

Persepsi Guru Dalam Asesmen Gamifikasi Untuk Pengembangan mata Mata Pelajaran PAI pada Peserta Didik di MTSN 2 Bangka Barat

Petty Siska

Institut Agama Islam Negeri Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung

e-mail Correspondent: PettySiska99@gmail.com

Received: 03-08-2025

Revised: 06-09-2025

Accepted: 22-10-2025

Info Artikel

Abstract

Keywords: *Perception, Teacher, Assessment, Islamic Education*

Vocabulary mastery is a fundamental component in English language learning as it plays a crucial role in supporting other language skills. However, in practice, many students still face difficulties in expanding and effectively using vocabulary. To address this challenge, innovation in assessment strategies is needed. One emerging approach is gamification assessment, which is believed to enhance learning motivation, student engagement, and learning outcomes through enjoyable game-like elements. This study aims to examine teachers' perceptions of the implementation of gamification assessment in developing English vocabulary at MTsN 2 Bangka Barat. The research employs a descriptive qualitative method with a case study approach. The subjects of the study involve English teachers who implement gamification assessment in the classroom. Data are collected through in-depth interviews, observation, and documentation, then analyzed thematically to identify patterns and tendencies in teachers' perceptions. The results of the study are expected to provide a comprehensive overview of teachers' perspectives on the effectiveness, benefits, and challenges of gamification assessment in supporting vocabulary learning. Furthermore, the findings are expected to offer practical insights for the development of more innovative and relevant assessment strategies, particularly in English language learning at madrasah.

Abstrak

Penguasaan kosakata merupakan komponen fundamental dalam pembelajaran bahasa Inggris karena berperan penting dalam mendukung keterampilan berbahasa lainnya. Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa banyak peserta didik masih menghadapi kendala dalam memperluas dan menggunakan kosakata secara efektif. Untuk menjawab tantangan ini, diperlukan inovasi dalam strategi penilaian pembelajaran. Salah satu pendekatan yang berkembang adalah asesmen gamifikasi, yang diyakini mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan peserta didik, dan hasil pembelajaran melalui unsur permainan yang menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji persepsi guru terhadap penerapan asesmen gamifikasi dalam pengembangan kosakata bahasa Inggris di MTsN 2 Bangka Barat. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan

pendekatan studi kasus. Subjek penelitian melibatkan guru bahasa Inggris yang melaksanakan asesmen gamifikasi di kelas. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara tematik untuk menggali pola dan kecenderungan persepsi guru. Hasil penelitian diharapkan memberikan gambaran komprehensif mengenai pandangan guru terhadap efektivitas, manfaat, serta tantangan asesmen gamifikasi dalam mendukung pembelajaran kosakata. Selain itu, temuan penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan praktis bagi pengembangan strategi penilaian yang lebih inovatif dan relevan, khususnya dalam pembelajaran bahasa Inggris di madrasah.

Kata kunci:

Persepsi, Guru,
Asesmen, PAI

Pendahuluan

Pengembangan kosakata (*vocabulary mastery*) merupakan aspek fundamental dalam pembelajaran Bahasa Inggris sebagai bahasa asing (*English as a Foreign Language/EFL*). Tanpa pengembangan kosakata yang memadai, peserta didik akan mengalami kesulitan dalam memahami teks, menyusun kalimat, serta mengekspresikan gagasan secara efektif dalam bentuk lisan maupun tulisan. Sebagai fondasi utama, *“It is generally accepted that vocabulary is ‘the heart in learning a second language’*¹. Pengembangan kosakata (*vocabulary mastery*) merupakan salah satu elemen kunci yang tidak bisa ditawar dalam pembelajaran bahasa asing, terutama Bahasa Inggris. Tanpa perbendaharaan kata yang memadai, semua aspek keterampilan berbahasa lainnya mulai dari mendengarkan, berbicara, membaca, hingga menulis akan mengalami hambatan yang signifikan. Seperti yang diungkapkan oleh penelitian terbaru, *“strong vocabulary knowledge is a key to understanding, speaking, reading, and writing effectively. Without sufficient vocabulary, all language skills will be hindered”*².

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran kosakata seringkali menjadi tantangan besar, khususnya di tingkat Madrasah Tsanawiyah (MTsN). Menurut temuan penelitian lain, pemahaman bacaan siswa dan pertumbuhan kosakata saling berkaitan erat; semakin berkembang kosakata siswa, semakin baik pemahaman bacaan mereka³. Menurut temuan awal para peneliti di MTsN 2 Bangka Barat, banyak siswa masih kesulitan memahami dan menggunakan terminologi bahasa Inggris dalam situasi pembelajaran. Kurangnya kreativitas instruktur dalam teknik pengajaran dan evaluasi merupakan salah satu faktor penyebabnya. Di samping itu, hasil evaluasi harian dan semesteran yang diperoleh menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam mengaplikasikan kosakata dalam konteks kalimat masih berada di bawah standar kompetensi minimum. Metode tradisional yang dominan, seperti menghafal daftar kata dan mengerjakan soal-soal pilihan ganda, cenderung monoton dan tidak mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Akibatnya, peserta didik seringkali merasa bosan, kehilangan motivasi, dan mengalami kesulitan untuk mengingat serta menggunakan kata-kata baru dalam konteks yang tepat.

Pembelajaran kosakata dalam konteks bahasa Inggris sebagai bahasa asing (*English as Foreign Language /EFL*) masih banyak dilakukan secara konvensional melalui metode pengulangan dan hafalan. Pendekatan ini memang dapat menambah perbendaharaan kata, namun seringkali kurang efektif dalam membantu siswa menggunakan kosakata secara komunikatif. Meskipun metode tersebut mudah diterapkan, berbagai studi menunjukkan bahwa

¹ Aravind BR, “A Descriptive Study on ESL Learners’ Vocabulary Knowledge through Cognitive and Metacognitive Strategies,” *Journal of English Language Teaching and Applied Linguistics* 2 (2020).

² Nation, *Learning Vocabulary in Another Language* (Cambridge: Cambridge University Press, 2022).

³ Lestiana et al, “Students’ Vocabulary Mastery and Their Reading Comprehensio,” *English Community Journal* 9 (2025).

pendekatan tersebut kurang efektif dalam membangun retensi jangka panjang. Padahal, keterlibatan emosional dan kognitif peserta didik sangat mempengaruhi keberhasilan dalam pembelajaran kosakata. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan pembelajaran dan penilaian yang lebih inovatif, interaktif, serta relevan dengan karakteristik generasi digital saat ini. Menanggapi permasalahan ini, inovasi dalam metode pembelajaran menjadi sebuah keniscayaan. Pendidikan di era digital menuntut pendekatan yang lebih relevan dan menarik bagi generasi muda yang akrab dengan teknologi. Salah satu pendekatan yang kini menjadi sorotan adalah gamifikasi

Gamifikasi merupakan penerapan elemen dan mekanisme permainan ke dalam lingkungan non-permainan, seperti pendidikan, dengan tujuan mendorong perilaku positif dan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Pendekatan ini tidak hanya sekadar menambahkan unsur permainan, tetapi juga memanfaatkan psikologi di baliknya seperti rasa pencapaian, kompetisi sehat, dan pengakuan untuk menciptakan motivasi intrinsik pada peserta didik⁴. Dalam konteks pembelajaran kosakata, gamifikasi diyakini dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan peserta didik secara signifikan⁵.

