



**Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Minat Belajar  
Peserta didik Melalui Gamifikasi Pembelajaran Pendidikan  
Agama Buddha Materi Hukum Kesunyataan Kelas XI SMA Negeri  
1 Ampel Tahun Pelajaran 2022/2023**

Saddhiviharika Arya Sidharta<sup>1</sup>, Sujiono Sujiono<sup>2</sup>, Dwi Maryani Rispatiningsih<sup>3</sup>, Sudarto Sudarto<sup>4</sup>, Arina Afiyati Shadikah<sup>5</sup>, Danang Try Purnomo<sup>6</sup>, Sugik Harto<sup>7</sup>

STABN Raden Wijaya Wonogiri

*Saddhiviharikasidharta38@guru.sma.belajar.id<sup>1</sup>, sujiono@radenwijaya.ac.id<sup>2</sup>,  
dwimaryani@radenwijaya.ac.id<sup>3</sup>, dartosudarto13@gmail.co.id<sup>4</sup>, arina.jurnal@gmail.com<sup>5</sup>  
danangtrypurnomo@radenwijaya.ac.id,<sup>6</sup> [sugikharto@gmail.com](mailto:sugikharto@gmail.com)<sup>7</sup>*

---

**Riwayat Artikel:**

Diterima: 4 January 2024

Direvisi: 17 July 2025

Diterbitkan: 29 July 2025

---

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan gamifikasi pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik pada materi Hukum Kesunyataan Pendidikan Agama Buddha Kelas XI SMA Negeri 1 Ampel Tahun Pelajaran 2022/2023. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Ampel selama 10 minggu dengan model penelitian tindakan kelas (PTK). Penggunaan gamifikasi pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah gamifikasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi genially. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif peserta didik setelah diterapkannya gamifikasi pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan gamifikasi pembelajaran dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif dan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha.

**Kata kunci:** gamifikasi pembelajaran, minat belajar, kemampuan kognitif

**Abstract**

*This study aims to describe the application of gamification of learning in improving the cognitive abilities of students on the material of the Law of Reality of Buddhist Religious Education Class XI SMA Negeri 1 Ampel for the 2022/2023 academic year. This research was conducted at SMA Negeri 1 Ampel for 10 weeks with a class action research model (PTK). The use of gamification of learning can improve students' cognitive abilities in Buddhist Education subjects. The learning model used in this study is learning gamification using the genially application. The results showed an increase in students' cognitive abilities after the implementation of learning gamification. Thus, the use of learning gamification can be an effective alternative in improving students' cognitive abilities and interest in learning in Buddhist Education subjects.*

**Keywords:** *gamified learning, learning interest, cognitive ability*

*Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Minat Belajar Peserta didik Melalui Gamifikasi Pembelajaran Pendidikan Agama Buddha Materi Hukum Kesunyataan Kelas XI SMA Negeri 1 Ampel Tahun Pelajaran 2022/2023– **Saddhiviharika Arya Sidharta<sup>1</sup>, Sujiono Sujiono<sup>2</sup>, Dwi Maryani Rispatiningsih<sup>3</sup>, Sudarto Sudarto<sup>4</sup>, Arina Afiyati Shadikah<sup>5</sup>, Danang Try Purnomo<sup>6</sup>, Sugik Harto<sup>7</sup>***

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti bertujuan menginternalisasi nilai-nilai agama Buddha secara holistik kepada peserta didik, selaras dengan nilai-nilai Pancasila melalui pembelajaran berbasis nilai, keteladanan, serta pembiasaan. Hasil belajar peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Ampel pada materi Hukum Kesunyataan belum optimal. Peserta didik memperoleh nilai rerata harian sebesar 73,5 hanya terpaut 4,5 poin di atas ketuntasan belajar minimal. Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 9 Januari 2023 diketahui bahwa hasil belajar yang belum optimal disebabkan karena rendahnya minat belajar dari peserta didik.

