

Inovasi Gamifikasi Fiqh Ibadah sebagai Media Sarana Penguatan Spiritualitas Peserta Didik

Jaziela Huwaida ^{1*}, Fiftha Oktavianiska Nurhiday

^{1,2} Universitas Darussalam Gontor, Indonesia

*email corresponding author: jazielahuwaida@unida.gontor.ac.id

ABSTRACT

This community service research aims to improve students' understanding of fiqh al-'ibadah through the implementation of the MARHABA (Media Rukun dan Hukum Ibadah Berbasis Arena) learning media, which was developed in the form of an educational Monopoly-based game. The program was conducted at SMPN 1 Siman and involved 32 students as participants in a three-day Ramadhan Camp program. The method employed in this study was based on the ADDIE model, which consists of the stages of analysis, design, development, and implementation. The MARHABA media integrates fiqh al-'ibadah materials through questions, challenges, and guided practice of worship movements carried out collaboratively in groups. The results of the program indicate that the use of MARHABA successfully created a more interactive and enjoyable learning environment, increased students' engagement, and helped them better understand and practice the pillars and movements of worship. Therefore, MARHABA can serve as an innovative alternative learning media for Islamic Religious Education.

Keywords: Gamifikasi; learning Inovation; Spiritual ability; learning media

PENDAHULUAN

Pendidikan agama Islam memiliki peran penting dalam membentuk spiritualitas peserta didik. Namun, proses pembelajaran fikih ibadah di sekolah sering kali masih didominasi metode ceramah sehingga kurang mampu melibatkan siswa secara aktif. Selain itu, sifat monoton dari pembelajaran agama sering kali menjadi tantangan lain yang mengurangi antusiasme dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. (Rusdi & Ramdhani, 2024) Akibatnya, pemahaman dan praktik ibadah peserta didik belum optimal, terutama terkait rukun shalat, gerakan shalat, dan penerapan nilai-nilai ibadah dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam penelitian ini, spiritualitas dimaknai sebagai kemampuan peserta didik dalam menyadari hubungan dengan Allah SWT yang tercermin melalui pemahaman, penghayatan, dan pelaksanaan ibadah secara sadar dan konsisten. Spiritualitas tidak hanya mencakup aspek pengetahuan agama, tetapi juga keterlibatan batin dalam menjalankan ibadah, kedisiplinan beribadah, serta sikap religius dalam kehidupan sehari-hari. Spiritualitas peserta didik merupakan kemampuan individu untuk memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai agama yang tercermin dalam keyakinan, pelaksanaan ibadah, pengalaman religius, pengetahuan keagamaan, serta perilaku sehari-hari yang sesuai dengan ajaran Islam. (Capriatin et al., 2025)

Hasil observasi dan wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Siman menunjukkan bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan memahami materi fikih ibadah serta kurang antusias mengikuti pembelajaran agama. Kondisi ini menunjukkan perlunya media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah gamifikasi pembelajaran. Gamifikasi merupakan penerapan unsur permainan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan peserta didik. Penggunaan media kreatif dan metode pengajaran dapat membantu mengembangkan kompetensi religius siswa—yaitu kemampuan untuk memahami pengetahuan agama sekaligus menerapkannya dalam konteks kehidupan nyata. (Ipapoto et al., 2025) Dalam konteks pendidikan agama Islam, gamifikasi dapat menjadi sarana untuk memperkuat pemahaman konsep ibadah sekaligus menumbuhkan kebiasaan beribadah melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Studi menunjukkan bahwa hasil belajar cenderung meningkat ketika siswa terlibat secara aktif melalui visualisasi materi, simulasi ibadah, atau permainan edukatif dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran konvensional (Delis Suryani et al., 2026). Dengan demikian, inovasi dalam media pembelajaran dan metode pengajaran tidak hanya dianjurkan, tetapi telah menjadi kebutuhan (Manah, 2024).

Berdasarkan kebutuhan tersebut, tim pengabdian mengembangkan media MARHABA (Media Rukun dan Hukum Ibadah Berbasis Arena) dalam bentuk permainan monopoli edukatif. Media ini memuat materi fikih ibadah, tantangan praktik gerakan shalat, kuis keagamaan, dan aktivitas reflektif yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman serta praktik ibadah peserta didik. Gamifikasi sendiri dinilai dapat meningkatkan motivasi siswa dan meningkatkan fokus mereka pada materi pembelajaran Islam (Rahmah & Wiyono, 2026) Selain itu, penerapan pembelajaran berbasis permainan telah terbukti memudahkan guru dalam mengelola kelas dan menyampaikan materi agama yang terkadang abstrak. (Yusuf et al., 2024).

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman fikih ibadah dan memperkuat spiritualitas peserta didik melalui penerapan media pembelajaran MARHABA pada kegiatan Ramadhan Camp di SMPN 1 Siman.