Hal ini sejalan dengan *Self-Determination Theory* yang menekankan pentingnya motivasi intrinsik dalam proses belajar. Penggunaan platform gamifikasi seperti Educaplay secara signifikan dapat meningkatkan pengembangan kosakata peserta didik, dengan bukti kenaikan rata-rata nilai dari lima puluh lima koma tujuh menjadi sembilan puluh empat koma lima. Temuan ini diperkuat oleh kajian sistematis yang menyimpulkan bahwa elemen-elemen gamifikasi seperti *badge* dan *leaderboard* berdampak positif terhadap minat belajar dan motivasi peserta didik *EFL*. Elemen-elemen seperti poin, lencana, papan peringkat (*leaderboards*), dan tantangan, secara efektif dapat mengubah pembelajaran kosakata yang semula membosankan menjadi sebuah pengalaman yang menantang dan menyenangkan. Dampak tersebut juga terlihat dalam pembelajaran kosakata, di mana pendekatan berbasis game mampu meningkatkan retensi kata, menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Selain meningkatkan motivasi belajar, asesmen berbasis gamifikasi juga menawarkan potensi besar dalam mengevaluasi pengembangan kosakata secara lebih fleksibel dan kontekstual.

Dalam asesmen konvensional, siswa sering kali dinilai hanya berdasarkan hasil akhir, sedangkan asesmen gamifikasi memungkinkan evaluasi proses belajar secara *real-time* dan berkelanjutan. Elemen seperti *immediate feedback* dan *achievement unlocking* dalam asesmen gamifikasi terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan memberikan pemahaman yang lebih mendalam terhadap capaian belajar mereka. Dampak tersebut juga terlihat dalam pembelajaran kosakata, di mana pendekatan berbasis game mampu meningkatkan retensi kata, menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Selain meningkatkan motivasi belajar, asesmen berbasis gamifikasi juga menawarkan potensi besar dalam mengevaluasi pengembangan kosakata secara lebih fleksibel dan kontekstual.

Dalam asesmen konvensional, siswa sering kali dinilai hanya berdasarkan hasil akhir, sedangkan asesmen gamifikasi memungkinkan evaluasi proses belajar secara *real-time* dan berkelanjutan. Elemen seperti *immediate feedback* dan *achievement unlocking* dalam asesmen gamifikasi terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan memberikan pemahaman yang lebih

⁴ S Surahman, E., & Sulthoni, "Gamification in Indonesian Higher Education: Potentials and Challenges," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 29 (2022).

⁵ E. A Subhash, S., & Cudney, "Gamified Learning in Higher Education: A Systematic Review of the Literature," *Computers in Human Behavior* 2 (2021).

mendalam terhadap capaian belajar mereka. Manfaat gamifikasi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar telah didukung oleh berbagai penelitian⁶. Sebuah studi menunjukkan bahwa "gamifikasi dapat membantu meningkatkan motivasi belajar Bahasa Inggris dengan menyajikan elemen-elemen permainan seperti poin, level, dan *reward* yang dapat meningkatkan keterlibatan dan keinginan untuk mencapai tujuan pembelajaran". Ini diperkuat oleh temuan lain, yang secara spesifik menemukan bahwa gamifikasi secara signifikan meningkatkan partisipasi siswa, motivasi belajar, serta pemahaman kosakata Bahasa Inggris. Dengan demikian, gamifikasi tidak hanya mengubah cara belajar, tetapi juga cara mengukur pemahaman peserta didik melalui asesmen gamifikasi, di mana evaluasi dilakukan secara terintegrasi dengan elemen permainan, menjadikannya lebih alami dan tidak menekan.

Meskipun potensi gamifikasi sangat besar, keberhasilan implementasinya tidak bisa dilepaskan dari peran sentral guru. Guru adalah aktor kunci yang merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi seluruh proses pembelajaran. Oleh karena itu, persepsi guru terhadap asesmen gamifikasi memegang peranan krusial. Persepsi ini mencakup pemahaman mereka tentang konsep gamifikasi, keyakinan mereka terhadap efektivitasnya, serta kesiapan mereka dalam mengintegrasikannya ke dalam kurikulum. Penelitian menunjukkan bahwa persepsi guru yang positif terhadap inovasi pembelajaran berperan penting dalam keberhasilan implementasi di kelas. Tanpa dukungan dan pemahaman yang kuat dari guru, inovasi sehebat apa pun akan sulit diterapkan secara maksimal. Pejabat pendidikan dapat membuat pelatihan yang lebih terspesialisasi dan membantu instruktur dalam membuat metode penilaian kreatif yang sesuai dengan kebutuhan siswa saat ini dengan memiliki pemahaman menyeluruh tentang perspektif guru. Lebih dari itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dan praktis dalam pengembangan model asesmen berbasis teknologi di lingkungan madrasah.

Oleh karena itu, penelitian ini menjadi sangat relevan dan mendesak untuk dilakukan. Fokus penelitian adalah untuk mengkaji secara mendalam persepsi guru dalam asesmen gamifikasi untuk pengembangan kosakata Bahasa Inggris pada peserta didik di MTsN 2 Bangka Barat. Dengan mengidentifikasi dan menganalisis persepsi ini, peneliti berharap dapat memperoleh gambaran komprehensif mengenai kesiapan guru, tantangan yang mereka hadapi, serta pandangan mereka terhadap pendekatan inovatif ini. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan berharga bagi pihak sekolah, pengambil kebijakan, dan guru-guru itu sendiri dalam merumuskan strategi yang lebih efektif untuk memaksimalkan potensi gamifikasi dalam pembelajaran bahasa, sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, relevan, dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik di era digital dan diharapkan dapat menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik serta menjadi dasar bagi pengembangan program pelatihan guru yang lebih efektif dan kontekstual dalam menghadapi tantangan pembelajaran Bahasa Inggris di abad ke-21.

Metode Penelitian

Penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan fenomenologis merupakan metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Tujuan metode fenomenologis adalah untuk memahami dan mengkarakterisasi inti pengalaman subjektif seseorang dalam menanggapi fenomena tertentu⁷. Dalam konteks penelitian ini, fenomena yang dikaji adalah pengalaman guru dalam memaknai, merespons, dan mengimplementasikan asesmen gamifikasi dalam pembelajaran

⁶ R Saputro, B., & Susanti, "Real-Time Assessment through Gamification in EFL Classrooms," *Educational Research Review* 30 (2020).

⁷ J.W Creswell, *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches* (3rd Ed.) (Sage Publication, 2013).

untuk pengembangan kosakata Bahasa Inggris di MTsN 2 Bangka Barat. Pendekatan fenomenologi dipilih karena sesuai dengan tujuan utama penelitian, yaitu menangkap secara mendalam bagaimana persepsi, keyakinan, dan makna personal yang dimiliki oleh guru terbentuk melalui interaksi mereka dengan konteks pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi dan gamifikasi. Penelitian ini tidak hanya ingin mengetahui apa yang dilakukan guru, tetapi juga mengapa dan bagaimana mereka mengambil keputusan pedagogis dalam merancang dan menerapkan asesmen berbasis gamifikasi.

