. Ali Imran/3: 133-134 dengan fasih dan lancar.

Contoh rubrik penilaian menghafal

Nama lengkap :

Kelas :

Aspek	Skor dan kriteria skor		
	3	2	1
Persiapan	Jika memuat program, tujuan, topik dan alasan, dengan lengkap	Jika memuat program, tujuan, topik dan alasan, kurang lengkap	Jika memuat program, tujuan, topik dan alasan, tidak lengkap
Pengumpulan data	Jika daftar pertanyaan untuk perencanaan program dapat dilaksanakan semua dan data tercatat dengan rapi dan lengkap	Jika daftar pertanyaan untuk perencanaan program dapat dilaksanakan semua, tetapi data tidak tercatat dengan rapi dan lengkap	Jika daftar pertanyaan untuk perencanaan program tidak dilaksanakan semua, tetapi data tidak tercatat dengan rapi dan lengkap
Pengolahan data	Jika pembahasan data sesuai tujuan proyek	Jika pembahasan data kurang menggambarkan tujuan proyek	Jika sekadar melaporkan perencanaan program tanpa membahas data
Pelaporan tertulis	Jika sistematika penulisan benar dan menggunakan bahasa komunikatif	Jika sistematika penulisan benar namun bahasa kurang komunikatif	Jika penulisan kurang sistematis dan bahasa kurang komunikatif

4. Peserta didik dapat membuat dan menyajikan paparan digital Q.S. ar-Ra'd/13:28 dan Q.S. Ali Imran/3: 133-134.

Contoh rubrik penilaian proyek

Nama kelompok :

Anggota :

Kelas :

Nama proyek :

B. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

1. Pengayaan

- Peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar berdasarkan kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan dapat mengikuti kegiatan pengayaan berupa pendalaman materi. Kegiatan pengayaan dilakukan pada waktu tertentu sesuai perencanaan penilaian.

2. Remedial

- Peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar berdasarkan kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan diharuskan mengikuti kegiatan remedial. Kegiatan remedial dilakukan pada waktu tertentu sesuai perencanaan penilaian.

PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMK NEGERI 2 JEMBER

Alamat : Jl. Tawangmangu No 59 Tegal Gede Sumpstersari Jember

MATERI AJAR

KURIKULUM MERDEKA

Nama Penyusun : Moh. Khoirur Rosyid Ansori, S.Pd.	Alokasi Waktu : 3x9 Jam Pelajaran
Satuan Pendidikan : SMK NEGERI 2 JEMBER	Tahun Penyusunan : 2025
Kelas / Semester : X/Genap	Fase : E
Mata Pelajaran : PAI	Elemen Mapel : Akhlak

Menghindari Akhlak Mazmumah dan Membiasakan Akhlak Mahmudah Agar Hidup Lebih Nyaman dan Berkah

A. Pengertian Akhlak

Akhlak berasal dari kata khuluq yang berarti sifat, perangai, atau kebiasaan yang tertanam dalam diri seseorang. Dalam Islam, akhlak mencakup hubungan manusia dengan Allah, sesama manusia, dan lingkungan. Akhlak menjadi ukuran kualitas seorang muslim serta penentu keberkahan dan kenyamanan hidup.

B. Akhlak Mazmumah (Akhlak Tercela)

1. Pengertian Akhlak Mazmumah

Akhlak mazmumah adalah perilaku buruk yang dibenci Allah karena merugikan diri sendiri maupun orang lain. Sifat ini muncul dari hati yang tidak terjaga, keinginan duniawi, egoisme, dan kurangnya kesadaran spiritual.

2. Contoh Akhlak Mazmumah

Beberapa bentuk akhlak tercela yang sering muncul dalam kehidupan sehari-hari:

1. Hasad (Iri dan Dengki)

Tidak senang melihat orang lain mendapatkan nikmat, bahkan berharap nikmat itu hilang.

2. Ghadab (Marah Berlebihan)

Mudah tersulut emosi, tidak mampu mengontrol diri, sehingga menyakiti orang lain.

3. Ghibah (Menggunjing)
Membicarakan keburukan orang lain meskipun benar.
 4. Namimah (Adu Domba)
Menyebarkan perkataan untuk menimbulkan permusuhan.
 5. Takabbur (Sombong)
Merasa lebih baik dari orang lain dan merendahkan mereka.
 6. Riya' (Pamer Ibadah)
Melakukan kebaikan agar dipuji manusia, bukan karena Allah.
 7. Dusta (Bohong)
Tidak berkata jujur untuk kepentingan pribadi.
 8. Malas Beribadah
Menunda-nunda kewajiban dan lalai dari perintah Allah.
3. Dampak Akhlak Mazmumah
- Merusak hubungan sosial
 - Menghilangkan kepercayaan
 - Menurunkan kehormatan diri
 - Mengganggu ketenangan batin
 - Menjauhkan diri dari keberkahan Allah

C. Akhlak Mahmudah (Akhlak Terpuji)

1. Pengertian Akhlak Mahmudah

Akhlak mahmudah adalah sifat dan perilaku baik yang dicintai Allah dan membawa manfaat bagi diri sendiri, sesama, dan lingkungan. Sifat ini muncul dari hati yang bersih, iman yang kuat, dan kesadaran spiritual.

2. Contoh Akhlak Mahmudah

1. Ikhlas

Melakukan sesuatu semata-mata karena Allah.