METODE

Metode penelitian/layanan dalam kegiatan ini menggunakan pendekatan Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang mencakup tahap-tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi (Rachma et al., 2023). Model ADDIE dipilih karena cocok untuk pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang jurisprudensi

ibadah dan spiritualitas melalui media edukasi MARHABA (Media Rukun dan Hukum Ibadah Berbasis Arena).

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di SMPN 1 Siman selama tiga hari dalam program Ramadhan Camp dari tanggal 23–25 Februari, melibatkan 32 siswi kelas sembilan sebagai subjek utama kegiatan tersebut. Selain itu, kegiatan ini juga melibatkan 21 anggota panitia Ramadan Camp dan 4 instruktur fiqh ibadah dari alumni Pondok Modern Darussalam Gontor sebagai fasilitator pembelajaran. Pemilihan mata pelajaran didasarkan pada kebutuhan sekolah untuk pengembangan spiritual siswi melalui pembelajaran fiqh ibadah yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Pada tahap awal, para peneliti melakukan analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Siman untuk memahami kondisi spiritual siswa, kesulitan dalam memahami fiqh ibadah, dan kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih inovatif. Hasil analisis menunjukkan bahwa beberapa siswa masih kesulitan memahami rukun shalat, gerakan ibadah, dan konsistensi praktik ibadah sehari-hari. Selain itu, metode pengajaran yang monoton menyebabkan rendahnya keterlibatan siswa dalam pendidikan agama.

Tahap desain dilakukan dengan merancang konsep permainan edukasi MARHABA berdasarkan arena permainan monopoli yang sesuai syariah. Pada tahap ini, para peneliti mengembangkan instrumen penelitian berupa lembar observasi, pedoman wawancara, rubrik penilaian praktik ibadah, pre-test dan post-test, serta desain alur permainan. Materi yang termasuk dalam media MARHABA mencakup rukun Islam, rukun iman, gerakan shalat, doa-doa harian, dan hukum-hukum fiqh ibadah yang diadaptasi dari buku Fikih Remaja.

Tahap pengembangan dilakukan dengan membuat prototipe media MARHABA dalam bentuk papan permainan, kartu pertanyaan, kartu tantangan, kartu gerakan doa, dadu, dan lembar poin permainan. Media juga dikembangkan dalam bentuk kuis online dan buku kerja digital siswa untuk mendukung pembelajaran interaktif. Validasi media dilakukan secara bertahap dengan guru dan fasilitator untuk memastikan materi sesuai dengan prinsip-prinsip fiqh ibadah dan karakteristik siswa sekolah menengah pertama. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara, dokumentasi, serta pre-test dan post-test. Observasi digunakan untuk melihat keterlibatan siswa, kerjasama kelompok, dan kemampuan untuk mempraktikkan gerakan ibadah. Wawancara dilakukan dengan guru dan siswa untuk memahami tanggapan mereka terhadap penggunaan media MARHABA. Dokumentasi berupa foto kegiatan, lembar refleksi siswa, dan hasil permainan digunakan sebagai data pendukung. Sementara itu, pre-test dan post-test digunakan untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa tentang materi fiqh ibadah sebelum dan setelah penggunaan media MARHABA. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi:

Nama Instrumen	Jenis Instrumen	Tujuan Penggunaan	Subjek	Metode pengumpulan data	sumber
Kegiatan siswa dan data lembar Observasi	Lembar Observasi	Mengamati aktivitas dan tingkat spiritualitas siswa	mahasiswa	Observasi	1
Rubrik untuk Mengevaluasi Praktik Gerakan Doa	Rubrik Penilaian	Mengamati aktivitas siswa dan tingkat spiritual siswa	mahasiswa	Ujian Praktis	1
Pedoman untuk Wawancara Guru dan Siswa	Pedoman Wawancara	Mendalami informasi terkait studi hukum ibadah	Mahasiswa & Guru	Wawancara	1
Pertanyaan Pra-tes dan Pasca-tes tentang Fiqh Ibadah	Ujian Tertulis	Mengukur pemahaman konsep fiqh ibadah sebelum dan sesudah pembelajaran	mahasiswa	Test	1
Lembar Refleksi Pengalaman Belajar Siswa	Kuesioner/Lembar Refleksi	Mengetahui tanggapan dan pengalaman siswa selama proses pembelajaran mereka	mahasiswa	Laporan Diri/Refleksi	1

Alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan ini termasuk papan permainan MARHABA yang berbasis arena monopoli, kartu pertanyaan, kartu tantangan, kartu gerakan shalat, dadu permainan, buku saku fiqh ibadah, kuis online, laptop, proyektor LCD, dan perangkat dokumentasi seperti kamera dan ponsel. Media MARHABA dirancang dengan tampilan visual yang berwarna-warni dan sistem permainan kolaboratif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif, kualitatif, dan melalui metode kuantitatif sederhana. Data dari observasi, wawancara, dan refleksi siswa dianalisis melalui tahap reduksi data, presentasi data, dan penarikan kesimpulan. Sementara itu, data pre-test dan post-test dianalisis menggunakan persentase peningkatan pemahaman siswa tentang materi fiqh ibadah. Validitas data diperoleh melalui teknik triangulasi, yaitu dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi selama kegiatan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa penggunaan media MARHABA dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memperbaiki pemahaman tentang rukun dan gerakan ibadah, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, kolaboratif, dan menyenangkan.

Tabel 1: Tim pelaksana dan mitra sekolah yang terlibat dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini

HASIL DAN PEMBAHASAN

Layanan masyarakat dilaksanakan selama tiga hari, mulai dari 23-25 Februari. Untuk melaksanakan layanan masyarakat, ada beberapa tahap termasuk analisis, desain, pengembangan, dan implementasi.



Gambar 2: Briefing Untuk pelaksanaan Kegiatan pengabdian masyarakat

Seperti yang ditunjukkan pada Gambar 2, program pengabdian masyarakat ini dilaksanakan melalui empat tahap. **Tahap pertama adalah analisis kebutuhan** yang dilakukan oleh tim pelaksana untuk mengidentifikasi kondisi dan kebutuhan sekolah mitra, termasuk materi pembelajaran fiqh al-ibadah yang relevan, karakteristik siswa, dan fasilitas pendukung untuk kegiatan pembelajaran. **Pada tahap kedua**, tim pelaksana, bersama dengan para instruktur Kamp Arab, merancang konsep pembelajaran dan menyiapkan bahan ajar yang akan digunakan dalam program tersebut. Materi-materi ini dikembangkan dalam bentuk media permainan edukatif yang disebut MARHABA, yang mengintegrasikan konten fiqh al-ibadah melalui pertanyaan, tantangan, dan praktik gerakan ibadah secara kolektif.

Selanjutnya, pada tahap pelaksanaan, program dilaksanakan selama tiga hari melalui kegiatan pembelajaran interaktif menggunakan media permainan Marhaba. Dalam kegiatan ini, siswa berpartisipasi aktif dengan menjawab pertanyaan, berdiskusi dalam kelompok, dan mempraktikkan rukun serta gerakan ibadah dengan bimbingan fasilitator dan instruktur Kamp Arab. Tahap akhir adalah evaluasi kegiatan yang dilakukan oleh tim pelaksana dengan mengumpulkan umpan balik dari peserta dan perwakilan sekolah mitra untuk menilai efektivitas pelaksanaan program dan manfaat yang diperoleh dari kegiatan tersebut.

Pra-Implementasi: Analisis

Tahap ketiga melibatkan penerapan pembelajaran interaktif menggunakan media berbasis permainan MARHABA. Dalam kegiatan ini, siswa berpartisipasi aktif dengan menjawab pertanyaan, terlibat dalam diskusi kelompok, dan mempraktikkan rukun serta gerakan ibadah di bawah bimbingan fasilitator dan instruktur Kamp Arab. Tahap akhir adalah

evaluasi program, yang dilakukan oleh tim pelaksana melalui pengumpulan umpan balik dari peserta dan sekolah mitra untuk menilai efektivitas program dan manfaat yang diperoleh dari kegiatan tersebut.



Gambar 3: Keberangkatan Siswa SMPN 1 Siman ke Lokasi Kegiatan Ramadhan dan Briefing Pertama tentang Kegiatan.

Tahap pra-implementasi, tim proyek melakukan analisis kebutuhan melalui observasi kelas dan wawancara dengan guru-guru di SMPN 1 Siman. Berdasarkan hasil wawancara, sekolah menunjukkan komitmen untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang materi fiqh al-ibadah melalui kegiatan keagamaan yang lebih praktis. Salah satu bentuk dukungan ini adalah keputusan untuk mendaftarkan siswi mereka dalam program-program Islam jangka pendek seperti pesantren kilat atau Ramadan Camp, yang dianggap efektif dalam memperkuat praktik ibadah dan menanamkan nilai-nilai Islam. Informasi tentang program Ramadan Camp menjadi dasar penting bagi tim penelitian dalam merancang media pembelajaran MARHABA (Media Rukun dan Hukum Ibadah Berbasis Arena), memungkinkan materi pengajaran disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan mendukung kegiatan keagamaan yang sudah dilaksanakan di sekolah.