Adapun pendekatan dalam penelitian ini menggunakan metodologi deskriptif kualitatif. Strategi ini dipilih karena mendukung tujuan penelitian, yaitu menjelaskan secara menyeluruh dan komprehensif bagaimana opini instruktur bahasa Inggris tentang asesmen gamifikasi dikembangkan, serta bagaimana persepsi tersebut memengaruhi praktik pembelajaran kosakata di kelas. Deskriptif kualitatif memungkinkan peneliti untuk menggali informasi mendalam mengenai sikap, pemahaman, pengalaman, dan interpretasi guru terhadap elemen-elemen gamifikasi dalam asesmen, bukan sekadar mengukur variabel secara kuantitatif⁸. Pendekatan deskriptif kualitatif ini berlandaskan pada paradigma interpretif, yaitu pandangan bahwa realitas sosial bersifat subjektif, jamak, dan dibentuk melalui interaksi sosial serta interpretasi individu terhadap pengalaman hidupnya⁹. Oleh karena itu, peneliti memosisikan diri sebagai instrumen utama dalam proses pengumpulan dan analisis data, dengan kepekaan terhadap konteks, bahasa, dan ekspresi naratif dari para partisipan. Lokasi Penelitian Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) 2 Bangka Barat, yang berlokasi di Jalan Raya Simpang Johar, Desa Mislak, Kecamatan Jebus, Kabupaten Bangka Barat, Provinsi Kepulauan Bangka Belitung, dengan kode pos 33362.

Adapun sumber primer adalah data dalam bentuk yang lengkap, seperti karya tulis dan makalah yang telah diterbitkan¹⁰. Informasi tentang pendapat instruktur tentang asesmen gamifikasi untuk pengembangan kosakata bahasa Inggris di MTsN 2 Bangka Barat dikumpulkan melalui penelitian ini melalui informan yang meliputi kepala madrasah, guru bahasa Inggris, wali kelas dan guru BK, serta peserta didik. Teknik penentuan informan dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling* dengan kriteria tertentu (*criterion sampling*). *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel secara sengaja dengan mempertimbangkan karakteristik yang sesuai dengan fokus penelitian. Adapun kriteria informan dalam penelitian ini adalah Guru bahasa Inggris di MTsN 2 Bangka Barat. Guru yang pernah atau sedang menerapkan asesmen gamifikasi dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris. Guru yang bersedia memberikan informasi secara mendalam terkait pengalaman, sikap, dan harapan terhadap asesmen gamifikasi.

Sedangkan, data sekunder diperoleh dari dokumen, laporan, dan referensi yang mendukung analisis penelitian ini¹¹. Sumber data sekunder dalam penelitian ini meliputi dokumentasi madrasah, berupa silabus pembelajaran, perangkat asesmen, kurikulum, kebijakan sekolah, serta laporan terkait penerapan gamifikasi dan hasil pembelajaran peserta didik. buku dan jurnal akademik, referensi teori mengenai pengembangan kosakata, gamifikasi dalam pendidikan, dan persepsi guru dalam pembelajaran inovatif. regulasi dan kebijakan pemerintah, seperti peraturan dari kementerian agama ri mengenai pembelajaran berbasis digital, asesmen

⁸ Afrizal, *Metode Penelitian Kualitatif* (Jakarta: Rajawali Press, 2019).

⁹ E. G Lincoln, Y. S., & Guba, *Naturalistic Inquiry* (Sage Publication, 1985).

¹⁰ Ahmad Rijali, "Analisis Data Kualitatif," *Jurnal Al-Hadharah* 17 (2018).

¹¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif Dan Kualitatif Dan R&D, Edisi Revisi XXII* (Bandung: Alfabeta, 2016).

alternatif, dan penguatan pendidikan karakter. Melalui kombinasi sumber data primer dan sekunder ini, penelitian ini berupaya menggali pemahaman yang komprehensif mengenai efektivitas asesmen gamifikasi dalam pengembangan kosakata Bahasa Inggris serta persepsi guru terhadap implementasi pendekatan tersebut.

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data dilakukan dengan beberapa metode untuk memperoleh informasi yang mendalam, yaitu meliputi observasi. Melalui teknik observasi ini, peneliti dapat melihat secara langsung interaksi guru dan peserta didik, respon peserta didik terhadap asesmen gamifikasi, serta dinamika pembelajaran yang muncul. Dengan demikian, hasil observasi akan memberikan gambaran nyata dan mendalam mengenai praktik asesmen gamifikasi yang dilakukan guru serta persepsi yang mereka bangun dalam konteks pembelajaran kosakata bahasa Inggris. Wawancara, dengan cara ini, data yang diperoleh dapat dianalisis secara lebih mendalam. Dan dokumentasi. Sedangkan, analisis data dalam penelitian ini meliputi reduksi data, penyajian data, verifikasi dan penarikan kesimpulan.

Melalui wawancara mendalam dan observasi, peneliti berusaha menggali lapisan-lapisan makna yang tidak tampak di permukaan—seperti nilai-nilai, pengalaman sebelumnya, tekanan sosial, hingga kendala teknis yang dihadapi guru dalam konteks madrasah, terutama yang berada di daerah dengan akses teknologi yang terbatas. Fenomenologi memberikan ruang bagi narasi guru untuk didengar secara utuh, bukan sekadar sebagai pelaku teknis, tetapi sebagai subjek yang aktif menafsirkan dan membentuk realitas pembelajaran berdasarkan kondisi, sumber daya, dan keyakinan pedagogis mereka. Untuk menjamin keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber dan metode. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data dari berbagai informan (guru, kepala madrasah, siswa, dan guru BK), sedangkan triangulasi metode dilakukan melalui perbandingan data dari observasi, wawancara, dan dokumentasi¹². Teknik member checking digunakan dengan meminta informan untuk memverifikasi kembali hasil wawancara agar interpretasi peneliti sesuai dengan maksud informan¹³

Hasil Penelitian

A. Guru

Guru bukan sekadar sosok yang berdiri di depan kelas, menulis di papan tulis, dan memberi tugas kepada muridnya. Lebih dari itu, guru adalah pembimbing jiwa, penuntun akal, dan penyuluh hati.¹⁴ Dalam dirinya, tersimpan makna luhur tentang pengabdian, kesabaran, dan cinta terhadap ilmu serta kemanusiaan. Seorang guru adalah penyambung cahaya pengetahuan dari generasi ke generasi. Tanpa guru, dunia akan kehilangan arah, karena guru ibarat pelita dalam kegelapan yang menuntun manusia keluar dari kebodohan menuju pemahaman, dari kesesatan menuju kebenaran.

Mereka tak hanya mengajarkan apa yang tertulis di buku, tetapi juga nilai-nilai kehidupan yang tak ternilai harganya: kejujuran, tanggung jawab, disiplin, dan kasih sayang. Guru adalah sosok yang setiap harinya berhadapan dengan ratusan karakter berbeda. Ia mengenal anak-anak yang bersemangat, yang pemalu, yang nakal, yang mudah menyerah, dan yang tak percaya diri. Namun, dengan kesabaran dan ketulusan, guru mencoba memahami semuanya. Ia menegur tanpa membenci, mengoreksi tanpa merendahkan, dan memuji tanpa membuai.

¹² Norman K. Denzin, *The Research Act: A Theoretical Introduction to Sociological Methods* (New York: Routledge, 2020).

¹³ David Silverman, *Interpreting Qualitative Data, 6th Ed* (London: Sage Publication, 2021).

¹⁴ Waris Waris, "Pendidikan Dalam Perspektif Urhanuddin Al-Islam Az-Zarnuji," *Cendekia: Jurnal Kependidikan Dan Kemasyarakatan* 13, no. 1 (2015): 78, <https://doi.org/10.21154/cendekia.v13i1.238>.