2. Sabar

Mampu menahan diri dalam ujian, musibah, maupun dalam ketaatan.

3. Syukur

Mengakui nikmat Allah dan menggunakannya dengan cara yang benar.

4. Jujur (Shidq)

Berkata dan bersikap sesuai fakta.

5. Amanah

Dapat dipercaya dalam menjaga titipan dan menjalankan tugas.

6. Tawadhu' (Rendah Hati)

Tidak membanggakan diri dan menghargai orang lain.

7. Dermawan

Suka berbagi dan membantu yang membutuhkan.

8. Pemaaf

Tidak membalas keburukan dengan keburukan.

3. Dampak Akhlak Mahmudah

- Mendekatkan diri kepada Allah
- Menenangkan hati dan pikiran
- Memperluas rezeki dan keberkahan hidup
- Mempererat hubungan sosial
- Menjadi pribadi yang disukai dan dihargai

D. Cara Menghindari Akhlak Mazmumah

1. Memperkuat iman dan hubungan dengan Allah
Melalui salat, zikir, membaca Al-Qur'an, dan menjaga ibadah wajib.
2. Muhasabah (evaluasi diri)
Menyadari kekurangan diri dan memperbaikinya setiap hari.
3. Mengendalikan hawa nafsu
Latihan sabar, mengatur emosi, dan mengurangi sifat impulsif.
4. Menjaga lingkungan pergaulan
Bergaul dengan orang yang memiliki akhlak baik agar ikut terbawa positif.
5. Menjaga lisan
Menghindari komentar buruk, gosip, atau kata-kata yang menyakitkan.
6. Berdoa memohon perlindungan dari sifat buruk

E. Cara Membiasakan Akhlak Mahmudah

1. Membiasakan niat baik sebelum melakukan sesuatu.
2. Melatih diri setiap hari, misalnya menahan marah, memberi bantuan, atau berkata jujur.
3. Mencari teladan, seperti Rasulullah SAW, sahabat, atau guru yang berakhlak baik.
4. Membuat target akhlak harian, misalnya hari ini tidak marah, atau memberi satu kebaikan.
5. Memperkuat ibadah, karena ibadah yang benar akan melahirkan akhlak yang baik.
6. Menghadirkan kesadaran bahwa setiap perbuatan dilihat Allah, sehingga mendorong hati untuk menjaga perilaku.

F. Hikmah Mengamalkan Akhlak Mahmudah

- Mendapat ketenangan batin
- Hidup lebih nyaman dan damai
- Terhindar dari konflik dan masalah sosial
- Mendapat cinta Allah dan manusia
- Hidup menjadi berkah dan bermanfaat
- Membentuk karakter mulia yang membawa kesuksesan dunia-akhirat



PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMK NEGERI 2 JEMBER
Alamat : Jl. Tawangmangu No 59 Tegol Gede Sumbersari Jember

REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK

KURIKULUM MERDEKA

Nama Penyusun	: Moh. Khoirur Rosyid Ansori, S.Pd.	Alokasi Waktu	: 3x9 Jam Pelajaran
Satuan Pendidikan	: SMK NEGERI 2 JEMBER	Tahun Penyusunan	: 2025
Kelas / Semester	: X/Genap	Fase	: E
Mata Pelajaran	: PAI	Elemen Mapel	: Akhlak

A. Refleksi Guru:

1. kegiatan belajar berhasil?
2. Berapa persen peserta didik mencapai tujuan?
3. Apa yang menurut Anda berhasil?
4. Kesulitan apa yang dialami guru dan peserta didik?
5. Apa langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses belajar?
6. Apakah seluruh peserta didik mengikuti pelajaran dengan baik?

B. Refleksi Peserta Didik:

1. Bagaimana yang menurutmu paling sulit di pelajaran ini?
2. Apa yang akan kamu lakukan untuk memperbaiki hasil belajarmu?
3. Kepada siapa kamu akan meminta bantuan untuk memahami pelajaran ini?
4. Jika kamu diminta untuk memberikan bintang 1 sampai 5, Berapa bintang yang akan kamu berikan?
5. Bagian mana dari pelajaran ini yang menurut kamu menyenangkan?

Jember, 16 April 2025

Guru PAI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQI
JEMBER


Moh. Khoirur Rosyid Ansori, S.Pd.

Lampiran 11 Dokumentasi Pembelajaran PAI Menggunakan Gimkit

Proses perencanaan



Proses Pelaksanaan Penggunaan Media Gimkit



Lampiran 12 Dokumentasi Penelitian

Wawancara Waka Kurikulum SMK Negeri 2 Jember



Wawancara Guru PAI SMK Negeri 2 Jember



Wawancara Peserta didik Kelas X TKP SMK Negeri 2 Jember



BIODATA PENULIS



A. DATA PRIBADI

Nama : Vina Alifatin Laila
NIM : 212101010010
Tempat/Tgl Lahir : Jember, 14 Juni 2003
Alamat : Dusun Glagasan RT.001 RW 010, Desa
Rowotamtu, Kecamatan Rambipuji, Kabupaten Jember
No. Telpn : 088989878316
Alamat Email : vinaalifatinlaila140603@gmail.com

B. RIWAYAT PENDIDIKAN

Pendidikan Formal

1. TK : TK Al-Hidayah
2. SD/MI : MI Hidayatul Mubtadiin
3. SMP/MTs : SMP Nahdlatuth Thalabah
4. SMA/MA : MAN 2 Jember