Table 2: Problem Idetifying and solution planning for the student activity

	Permasalahan yang Dihadapi	Solusi	Indikator	Luaran
1	Kurangnya bimbingan spiritual baik di sekolah maupun di rumah	Penguatan pembinaan spiritual melalui kurikulum Ramadan Camp dan penggunaan media interaktif MARHABA	100% pelaksanaan sesi bimbingan spiritual terstruktur selama Ramadan Camp menggunakan MARHABA	Modul pembinaan spiritual berbasis MARHABA
2	Rendahnya kesadaran siswa dalam meningkatkan kualitas spiritual	Implementasi permainan edukatif MARHABA untuk meningkatkan kesadaran dan minat	80% siswa menunjukkan peningkatan partisipasi dalam aktivitas ibadah	Media MARHABA siap pakai dan lembar aktivitas

	siswa dalam kegiatan ibadah	berbasis permainan	siswa	
3	Ketidakkonsistenan dalam pelaksanaan salat	Pelaksanaan simulasi ibadah menggunakan kartu dan arena MARHABA selama kegiatan pembelajaran	75% siswa berpartisipasi dalam sesi simulasi salat yang dibimbing guru menggunakan MARHABA	Lembar pemantauan konsistensi salat
4	Gerakan salat yang belum sempurna	Pelatihan gerakan salat melalui kartu gerakan yang terdapat dalam media MARHABA	Siswa mampu mempraktikkan gerakan salat dengan lebih tepat setelah mengikuti sesi MARHABA	Panduan interaktif gerakan salat
5	Perlunya penguatan kurikulum Ramadan Camp	Integrasi MARHABA sebagai media pembelajaran pendukung dalam seluruh kegiatan Ramadan Camp	MARHABA digunakan pada 100% sesi pembelajaran Ramadan Camp	Jadwal Ramadan Camp yang terintegrasi dengan MARHABA

Desain

Tahap Desain dalam model ADDIE berfokus pada pengembangan rencana pembelajaran dan instrumen penilaian yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa berdasarkan hasil analisis sebelumnya. (PS et al., 2026) Pada tahap ini, tim proyek menyiapkan instrumen pre-test dan post-test untuk mengidentifikasi tantangan yang dialami oleh siswa, terutama terkait dengan ketepatan gerakan ibadah dan pemahaman mereka tentang rukun dan hukum-hukum ibadah. Selain itu, tim merancang kegiatan pembelajaran menggunakan media MARHABA, sebuah permainan edukasi berbasis arena yang bertujuan untuk membantu siswa berlatih dan memperdalam pemahaman mereka tentang fiqh al-ibadah. Kegiatan dijadwalkan berlangsung dari sore hingga malam, karena waktu ini dianggap lebih kondusif untuk belajar; suasana yang tenang dan santai membantu siswa tetap lebih fokus, aktif, dan terlibat dalam permainan. Proses desain juga mempertimbangkan berbagai faktor yang mendukung perkembangan siswa, termasuk aspek emosional, dinamika kelompok, motivasi untuk bermain, dan penguatan konsep melalui pengalaman langsung. Pada tahap ini, alat evaluasi juga disiapkan, seperti lembar observasi, rubrik untuk menilai gerakan ibadah, dan format post-test untuk mengukur peningkatan siswa setelah penerapan media pembelajaran MARHABA.

Tabel 3: Implementasi Media Pembelajaran MARHABA (Permainan Monopoli Syariah)

No.	Topik	Kegiatan	Materi
1	Identifikasi Masalah	Melaksanakan pre-test	Pertanyaan yang berkaitan dengan kemampuan spiritual siswa, seperti salat, doa, dan gerakan ibadah.
2	Pelaksanaan Kegiatan	Menerapkan gamifikasi MARHABA pada sesi belajar malam selama kurang lebih satu jam agar permainan dapat berlangsung dengan lancar.	Materi fiqh ibadah yang berkaitan dengan salat, ibadah, rukun iman, dan rukun Islam.
3	Evaluasi	Melaksanakan post-test dan membagikan buku saku.	Pertanyaan yang berkaitan dengan kemampuan dan pemahaman siswa tentang fiqh ibadah, serta pemeriksaan kelengkapan praktik ibadah melalui lembar observasi dan evaluasi.