Di tangan seorang guru sejati, anak-anak belajar bukan karena takut dimarahi, tetapi karena merasa dihargai dan dipahami. Tugas guru tidak ringan. Ia menyiapkan bahan ajar di malam hari, memeriksa tugas hingga larut, dan tetap tersenyum keesokan paginya di depan murid-muridnya. Di tengah kesibukan dan keterbatasan, guru tetap berusaha menghadirkan pembelajaran yang bermakna. Ia sadar bahwa setiap kata, setiap contoh, dan setiap tindakan yang ia lakukan bisa membentuk masa depan seseorang.¹⁵ Guru bukan hanya pengajar ilmu pengetahuan, tetapi juga pembentuk karakter. Dalam kelas kecilnya, ia membangun bangsa. Ia menanamkan nilai-nilai luhur yang menjadi pondasi kehidupan. Dari lisannya yang sederhana, muncul kata-kata yang mampu mengubah arah hidup muridnya. Banyak orang hebat dokter, insinyur, pemimpin, penulis, bahkan presiden berdiri di atas jasa seorang guru yang pernah percaya kepada mereka ketika dunia belum melakukannya. Tak jarang, guru adalah pahlawan yang tak dikenal. Namanya mungkin tak tercatat dalam sejarah, wajahnya tak muncul di layar televisi, namun jejaknya abadi dalam hati murid-muridnya. Setiap keberhasilan seorang anak bangsa adalah hasil dari doa dan kerja keras seorang guru yang mengabdikan hidupnya dalam diam. Dalam budaya timur, guru dihormati setara dengan orang tua. Ungkapan “guru, orang tua kedua” bukanlah sekadar simbol, melainkan pengakuan bahwa guru memiliki peran besar dalam membentuk kepribadian seseorang.

Guru mengajarkan bukan hanya tentang apa yang harus diketahui, tetapi juga bagaimana menjadi manusia yang beradab dan berperasaan. Kini, di era teknologi dan digitalisasi, peran guru mengalami tantangan baru. Informasi dapat diakses dengan cepat, namun kebijaksanaan tidak bisa diunduh.¹⁶ Di sinilah guru tetap tak tergantikan karena guru bukan sekadar penyampai informasi, melainkan pembimbing yang menuntun muridnya untuk berpikir kritis, berempati, dan beretika. Mereka adalah penjaga moral di tengah arus globalisasi yang kerap melunturkan nilai-nilai kemanusiaan. Guru menanamkan kesadaran bahwa kecerdasan tanpa karakter hanyalah kehampaan. Pada akhirnya, guru adalah arsitek peradaban. Ia merancang masa depan dengan bahan yang paling mulia: pikiran dan hati manusia. Setiap kata yang diucapkan, setiap pelajaran yang disampaikan, dan setiap contoh yang diberikan adalah batu bata yang membangun tembok peradaban yang kokoh.¹⁷

B. Asesmen Gamifikasi

Asesmen gamifikasi merupakan pendekatan inovatif dalam dunia pendidikan yang mengintegrasikan prinsip, mekanisme, dan elemen permainan (*game elements*) ke dalam proses penilaian atau evaluasi pembelajaran. Tujuannya bukan hanya untuk mengukur hasil belajar peserta didik, tetapi juga untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan (*engagement*), serta rasa senang dalam mengikuti proses evaluasi. Dengan kata lain, asesmen gamifikasi mengubah pengalaman evaluasi yang biasanya menegangkan dan monoton menjadi kegiatan yang interaktif, menantang, dan bermakna. Konsep dasar asesmen gamifikasi berangkat dari teori *game-based learning* dan psikologi motivasi, terutama teori *self-determination* (Deci & Ryan), yang menekankan tiga kebutuhan dasar manusia dalam belajar: otonomi (*autonomy*), kompetensi (*competence*), dan

¹⁵ Sri Tuti Isnawati, “Penerapan Metode Take and Give Untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Melalui Media Kartu,” *Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan (FTIK) LAIN Palangka Raya* 2 (2022): 1728–41, <https://e-proceedings.iain-palangkaraya.ac.id/index.php/PPGAI/article/view/960>.

¹⁶ Muh. Hizbul Muflihun, “Memaksimalkan Kembali Peran Kepala Sekolah Sebagai Supervisor Pendidikan,” *Edukasia Islamika* 3, no. 2 (2018): 249, <https://doi.org/10.28918/jei.v3i2.1691>.

¹⁷ Grisma Yuli Arta, “Asesmen Dalam Pendidikan: Konsep, Pendekatan, Prinsip, Jenis, Dan Fungsi,” *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 3, no. 3 (2024): 170–90, <https://journal.amikveteran.ac.id/index.php/jpbb/article/view/3925/2821>.

keterhubungan (*relatedness*). Melalui gamifikasi, asesmen dirancang agar siswa merasa memiliki kendali atas prosesnya, mendapatkan umpan balik secara langsung, serta merasakan kemajuan yang konkret melalui sistem poin, level, lencana (*badges*), papan peringkat (*leaderboards*), dan narasi permainan yang menarik.¹⁸

Dalam praktiknya, asesmen gamifikasi dapat diterapkan dalam berbagai bentuk. Misalnya, kuis daring yang menggunakan sistem skor dan waktu seperti *Kaboot!*, *Quizizz*, atau *Classcraft*; proyek berbasis tantangan (*challenge-based project*) yang memiliki misi dan reward tertentu; serta ujian berbentuk petualangan digital di mana setiap jawaban benar membuka level atau dunia baru. Pendekatan ini mengubah paradigma evaluasi dari yang bersifat pasif menjadi aktif, dari sekadar menguji pengetahuan menjadi proses pembelajaran yang menyenangkan dan kolaboratif. Asesmen gamifikasi juga memiliki nilai pedagogis yang tinggi. Melalui sistem penghargaan dan tantangan, peserta didik terdorong untuk terus mencoba, memperbaiki kesalahan, dan mencapai target yang lebih tinggi. Hal ini memperkuat konsep *growth mindset*, yaitu keyakinan bahwa kemampuan dapat dikembangkan melalui usaha dan pengalaman.¹⁹

Selain itu, asesmen berbasis permainan juga melatih keterampilan abad ke-21 seperti kolaborasi, kreativitas, berpikir kritis, dan komunikasi. Dalam konteks pendidikan Islam, asesmen gamifikasi dapat dikembangkan untuk menanamkan nilai-nilai religius secara menyenangkan. Misalnya, guru PAI dapat merancang *Islamic quest* yang berisi misi-misi seperti menjawab pertanyaan seputar akhlak, hadis, atau sejarah Islam untuk mendapatkan “pahala poin” dan “badge kejujuran” yang melambangkan nilai moral tertentu. Dengan cara ini, evaluasi bukan hanya mengukur aspek kognitif, tetapi juga membentuk karakter spiritual peserta didik melalui pengalaman bermakna yang selaras dengan prinsip tarbiyah Islamiyah. Dari sisi teknologi pendidikan, asesmen gamifikasi merupakan bagian dari transformasi digital dalam pembelajaran. Kehadiran platform daring, aplikasi mobile, dan sistem *learning management system* (LMS) yang mendukung elemen permainan telah memperluas cakupan implementasi gamifikasi.²⁰