Minat belajar yang rendah tersebut mengakibatkan kemampuan kognitif peserta didik tidak optimal. Rendahnya kemampuan kognitif yang dialami peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Ampel mengakibatkan mereka sering merasa kesulitan dalam menghafal materi yang disampaikan guru. Peserta didik juga mengalami kesulitan menjelaskan penerapan materi Hukum Kesunyataan dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik juga merasa kesulitan setiap kali mengerjakan soal yang menuntut kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS). Berdasarkan analisis butir soal yang guru lakukan terhadap hasil penilaian harian peserta didik, diketahui peserta didik mengalami kesulitan mengerjakan soal dengan level penerapan (L2) dan penalaran (L3). Studi awal dilakukan untuk menganalisis penyebab rendahnya minat belajar dan kemampuan kognitif peserta didik kelas XI dengan melakukan wawancara pada tanggal 23 Januari 2023. Sampel wawancara diambil secara berantai (snowball) terhadap peserta didik kelas XI. Berdasarkan catatan lapangan hasil wawancara, diperoleh informasi bahwa peserta didik memiliki minat belajar yang rendah karena metode pembelajaran yang digunakan kurang menarik.

Metode pembelajaran yang baik adalah metode pembelajaran yang menyesuaikan materi pembelajaran, dan digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran menjadi lebih menarik serta dapat dimengerti dengan baik oleh peserta didik (Via Estiana, Dwi Maryani Rispatiningsih, 2022). Upaya mengatasi rendahnya minat belajar dan kemampuan kognitif peserta didik, peneliti menerapkan metode gamifikasi pembelajaran. Perkembangan digital menjadikan pembelajaran berbasis gamifikasi merupakan salah satu pembahasan yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Mobonggi et al., 2023). Penerapan gamifikasi diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik (Hakim, 2023).

Penerapan gamifikasi diketahui dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan minat belajar peserta didik. Penerapan gamifikasi, peserta didik akan tertantang mendalami setiap materi yang disampaikan guru beserta penerapan materi

*Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Minat Belajar Peserta didik Melalui Gamifikasi Pembelajaran Pendidikan Agama Buddha Materi Hukum Kesunyataan Kelas XI SMA Negeri 1 Ampel Tahun Pelajaran 2022/2023– **Saddhiviharika Arya Sidharta<sup>1</sup>, Sujiono Sujiono<sup>2</sup>, Dwi Maryani Rispatiningsih<sup>3</sup>, Sudarto Sudarto<sup>4</sup>, Arina Afiyati Shadikah<sup>5</sup>, Danang Try Purnomo<sup>6</sup>, Sugik Harto<sup>7</sup>***

belajarnya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian yang dilakukan (Heni Yusuf, 2016) yaitu gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan engagement peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Prestasi belajar tidak akan tercapai tanpa kesungguhan dan perjuangan yang gigih (Okky Widya Dharma, Urip Widodo, 2022). Tujuan penelitian ini yaitu mendeskripsikan penerapan gamifikasi pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik pada materi Hukum Kesunyataan Pendidikan Agama Buddha Kelas XI SMA Negeri 1 Ampel Tahun Pelajaran 2022/2023.

Dewasa ini guru dituntut mampu menyusun soal yang mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik. Tidak hanya dalam pembuatan soal saja, kemampuan berpikir tingkat tinggi hendaknya diterapkan dalam setiap kegiatan pembelajaran sebagai salah satu kecakapan pendidikan abad 21. Kemampuan berpikir tingkat tinggi bertujuan agar peserta didik mampu menyelesaikan setiap masalah yang dihadapinya secara mandiri. Kemampuan kognitif adalah kemampuan peserta didik dalam mengelola pengetahuan mereka dalam pemecahan masalah (Saputra & Andriyani, 2018).

Perkembangan teknologi yang masif dalam bidang pendidikan, memunculkan berbagai alternatif atas berbagai masalah yang muncul dalam kegiatan pembelajaran, seperti salah satunya adalah gamifikasi pembelajaran. Gamifikasi merupakan salah satu strategi pembelajaran yang diterapkan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik (Permata & Kristanto, 2020). Gamifikasi pembelajaran adalah kegiatan memasukkan unsur mekanik game dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan engagement peserta didik (Vianna et al., 2014). Hal serupa dinyatakan bahwa gamifikasi sebagai suatu konsep yang menggunakan mekanika permainan untuk meningkatkan motivasi dan kemampuan menyelesaikan masalah (Kapp & Coné, 2012).