Tabel tersebut menyajikan rencana implementasi media pembelajaran MARHABA (Sharia Monopoly Games) dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang fiqh al-ibadah melalui kegiatan pembelajaran berbasis gamifikasi. Dengan begitu menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki dampak positif terhadap keterlibatan siswa, dalam penelitian terdahulu menunjukkan adanya dampak signifikan dengan menggunakan gamifikasi berupa pemahaman mendalam tentang konteks dari materi ajar. (Dicheva et al., 2021) Proses implementasi dibagi menjadi tiga tahap utama: identifikasi masalah, pelaksanaan kegiatan, dan evaluasi. Pada tahap pertama, yaitu Identifikasi Masalah, siswa diminta untuk menyelesaikan pre-test. Kegiatan ini bertujuan untuk mengidentifikasi pemahaman spiritual awal dan kemampuan ibadah siswa sebelum penerapan media MARHABA. Pertanyaan-pertanyaan tersebut berfokus pada pengetahuan dan praktik siswa terkait dengan shalat, doa, dan gerakan ibadah. Melalui tahap ini, para peneliti dapat memetakan kompetensi awal siswa dan menentukan kebutuhan pembelajaran yang harus dipenuhi selama program. Tahap kedua adalah Pelaksanaan Aktivitas. Pada fase ini, kegiatan gamifikasi MARHABA dilakukan selama sesi pembelajaran malam selama sekitar satu jam. Kegiatan pembelajaran dirancang dalam bentuk permainan Monopoli Syariah edukatif untuk menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Materi yang disajikan dalam permainan ini mencakup topik fiqh al-ibadah seperti tata cara shalat, ibadah, Rukun Iman, dan Rukun Islam. Melalui permainan kolaboratif, siswa didorong untuk berpartisipasi aktif, menjawab pertanyaan, berdiskusi dengan teman sebaya, dan mempraktikkan gerakan ibadah langsung di bawah bimbingan fasilitator. Tahap terakhir

adalah Evaluasi. Pada tahap ini, siswa menyelesaikan post-test dan menerima buku saku yang berisi materi ibadah dan panduan. Evaluasi ini bertujuan untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa tentang fiqh al-ibadah setelah berpartisipasi dalam kegiatan MARHABA. Selain itu, proses evaluasi juga menilai kelengkapan dan akurasi praktik ibadah siswa melalui lembar observasi dan instrumen penilaian. Tahap ini membantu menentukan efektivitas media pembelajaran MARHABA dalam memperkuat pemahaman spiritual siswa dan keterampilan ibadah praktis.

Secara keseluruhan, tabel tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran MARHABA diterapkan secara sistematis melalui tahap identifikasi, kegiatan pembelajaran interaktif, dan evaluasi untuk menciptakan pengalaman pembelajaran Islam yang lebih menarik, kolaboratif, dan bermakna bagi siswa.

Pengembangan

Pada tahap ini, tim pelaksana mengembangkan silabus menjadi bahan ajar yang mengintegrasikan pelajaran fiqh al-ibadah ke dalam media permainan berbasis monopoli melalui penyusunan pertanyaan panduan dan praktik gerakan ibadah. Materi pembelajaran ini juga disajikan dalam bentuk kuis online dan buku kerja digital siswa.

Implementasi

Siswa-siswa membentuk lingkaran dan dibagi menjadi dua kelompok. Tujuan setiap kelompok adalah mengumpulkan 100 poin untuk menjadi pemenang. Dalam permainan ini, para pemain bergiliran melempar dadu. Setiap kali seorang pemain berhenti di sebuah kotak, mereka harus menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan fiqh ibadah. Jika jawabannya benar, pemain mendapatkan poin, sementara jawaban yang salah tidak mendapatkan poin. Sistem penilaian didasarkan pada tingkat kesulitan: pertanyaan mudah bernilai 10 poin, pertanyaan sedang 15 poin, dan pertanyaan sulit 20 poin. Pemain hanya diizinkan melempar dadu sekali per giliran, setelah itu giliran langsung berpindah ke pemain berikutnya. Setiap pemain memiliki waktu maksimum 10–15 detik untuk menjawab; jika tidak ada jawaban dalam waktu tersebut, jawaban tersebut dianggap salah.

Peserta Belajar Mengenali dan mempraktikkan Rukun dan Gerakan Shalat dengan Bimbingan Seorang Fasilitator

Agenda pertemuan pertama difokuskan pada memperkuat pemahaman siswa tentang rukun dan gerakan ibadah melalui permainan MARHABA. Sebagai tindak lanjut dari pertemuan pertama, yang memperkenalkan konsep dasar ibadah, dalam sesi ini siswa diminta untuk mempraktikkan pengetahuan mereka melalui permainan Sharia Monopoly. Siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil, dan setiap kelompok memainkan Permainan MARHABA dengan melempar dadu dan menggerakkan pion mereka sesuai dengan langkah-langkah yang didapatkan. Setiap kotak di papan berisi instruksi, pertanyaan, atau tantangan terkait fiqh ibadah, seperti menyebutkan rukun shalat, mendemonstrasikan gerakan yang benar, atau menjawab kuis singkat. Para guru dan

fasilitator mendampingi proses pembelajaran dengan memberikan contoh gerakan yang benar dan menjelaskan konsep-konsep ketika diperlukan. Kegiatan ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang santai namun bermakna, sehingga meningkatkan pemahaman siswa dan mempraktikkan ketepatan ibadah.