Sekolah atau madrasah kini dapat mendesain asesmen berbasis gamifikasi dengan mudah, mengumpulkan data hasil belajar secara otomatis, serta memberikan umpan balik yang personal kepada siswa. Namun, asesmen gamifikasi juga memerlukan perencanaan yang matang. Guru harus memahami keseimbangan antara elemen permainan dan tujuan pembelajaran agar gamifikasi tidak sekadar menjadi hiburan. Elemen seperti poin, level, dan leaderboard harus dirancang untuk memperkuat motivasi intrinsik, bukan sekadar menciptakan kompetisi yang dangkal. Evaluasi tetap harus valid, reliabel, dan berorientasi pada capaian kompetensi. Secara keseluruhan, asesmen gamifikasi merupakan strategi inovatif yang mengubah wajah evaluasi pendidikan menjadi lebih humanis, kreatif, dan berorientasi pada pengembangan karakter serta potensi peserta didik. Ia menjembatani kebutuhan zaman digital dengan esensi pendidikan yang mendalam: menjadikan belajar dan menilai sebagai pengalaman yang menggembirakan, bermakna, dan memerdekakan.²¹

¹⁸ Suci Amelia Mardiah and Zadrian Ardi, “Peran Strategis Need Assessment Dalam Perencanaan Program Bimbingan Dan Konseling Komprehensif : Tinjauan Literatur,” *WISSEN: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora* 3 (2025), <https://journal.appsi.or.id/index.php/wissen/article/view/1001/1099>.

¹⁹ Rahmasari Dwimarta, “Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Rancangan Iep (Individualized Educational Program) Bagi Anak Berkebutuhan Khusus Pada Pendidikan Inklusif,” *Meretas Sukses Publikasi Ilmiah Bidang Pendidikan Jurnal Bereputasi*, 2015, 230–36.

²⁰ Siti Zubaidah, “Keterampilan Abad Ke-21,” *Jurnal Pendidikan Biologi*, no. June (2018): 1–25.

²¹ Muzlikhatun Umami, “Penilaian Autentik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Dalam Kurikulum 2013,” *Jurnal Kependidikan* 6, no. 2 (2018): 222–32, <https://doi.org/10.24090/jk.v6i2.2259>.

C. Peserta Didik

Peserta didik merupakan subjek utama dalam proses pendidikan, yaitu individu yang sedang berada dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan baik secara fisik, mental, sosial, maupun spiritual. Dalam konteks pendidikan formal, peserta didik diartikan sebagai seseorang yang terdaftar dan mengikuti kegiatan belajar mengajar di suatu lembaga pendidikan pada jenjang tertentu. Namun secara filosofis, peserta didik bukan sekadar objek yang menerima pengetahuan, melainkan subjek yang aktif dalam membangun, menafsirkan, dan menginternalisasi pengalaman belajar untuk mencapai kematangan diri. Menurut pandangan pedagogik klasik, peserta didik dipahami sebagai insan yang memiliki potensi dasar yang perlu dikembangkan melalui bimbingan, latihan, dan pendidikan. Sementara dalam perspektif modern, terutama setelah munculnya paradigma *student-centered learning*, peserta didik dipandang sebagai individu yang memiliki otonomi belajar, motivasi internal, serta gaya belajar yang beragam. Mereka bukan lagi penerima pasif dari ilmu pengetahuan, melainkan aktor yang terlibat aktif dalam menemukan makna, memecahkan masalah, dan mengonstruksi pemahaman secara mandiri maupun kolaboratif.²²

Dalam Islam, peserta didik disebut dengan istilah *thalib al-'ilm* (penuntut ilmu), yang memiliki kedudukan sangat mulia. Rasulullah SAW bersabda bahwa menuntut ilmu merupakan kewajiban bagi setiap Muslim, baik laki-laki maupun perempuan. Dengan demikian, peserta didik dalam perspektif Islam tidak hanya mengejar pengetahuan duniawi, tetapi juga berorientasi pada pencapaian hikmah, adab, dan ketakwaan kepada Allah SWT. Nilai-nilai keikhlasan, kesungguhan, serta rasa hormat kepada guru menjadi fondasi moral bagi peserta didik Muslim dalam menempuh perjalanan intelektual dan spiritualnya. Peserta didik memiliki karakteristik yang kompleks dan beragam, tergantung pada usia, latar belakang sosial, lingkungan keluarga, serta pengalaman belajar yang diperolehnya. Pada jenjang pendidikan dasar, misalnya, peserta didik berada pada fase perkembangan kognitif konkret, di mana mereka belajar melalui pengalaman langsung dan aktivitas yang melibatkan pancaindra. Sementara pada jenjang menengah, peserta didik mulai menunjukkan kemampuan berpikir abstrak, reflektif, serta mulai membentuk identitas diri dan nilai-nilai sosial. Oleh karena itu, setiap jenjang pendidikan memerlukan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik. Dari segi psikologis, peserta didik memiliki kebutuhan dasar yang perlu dipenuhi agar proses belajar berlangsung optimal. Abraham Maslow mengemukakan hierarki kebutuhan yang meliputi kebutuhan fisiologis, rasa aman, kasih sayang, penghargaan, dan aktualisasi diri.²³

Guru dan lembaga pendidikan berperan penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung pemenuhan kebutuhan tersebut, sehingga peserta didik merasa nyaman, dihargai, dan termotivasi untuk belajar. Selain itu, peserta didik juga merupakan makhluk sosial yang belajar tidak hanya melalui instruksi formal, tetapi juga melalui interaksi dengan teman sebaya, guru, dan masyarakat. Pendidikan karakter, nilai-nilai moral, dan sikap sosial banyak dibentuk melalui proses sosialisasi di lingkungan sekolah dan keluarga. Oleh karena itu, pembentukan peserta didik yang berakhlak mulia, toleran, dan bertanggung jawab menjadi salah satu tujuan utama pendidikan nasional. Dalam konteks Kurikulum Merdeka di Indonesia, peserta didik ditempatkan sebagai pusat pembelajaran (*student-centered learning*). Mereka diberi ruang untuk

²² Henny Sri Rantauwati, "Kolaborasi Orang Tua Dan Guru Melalui Kubungortu Dalam Pembentukan Karakter Siswa Sd," *Jurnal Ilmiah WUNY* 2, no. 1 (2020): 116–30, <https://doi.org/10.21831/jwuny.v2i1.30951>.

²³ Akmaluddin and Boy Haqiqi, "Kedisiplinan Belajar Siswa Di Sekolah Dasar (Sd) Negeri Cot Keu Eung Kabupaten Aceh Besar (Studi K Kasus)," *Jurnal of Education Science (JES)* 5, no. 2 (2019): 3, <http://www.jurnal.uui.ac.id/index.php/jes/article/view/467/204>.

berkreasi, bereksperimen, dan mengembangkan kompetensi sesuai dengan minat dan bakatnya. Konsep *Profil Pelajar Pancasila* menjadi orientasi utama pembentukan karakter peserta didik agar mampu menjadi insan yang beriman, mandiri, bernalar kritis, gotong royong, kreatif, dan berkebinekaan global. Ini menunjukkan bahwa pendidikan modern tidak lagi hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik secara seimbang.²⁴

Peserta didik juga menghadapi tantangan besar di era digital dan globalisasi. Perkembangan teknologi informasi telah mengubah cara mereka berpikir, berkomunikasi, dan belajar. Di satu sisi, dunia digital memberikan peluang luas bagi peserta didik untuk mengakses pengetahuan secara cepat dan luas. Namun di sisi lain, juga menimbulkan risiko seperti distraksi, perilaku konsumtif, dan menurunnya kemampuan berpikir kritis. Oleh karena itu, pendidik perlu menanamkan literasi digital, etika bermedia, dan kemampuan berpikir reflektif agar peserta didik mampu memanfaatkan teknologi secara bijak dan produktif. Dalam konteks pendidikan Islam, peserta didik idealnya berkembang menjadi insan kamil—yakni manusia yang seimbang antara kecerdasan intelektual, kematangan emosional, dan kekuatan spiritual. Proses pendidikan tidak hanya bertujuan mencetak individu yang cerdas secara akademik, tetapi juga beradab, beriman, dan memiliki tanggung jawab sosial. Peserta didik harus dilatih untuk menjadi pembelajar sepanjang hayat (*lifelong learner*), yang senantiasa haus akan ilmu dan berkontribusi positif bagi kemaslahatan umat. Dengan demikian, peserta didik merupakan poros utama dalam seluruh sistem pendidikan. Setiap kebijakan, metode pembelajaran, dan sistem evaluasi sejatinya dirancang untuk membantu peserta didik mencapai potensi terbaiknya. Pendidikan yang berhasil adalah pendidikan yang mampu menumbuhkan peserta didik menjadi manusia merdeka, berkarakter, dan berdaya saing, yang tidak hanya siap menghadapi perubahan zaman, tetapi juga mampu menjadi agen perubahan bagi kebaikan masyarakat dan bangsa.²⁵

D. Persepsi Guru Dalam Asesmen Gamifikasi Untuk Pengembangan mata Mata Pelajaran PAI pada Peserta Didik di MTSN 2 Bangka Barat

Persepsi guru terhadap asesmen gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di MTsN 2 Bangka Barat menunjukkan adanya transformasi paradigma evaluasi, dari model penilaian tradisional yang cenderung monoton menuju bentuk asesmen yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berorientasi pada peningkatan kompetensi peserta didik secara holistik. Gamifikasi, yang memanfaatkan unsur-unsur permainan seperti poin, level, tantangan, lencana (badges), leaderboard, serta reward non-material, dipandang sebagai pendekatan baru yang mampu menjembatani kesenjangan antara karakteristik generasi pelajar masa kini dengan tuntutan kurikulum PAI yang menekankan spiritualitas, pengetahuan, dan akhlak mulia. Guru-guru di MTsN 2 Bangka Barat umumnya memandang asesmen gamifikasi sebagai strategi evaluasi yang relevan dengan kebutuhan pendidikan abad 21.²⁶ Mereka menilai bahwa peserta didik saat ini memiliki kecenderungan lebih kuat terhadap aktivitas digital, visual, dan kompetitif. Dengan demikian, gamifikasi dalam asesmen bukan hanya meningkatkan keterlibatan

²⁴ Alfian Tri Kuntoro, "Manajemen Mutu Pendidikan Islam," *Jurnal Kependidikan* 7, no. 1 (2019): 84–97, <https://doi.org/https://doi.org/10.24090/jk.v7i1.2928>.

²⁵ Hamdi Supriadi, "Peranan Pendidikan Dalam Pengembangan Diri Terhadap Tantangan Era Globalisasi," *Jurnal Ilmiah Prodi Manajemen Universitas Pamulang* 3, no. 2 (2016): 92–119, [ownload.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1068521&val=16020&title=PERANAN PENDIDIKAN DALAM PENGEMBANGAN DIRI TERHADAP TANTANG](http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1068521&val=16020&title=PERANAN%20PENDIDIKAN%20DALAM%20PENGEMBANGAN%20DIRI%20TERHADAP%20TANTANG).

²⁶ M F Subakti, "Etika Menuntut Ilmu Dalam Kitab Ta'lim Al-Muta'allim Karya Imam Az-Zarnuji Dan Relevansinya Di Era Digital" (Institut Agama Islam Negeri Kudus, 2022), <http://repository.iainkudus.ac.id/id/eprint/9719>.

(engagement), tetapi juga memberikan motivasi intrinsik untuk belajar dan memahami materi PAI secara lebih mendalam. Guru mengakui bahwa selama ini penilaian PAI sering dianggap formal, kaku, dan menegangkan, sehingga gamifikasi menjadi alternatif yang mampu mengurangi kecemasan siswa saat dievaluasi.²⁷

Selain itu, guru menilai bahwa asesmen gamifikasi mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Melalui tantangan dan misi yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif, peserta didik tergerak untuk melakukan eksplorasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah. Pada mata pelajaran PAI, hal ini sangat membantu terutama dalam materi akidah akhlak, fikih, sejarah kebudayaan Islam, serta Al-Qur'an Hadits yang membutuhkan pemahaman konseptual sekaligus nilai-nilai praktis. Misalnya, penggunaan platform gamifikasi seperti Quizizz, Wordwall, atau Kahoot dalam kuis materi fikih dapat memudahkan guru mengidentifikasi tingkat pemahaman siswa secara real-time melalui hasil skor dan analisis otomatis. Guru juga menekankan bahwa asesmen gamifikasi memberikan fleksibilitas dalam penilaian. Mereka dapat menyesuaikan bentuk tantangan sesuai dengan kompetensi dasar, indikator pembelajaran, serta tingkat perkembangan peserta didik. Penggunaan leaderboard, misalnya, dipandang efektif untuk meningkatkan semangat kompetisi sehat, namun guru juga mempertimbangkan penggunaan mode anonim atau pengelompokan agar tidak menimbulkan tekanan bagi peserta didik dengan kemampuan yang berbeda. Keseimbangan antara kompetisi dan kolaborasi menjadi hal penting dalam pandangan guru, sehingga gamifikasi tidak hanya menonjolkan kecepatan tetapi juga ketelitian, ketekunan, dan pemahaman nilai-nilai Islam.²⁸

Namun demikian, guru juga memiliki persepsi kritis terkait tantangan penerapan asesmen gamifikasi. Beberapa guru mengemukakan keterbatasan sarana prasarana seperti jaringan internet yang tidak selalu stabil serta keterampilan teknologi yang masih perlu ditingkatkan di kalangan pendidik. Mereka menyadari bahwa implementasi gamifikasi membutuhkan kesiapan perangkat digital, literasi teknologi, dan perencanaan yang matang agar tidak sekadar menjadi permainan tanpa arah. Meski demikian, hambatan tersebut tidak mengurangi pandangan positif guru terhadap potensi gamifikasi sebagai inovasi asesmen. Dari aspek pedagogis, guru di MTsN 2 Bangka Barat menilai bahwa asesmen gamifikasi turut mendukung diferensiasi pembelajaran. Dengan adanya variasi bentuk permainan, peserta didik dapat memilih gaya belajar yang sesuai, seperti visual, auditori, atau kinestetik. Guru juga dapat memetakan capaian belajar berdasarkan data statistik yang dihasilkan secara otomatis oleh platform gamifikasi. Hal ini memudahkan guru dalam melakukan remedial, pengayaan, maupun tindak lanjut pembelajaran lain secara lebih akurat dan efektif.²⁹

Secara keseluruhan, persepsi guru di MTsN 2 Bangka Barat menunjukkan bahwa asesmen gamifikasi bukan sekadar pendekatan penilaian yang membuat proses belajar terasa lebih menyenangkan, tetapi juga merupakan strategi inovatif yang mampu memperkuat kualitas pengembangan mata pelajaran PAI. Para guru memandang gamifikasi sebagai terobosan yang

²⁷ Wismanto Junaidi, Andi Syahputra, Asmarika, Riska Syafitri, "Pola Komunikasi Guru Dengan Peserta Didik Dalam Pembinaan Akhlak Di SDIT Uwais Al Qarni Pekanbaru," *Journal of Education Research* 4, no. 3 (2023): 1166, <https://www.jer.or.id/index.php/jer/article/view/391%0Ahttps://www.jer.or.id/index.php/jer/article/download/391/240>.