Temuan dalam kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa gamifikasi melalui media MARHABA mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan partisipatif. Melalui mekanisme permainan monopoli edukatif, peserta didik tidak hanya memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik, tetapi juga terlibat secara langsung dalam menjawab pertanyaan, mendemonstrasikan gerakan shalat, berdiskusi, serta melakukan refleksi terhadap materi fikih ibadah. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa permainan edukatif (*serious games*) tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) yang menekankan efektivitas, kredibilitas materi, dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. (Fernández Galeote & Hamari, 2021)

Pada pertemuan ketiga, kegiatan pembelajaran dilaksanakan melalui permainan MARHABA. Kegiatan diawali dengan kuis daring interaktif dan dilanjutkan dengan pengenalan kosakata kunci yang digunakan dalam permainan. Setelah itu, setiap kelompok mengirimkan satu perwakilan untuk melempar dadu dan menjawab pertanyaan sesuai langkah yang diperoleh. Setiap kotak permainan memuat kartu pertanyaan yang harus dijawab secara kolaboratif oleh anggota kelompok. Kegiatan ini dirancang untuk mengembangkan strategi belajar, meningkatkan partisipasi aktif, serta memperkuat pemahaman materi peserta. Kegiatan ini mendorong siswa untuk aktif, bekerja sama, dan memahami materi melalui tantangan yang menyenangkan. Setelah beberapa putaran permainan, semua siswa kembali ke kelompok masing-masing untuk mendiskusikan strategi menjawab pertanyaan berikutnya. Para mahasiswa pengajar memberikan bimbingan dan contoh ketika diperlukan. Di akhir kegiatan, siswa diminta untuk menuliskan pengalaman mereka bermain MARHABA di lembar kertas sebagai bentuk refleksi pembelajaran.

Pada pertemuan ketiga, pembelajaran dilaksanakan melalui permainan MARHABA. Kegiatan diawali dengan kuis daring interaktif yang berkaitan dengan materi pembelajaran, kemudian mahasiswa pengajar memperkenalkan kosakata kunci yang digunakan dalam permainan sehingga siswa dapat belajar bahasa Inggris sekaligus memahami materi. Setiap kelompok mengirimkan satu perwakilan untuk melempar dadu dan menjawab pertanyaan sesuai angka yang diperoleh guna mengumpulkan poin. Setiap kotak permainan berisi kartu pertanyaan yang harus dijawab secara berkelompok. Kegiatan ini mendorong keaktifan, kerja sama, dan pemahaman materi melalui tantangan yang menarik. Setelah beberapa putaran, siswa berdiskusi dalam kelompok untuk menyusun strategi menjawab

pertanyaan berikutnya dengan bimbingan mahasiswa pengajar. Di akhir kegiatan, siswa menuliskan pengalaman mereka bermain MARHABA sebagai bentuk refleksi pembelajaran.

Pada pertemuan keempat, pembelajaran kembali dilaksanakan melalui permainan MARHABA dengan siswa dibagi ke dalam empat kelompok yang masing-masing didampingi seorang fasilitator. Setiap kelompok mengirimkan satu perwakilan untuk melempar dadu, dan pemain dengan angka tertinggi berkesempatan memilih kartu pertanyaan secara acak dari ahli materi. Selanjutnya, kelompok bekerja sama menjawab pertanyaan untuk memperoleh poin, sementara panitia memberikan penjelasan apabila diperlukan. Permainan berlangsung secara bergiliran sehingga setiap kelompok memiliki kesempatan yang sama untuk berpartisipasi. Kegiatan diakhiri dengan refleksi singkat mengenai pengalaman dan pemahaman yang diperoleh siswa selama permainan.

Agenda untuk pertemuan keenam hingga kesepuluh dilakukan melalui permainan MARHABA untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Dalam kegiatan ini, setiap pemain bergiliran menarik kartu pertanyaan dan menjawab pertanyaan yang diberikan. Setelah semua pemain menyelesaikan satu putaran permainan, poin dari setiap jawaban yang benar dihitung dan dicatat. Permainan ini dirancang untuk memastikan bahwa setiap pemain memiliki kesempatan yang sama untuk menjawab pertanyaan dan mengumpulkan poin. penghargaan Pada akhir kegiatan merupakan element yang penting dalam pembelajaran menggunakan gamifikasi, (Yulianti et al., 2024) pemain atau kelompok dengan total poin tertinggi ditentukan sebagai bentuk evaluasi formatif pemahaman siswa terhadap materi. Kegiatan ini menciptakan suasana belajar yang aktif, kompetitif, dan menyenangkan bagi para siswa.