²⁸ Abdussyukur Abdussyukur et al., "Learning Process for Islamic Religious Education Based on Minimum Service Standards for Education," *Tajfir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education* 4, no. 3 (2023): 458–72, <https://doi.org/10.31538/tijie.v4i3.536>.

²⁹ Supardi Ritonga, Agus Supriadi, and Muhammad Syahid, "Implementasi Strategi Pembelajaran Afektif Dalam Pembelajaran PAI," *Jurnal Sosial Dan Humaniora* 1, no. 2 (2023): 8–14.

relevan dengan kebutuhan pendidikan masa kini, terutama karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang kolaboratif, kreatif, dan bermakna bagi peserta didik. Melalui integrasi unsur permainan dalam proses evaluasi seperti poin, tantangan, level, lencana, dan leaderboard—guru melihat bahwa peserta didik menjadi lebih termotivasi, aktif, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran PAI, baik pada aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Lebih jauh, guru juga menilai bahwa gamifikasi berperan penting dalam memperkuat internalisasi nilai-nilai keislaman. Melalui aktivitas evaluasi yang dikemas secara lebih menarik dan interaktif, siswa bukan hanya mengerjakan tugas, tetapi juga menghayati nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, kerja sama, dan disiplin. Pengalaman belajar ini terasa jauh lebih relevan dengan karakter generasi digital yang terbiasa dengan teknologi dan visualisasi dinamis. Oleh karena itu, asesmen gamifikasi menjadi jembatan efektif antara dunia digital yang akrab dengan siswa dan materi PAI yang sarat dengan pesan moral dan spiritual.³⁰

Guru-guru di MTsN 2 Bangka Barat menyadari bahwa kesuksesan penerapan asesmen gamifikasi tidak dapat dilepaskan dari adanya dukungan yang kuat di berbagai aspek, terutama dalam hal peningkatan kompetensi teknologi dan ketersediaan fasilitas yang memadai. Mereka meyakini bahwa pelatihan teknologi bagi pendidik menjadi kebutuhan mendesak agar guru mampu menggunakan berbagai platform gamifikasi dengan percaya diri dan efektif. Tanpa kemampuan teknis yang memadai, gamifikasi berisiko berubah menjadi beban tambahan atau tidak dapat dimanfaatkan secara optimal dalam proses penilaian. Kemampuan guru dalam mengoperasikan aplikasi gamifikasi, merancang materi yang relevan, dan menyusun instrumen evaluasi berbasis permainan merupakan faktor penentu keberhasilan metode ini. Guru harus mampu memahami fitur-fitur yang tersedia, menyesuaikan konten dengan tujuan pembelajaran PAI, serta memastikan bahwa unsur permainan tetap berpijak pada prinsip pendidikan dan nilai-nilai keislaman. Proses ini menuntut kreativitas, fleksibilitas, serta keberanian untuk melakukan terobosan di luar pendekatan evaluasi tradisional yang biasanya lebih formal dan kaku.³¹

Selain itu, guru menegaskan pentingnya ketersediaan infrastruktur sekolah seperti jaringan internet yang stabil, perangkat digital yang memadai, serta dukungan sistem dari pihak madrasah. Fasilitas yang baik akan mendukung kelancaran pelaksanaan gamifikasi, sehingga pengalaman belajar siswa tidak terganggu oleh kendala teknis. Dukungan kelembagaan juga memberi ruang bagi guru untuk bereksperimen, mengevaluasi, dan terus memperbaiki praktik gamifikasi dalam asesmen PAI. Dengan kombinasi antara kesiapan sumber daya manusia, fasilitas yang mendukung, dan semangat guru untuk selalu belajar dan beradaptasi, asesmen gamifikasi diyakini dapat menjadi pendorong penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran PAI di MTsN 2 Bangka Barat. Tidak hanya memberikan data penilaian yang lebih akurat dan detail, pendekatan ini juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, dinamis, dan sesuai dengan karakter generasi digital. Pada akhirnya, gamifikasi memiliki potensi besar untuk diadopsi sebagai strategi evaluasi yang berkelanjutan. Melalui penerapan yang konsisten dan terus disempurnakan, asesmen gamifikasi dapat menjadi salah satu pilar penting dalam memajukan pembelajaran PAI, menjadikannya lebih menarik, relevan, dan efektif dalam membentuk kompetensi serta karakter peserta didik.

³⁰ Muhammad Arfah, "Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI)," *Jurnal Literasiologi* 7, no. 2 (2021): juli-desember.

³¹ Fauzan Royhanuddin, "Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Implikasinya Terhadap Motivasi Belajar Siswa MAN 1 Padangsidempuan," *Cognoscere: Jurnal Komunikasi Dan Media Pendidikan* 2, no. 3 (2024): 17–25, <https://doi.org/10.61292/cognoscere.224>.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil kajian mengenai *Persepsi Guru dalam Asesmen Gamifikasi untuk Pengembangan Kosakata Bahasa Inggris Peserta Didik di MTsN 2 Bangka Barat*, dapat disimpulkan bahwa para guru memiliki pandangan yang positif terhadap penerapan asesmen gamifikasi sebagai inovasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Guru menilai bahwa pendekatan ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan menumbuhkan motivasi intrinsik peserta didik. Melalui unsur permainan seperti poin, level, tantangan, dan penghargaan, asesmen gamifikasi tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif siswa dalam menguasai kosakata, tetapi juga mengembangkan aspek afektif dan sosial mereka, seperti kepercayaan diri, kerja sama, serta semangat berkompetisi secara sehat. Guru di MTsN 2 Bangka Barat juga memandang bahwa asesmen gamifikasi memberikan dampak positif terhadap efektivitas proses pembelajaran, karena memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung, berulang, dan bermakna. Selain itu, pendekatan ini mendukung prinsip *assessment for learning*, di mana penilaian tidak hanya menjadi alat ukur hasil belajar, tetapi juga sarana refleksi dan perbaikan proses pembelajaran. Namun demikian, guru juga mengakui adanya beberapa tantangan dalam penerapan asesmen gamifikasi, seperti keterbatasan fasilitas teknologi, koneksi internet, serta kemampuan teknis sebagian guru dalam mengelola platform digital. Oleh karena itu, diperlukan dukungan kelembagaan madrasah berupa pelatihan, penyediaan sarana, dan kebijakan yang mendukung penerapan inovasi pembelajaran berbasis teknologi. Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa persepsi guru yang positif terhadap asesmen gamifikasi menjadi faktor penentu keberhasilan inovasi pembelajaran Bahasa Inggris di MTsN 2 Bangka Barat. Kolaborasi antara guru, peserta didik, dan pihak madrasah sangat diperlukan agar asesmen gamifikasi dapat diterapkan secara optimal sebagai model evaluasi modern yang efektif dalam membentuk generasi pembelajar yang adaptif, kreatif, dan kompeten di era digital.

Daftar Pustaka

- Abdussyukur, Abdussyukur, Mursyidi Mursyidi, Djone Georges Nicolas, Syarfuni Syarfuni, and Siti Muflihah. "Learning Process for Islamic Religious Education Based on Minimum Service Standards for Education." *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education* 4, no. 3 (2023): 458–72. <https://doi.org/10.31538/tijie.v4i3.536>.
- Afrizal. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Press, 2019.
- Ahmad Rijali. "Analisis Data Kualitatif." *Jurnal Al-Hadharah* 17 (2018).
- Akmaluddin, and Boy Haqiqi. "Kedisiplinan Belajar Siswa Di Sekolah Dasar (Sd) Negeri Cot Keu Eung Kabupaten Aceh Besar (Studi K Kasus)." *Jurnal of Education Science (JES)* 5, no. 2 (2019): 3. <http://www.jurnal.uui.ac.id/index.php/jes/article/view/467/204>.
- AlfianTri Kuntoro. "Manajemen Mutu Pendidikan Islam." *Jurnal Kependidikan* 7, no. 1 (2019): 84–97. <https://doi.org/https://doi.org/10.24090/jk.v7i1.2928>.
- Aravind BR. "A Descriptive Study on ESL Learners' Vocabulary Knowledge through Cognitive and Metacognitive Strategies." *Journal of English Language Teaching and Applied Linguistics* 2 (2020).
- Arfah, Muhammad. "Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI)." *Jurnal Literasiologi* 7, no. 2 (2021): juli-desember.
- Arta, Grisma Yuli. "Asesmen Dalam Pendidikan: Konsep, Pendekatan, Prinsip, Jenis, Dan Fungsi." *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 3, no. 3 (2024): 170–90. <https://journal.amikveteran.ac.id/index.php/jpbb/article/view/3925/2821>.
- Creswell, J.W. *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches (3rd Ed.)*. Sage Publication, 2013.

- Dwimarta, Rahmasari. "Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Rancangan Iep (Individualized Educational Program) Bagi Anak Berkebutuhan Khusus Pada Pendidikan Inklusif." *Meretas Sukses Publikasi Ilmiah Bidang Pendidikan Jurnal Bereputasi*, 2015, 230–36.
- Isnawati, Sri Tuti. "Penerapan Metode Take and Give Untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Melalui Media Kartu." *Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan (FTIK) LAIN Palangka Raya* 2 (2022): 1728–41. <https://e-proceedings.iain-palangka.ac.id/index.php/PPGAI/article/view/960>.
- Junaidi, Andi Syahputra, Asmarika, Riska Syafitri, Wismanto. "Pola Komunikasi Guru Dengan Peserta Didik Dalam Pembinaan Akhlak Di SDIT Uwais Al Qarni Pekanbaru." *Journal of Education Research* 4, no. 3 (2023): 1166. <https://www.jer.or.id/index.php/jer/article/view/391%0Ahttps://www.jer.or.id/index.php/jer/article/download/391/240>.
- Lestiana et al. "Students' Vocabulary Mastery and Their Reading Comprehensio." *English Community Journal* 9 (2025).
- Lincoln, Y. S., & Guba, E. G. *Naturalistic Inquiry*. Sage Publication, 1985.
- Mardiah, Suci Amelia, and Zadrian Ardi. "Peran Strategis Need Assessment Dalam Perencanaan Program Bimbingan Dan Konseling Komprehensif: Tinjauan Literatur." *WISSEN: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora* 3 (2025). <https://journal.appisi.or.id/index.php/wissen/article/view/1001/1099>.
- Muflihini, Muh. Hizbul. "Memaksimalkan Kembali Peran Kepala Sekolah Sebagai Supervisor Pendidikan." *Edukasia Islamika* 3, no. 2 (2018): 249. <https://doi.org/10.28918/jei.v3i2.1691>.
- Nation. *Learning Vocabulary in Another Language*. Cambridge: Cambridge University Press, 2022.
- Norman K. Denzin. *The Research Act: A Theoretical Introduction to Sociological Methods*. New York: Routledge, 2020.
- Rantauwati, Henny Sri. "Kolaborasi Orang Tua Dan Guru Melalui Kubungortu Dalam Pembentukan Karakter Siswa Sd." *Jurnal Ilmiah WUNY* 2, no. 1 (2020): 116–30. <https://doi.org/10.21831/jwuny.v2i1.30951>.
- Ritonga, Supardi, Agus Supriadi, and Muhammad Syahid. "Implementasi Strategi Pembelajaran Afektif Dalam Pembelajaran PAI." *Jurnal Sosial Dan Humaniora* 1, no. 2 (2023): 8–14.
- Royhanuddin, Fauzan. "Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Implikasinya Terhadap Motivasi Belajar Siswa MAN 1 Padangsidempuan." *Cognoscere: Jurnal Komunikasi Dan Media Pendidikan* 2, no. 3 (2024): 17–25. <https://doi.org/10.61292/cognoscere.224>.
- Saputro, B., & Susanti, R. "Real-Time Assessment through Gamification in EFL Classrooms." *Educational Research Review* 30 (2020).
- Silverman, David. *Interpreting Qualitative Data, 6th Ed*. London: Sage Publication, 2021.
- Subakti, M F. "Etika Menuntut Ilmu Dalam Kitab Ta'lim Al-Muta'allim Karya Imam Az-Zarnuji Dan Relevansinya Di Era Digital." Institut Agama Islam Negeri Kudus, 2022. <http://repository.iainkudus.ac.id/id/eprint/9719>.
- Subhash, S., & Cudney, E. A. "Gamified Learning in Higher Education: A Systematic Review of the Literature." *Computers in Human Behavior* 2 (2021).
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif Dan Kualitatif Dan R&D, Edisi Revisi XXII*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- Supriadi, Hamdi. "Peranan Pendidikan Dalam Pengembangan Diri Terhadap Tantangan Era Globalisasi." *Jurnal Ilmiah Prodi Manajemen Universitas Pamulang* 3, no. 2 (2016): 92–119. [download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1068521&val=16020&title=PERANAN PENDIDIKAN DALAM PENGEMBANGAN DIRI TERHADAP TANTANG.](http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1068521&val=16020&title=PERANAN%20PENDIDIKAN%20DALAM%20PENGEMBANGAN%20DIRI%20TERHADAP%20TANTANGAN)
- Surahman, E., & Sulthoni, S. "Gamification in Indonesian Higher Education: Potentials and Challenges." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 29 (2022).
- Umami, Muzlikhatun. "Penilaian Autentik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Dalam Kurikulum 2013." *Jurnal Kependidikan* 6, no. 2 (2018): 222–32.

Persepsi Guru Dalam Asesmen Gamifikasi Untuk Pengembangan mata Mata Pelajaran PAI pada Peserta Didik di MTSN 2 Bangka Barat

<https://doi.org/10.24090/jk.v6i2.2259>.

Waris, Waris. "Pendidikan Dalam Perspektif Urhanuddin Al-Islam Az-Zarnuji." *Cendekia: Jurnal Kependidikan Dan Kemasyarakatan* 13, no. 1 (2015): 78.

<https://doi.org/10.21154/cendekia.v13i1.238>.

Zubaidah, Siti. "Keterampilan Abad Ke-21." *Jurnal Pendidikan Biologi*, no. June (2018): 1–25.