Evaluasi Pasca-implementasi

Program pengayaan ini dilaksanakan bekerja sama dengan sekolah mitra, SMP 1 Siman. Dalam kegiatan ini, media pembelajaran MARHABA diterapkan dengan dua kelas siswi kelas sembilan sebagai upaya untuk memperkuat pemahaman mereka tentang fiqh ibadah. Sebagai kelanjutan dari pertemuan sebelumnya, yang berfokus pada pemahaman konsep dasar ibadah, para siswa dalam sesi ini diminta untuk menerapkan pengetahuan mereka melalui permainan MARHABA berbasis gamifikasi. Melalui model berbasis permainan ini, para siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan melempar dadu, memindahkan pion permainan, dan menjawab pertanyaan di setiap kotak papan permainan. Pertanyaan-pertanyaan tersebut mencakup topik-topik seperti rukun ibadah, gerakan shalat, dan kuis singkat terkait fiqh ibadah.

Setiap kelompok bekerja sama untuk mengumpulkan poin, memastikan bahwa aktivitas tersebut menekankan tidak hanya pemahaman kognitif tetapi juga kerja sama di antara siswa. Permainan MARHABA dirancang untuk melatih pemahaman siswa secara interaktif, memungkinkan mereka menerapkan konsep ibadah dalam konteks pembelajaran yang menyenangkan namun bermakna. Para guru dan fasilitator mendampingi kegiatan

dengan menunjukkan gerakan yang benar, memperbaiki kesalahan, dan menjelaskan konsep ketika siswa memberikan jawaban yang kurang akurat. Adanya peran guru sebagai pembimbing ini memastikan bahwa siswa tidak hanya memahami pilar dan aturan ibadah secara teoretis tetapi juga mampu mempraktikkannya dengan benar. (SUMIATI, 2025)

Pendekatan gamifikasi yang digunakan dalam permainan MARHABA membantu menciptakan suasana belajar yang lebih santai, mendorong kompetisi yang sehat, dan memotivasi siswa untuk lebih fokus pada pemahaman materi. Hasil pengabdian ini sejalan dengan systematic review terhadap 16 penelitian yang menyimpulkan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, keterlibatan, dan pemahaman peserta didik. (Sari et al., 2026) Selain itu, dengan MARHABA siswa didorong untuk mengembangkan strategi pembelajaran, seperti mengelola waktu yang tersedia untuk menjawab pertanyaan, berkolaborasi dalam kelompok mereka, dan menentukan pendekatan yang paling efektif untuk mendapatkan poin tertinggi. Pendekatan ini sejalan dengan tujuan pembelajaran interaktif, yang menempatkan siswa sebagai peserta aktif dalam proses memahami dan mempraktikkan fiqh ibadah.

Pada akhir kegiatan, siswa diminta untuk menulis refleksi singkat tentang pengalaman mereka belajar menggunakan media MARHABA. Refleksi ini berfungsi sebagai sarana penting untuk mengevaluasi bagaimana pemahaman mereka berkembang, bagaimana permainan mendukung proses pembelajaran, dan tantangan apa yang mereka hadapi. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran MARHABA di SMP 1 Siman tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep fiqh ibadah tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir, kolaborasi, strategi pembelajaran, dan kemampuan untuk mempraktikkan rukun dan gerakan ibadah dengan benar.

Selain itu, penerapan media pembelajaran MARHABA di kalangan siswa kelas sembilan di SMP 1 Siman juga menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan dapat menciptakan suasana kelas yang lebih inklusif dan responsif yang memenuhi kebutuhan belajar siswa. Ini sejalan dengan hasil penelitian tentang keberhasilan gamifikasi dalam meningkatkan efektifitas belajar dan pemahaman siswa. (Yunita, 2026) Siswa yang awalnya pasif atau kurang percaya diri menjadi lebih bersedia untuk menjawab pertanyaan, berpartisipasi dalam diskusi, dan mempraktikkan gerakan ibadah secara terbuka. Ini menandakan Minat belajar siswa tergugah akibat adanya interaksi yang aktif dalam pembelajaran (Mu'tamiroh & Burhanuddin, 2026) Ini Interaksi di antara anggota kelompok juga meningkat karena mereka didorong untuk saling membantu menjawab pertanyaan yang muncul selama permainan. Oleh karena itu, MARHABA tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif siswa tentang fiqh ibadah tetapi juga memperkuat aspek afektif dan sosial seperti kepercayaan diri, kerja sama, dan keterampilan komunikasi. Temuan ini menunjukkan bahwa gamifikasi dapat berfungsi sebagai pendekatan yang

efektif dalam pendidikan agama yang memerlukan pemahaman konseptual dan penerapan praktis ibadah.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat melalui penerapan media pembelajaran MARHABA di lingkungan sekolah Islam menunjukkan bahwa integrasi ilmu pengetahuan dan nilai-nilai Islam dalam proses pembelajaran dapat dilakukan secara efektif dan memberikan dampak positif bagi siswa. Pelaksanaan program kerja sama dengan sekolah mitra mendapat respons positif, terutama karena MARHABA mampu meningkatkan pemahaman siswa tentang fiqh ibadah melalui pendekatan gamifikasi yang interaktif, menyenangkan, dan mudah diakses. Penggunaan kegiatan berbasis permainan dalam MARHABA membantu siswa mengembangkan pemahaman konseptual, mempraktikkan rukun dan gerakan ibadah dengan bimbingan fasilitator, serta mendorong keterlibatan aktif selama proses pembelajaran. Temuan dari kegiatan ini memberikan kontribusi berharga bagi para guru di sekolah-sekolah Islam dalam merancang media pembelajaran inovatif yang relevan, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan para pelajar muda.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana Program KKN (Kuliah Kerja Nyata) ingin mengungkapkan penghargaan dan rasa terima kasih yang tulus kepada Lembaga Pengabdian Masyarakat (LPM) Universitas Darussalam Gontor atas dukungan dan pendanaannya, yang telah memungkinkan kegiatan pengabdian masyarakat ini terlaksana. Tim juga mengucapkan terima kasih kepada sekolah mitra, SMPN 1 Ponorogo, atas kerjasama dan masukan berharga yang sangat berkontribusi pada keberhasilan pelaksanaan program ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Capriatin, K. D., Ulum, M. S., & Fannani, B. (2025). *Pengembangan Karakter Religius melalui Program Integrasi Pesantren dan Sekolah*. 8.
- Delis Suryani, Syifa Al Salsabila, Rysantika Dewi, Anggi Siti Solihat, Maulana Yusup, M. Khoeroni, Ahmad Zainul Arifin, & Moh. Yusup Saepuloh Jamal. (2026). Pengaruh Metode Pembelajaran Aktif Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Madrasah Aliyyah. *ARIMA: Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 3(3), 373–378. <https://doi.org/10.62017/arima.v3i3.7023>
- Dicheva, D., Hsin, W.-J., Dichev, C., Guy, B., Cassel, L., & Irwin, K. (2021). Exploring the effect of virtual currency on learners engagement. *2021 International Conference on Advanced Learning Technologies (ICALT)*, 83–87.

- Fernández Galeote, D., & Hamari, J. (2021). Game-based climate change engagement: Analyzing the potential of entertainment and serious games. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 5(CHI PLAY), 1–21.
- Manah, M. (2024). Pengembangan Metode Pembelajaran PAI Inovatif. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Dan Riset*, 2(3), 409–416. <https://doi.org/10.65311/pedagogik.v2i3.981>
- Mu'tamiroh, S. R., & Burhanuddin, H. (2026). Gamifikasi pembelajaran PAI berbasis ZEP Quiz: Analisis literatur terhadap peningkatan minat belajar siswa di era digital. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(02), 179–194.
- PS, A. M. B. K., Naajichiyyah, L., Farodisah, A. A., Sari, N. N., Hasanah, S., & Nashrullah, M. I. (2026). Desain Instruksional Digital Berbasis Addie Dan Penerapannya Dalam Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Digital (Tiktok). *Tajdid: Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, 10(1), 249–274.
- Rachma, A., Iriani, T., & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video simulasi mengajar keterampilan memberikan reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 506–516.
- Rahmah, Z., & Wiyono, B. D. (2026). Pengembangan Media Modifikasi Permainan Monopoly Focus Forward (MONOWARD) untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa SMA. *Jurnal BK UNESA*, 16(1), 101–110.
- Sari, Y., Koderi, K., & Fitriani, F. (2026). Efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran pai terhadap motivasi belajar generasi z : systematic literature review. *Learning : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(2), 845–861. <https://doi.org/10.51878/learning.v6i2.9677>
- SUMIATI, S. (2025). *Penerapan model gamifikasi pada pembelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas xi tkr a smkn 2 kota palopo*. IAIN Palopo.
- Yulianti, Y., Muslimah, & Abdullah. (2024). Gamifikasi sebagai Pendekatan Inovatif untuk Peningkatan Pemahaman Siswa. *Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial dan Sains*, 13(2). <https://doi.org/10.19109/intelektualita.v13i2.24904>
- Yunita, S. (2026). *Efektivitas Gamifikasi Dalam Pembelajaran Pai Terhadap Motivasi Belajar Generasi Z: Systematic Literature Review*.
- Yusuf, Y., Sari, N. W., Merakati, I., Pertiwi, T. P., Amahoru, A., & Vandika, A. Y. (2024). Manajemen Kelas Bagi Guru Sekolah Dasar Dalam Pelatihan Media Pembelajaran Wordwall. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(3), 89–93.