## **METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Ampel yang terletak di kaki Gunung Merbabu, Kelurahan Gladagsari, Kecamatan Gladagsari, Kabupaten Boyolali, Provinsi Jawa Tengah. Penelitian dilaksanakan selama 10 minggu, sejak tanggal 14 Agustus 2023 sampai tanggal 27 Oktober 2023 dan melibatkan 9 orang peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Ampel. Data dalam penelitian diperoleh melalui hasil wawancara, catatan observasi, dokumentasi, kuesioner, dan hasil tes. Agar data yang diperoleh di lapangan terjamin keabsahannya maka dalam penelitian dipergunakan teknik triangulasi sumber dan triangulasi metode. Analisis data menggunakan analisis model interaktif yang di dalamnya terdapat tiga komponen utama analisis, yaitu reduksi data, sajian data, dan penarikan simpulan atau verifikasi.

*Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Minat Belajar Peserta didik Melalui Gamifikasi Pembelajaran Pendidikan Agama Buddha Materi Hukum Kesunyataan Kelas XI SMA Negeri 1 Ampel Tahun Pelajaran 2022/2023– **Saddhiviharika Arya Sidharta<sup>1</sup>, Sujiono Sujiono<sup>2</sup>, Dwi Maryani Rispatiningsih<sup>3</sup>, Sudarto Sudarto<sup>4</sup>, Arina Afiyati Shadikah<sup>5</sup>, Danang Try Purnomo<sup>6</sup>, Sugik Harto<sup>7</sup>***

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berikut tabel peningkatan nilai kognitif peserta didik kelas XI pada mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti materi Hukum Kesunyataan setelah diberikan perlakuan berupa gamifikasi pembelajaran:

**Tabel 1. Data Nilai Peserta Didik**

<b>Siklus Penelitian</b>	<b>Rerata Nilai Peserta Didik</b>	<b>Persentase Peningkatan Nilai</b>
Pra Siklus	67,4	-
Siklus I	73,5	9%
Siklus II	88,2	20%

### **Pra Siklus**

Pada penelitian pra siklus, kemampuan kognitif peserta didik dalam memahami dan menguasai materi Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti materi hukum kesunyataan cenderung bervariasi. Terdapat 3 dari 9 peserta didik menunjukkan tingkat pemahaman yang baik, sedangkan 6 peserta didik lainnya masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang lebih kompleks. Kondisi ini dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang kurang memfasilitasi pemahaman mendalam dan aktif peserta didik. Hasil observasi yang dilakukan menjelaskan bahwa guru menghadapi tantangan dalam menumbuhkan minat belajar peserta didik untuk belajar secara aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Kurangnya elemen menarik dan tantangan dalam pembelajaran dapat menyebabkan peserta didik kehilangan minat dan semangat untuk belajar.

### **Siklus 1**

Kegiatan penelitian pada siklus I ini meliputi beberapa tahapan, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), pengamatan (*observation*), dan perenungan (*reflection*). Pada tahap perencanaan, peneliti membuat rencana pembelajaran yang meliputi tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, dan strategi pembelajaran. Pada tahap pelaksanaan, peneliti memberikan pembelajaran dengan menggunakan gamifikasi. Pada tahap pengamatan, peneliti mengamati kemampuan kognitif dan minat belajar peserta didik. Pada tahap refleksi, peneliti melakukan refleksi terhadap hasil pengamatan dan mengevaluasi pembelajaran yang telah dilakukan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan minat belajar peserta didik.

Setelah pelaksanaan penelitian pada siklus I, penggunaan teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Buddha telah mengalami peningkatan meskipun

*Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Minat Belajar Peserta didik Melalui Gamifikasi Pembelajaran Pendidikan Agama Buddha Materi Hukum Kesunyataan Kelas XI SMA Negeri 1 Ampel Tahun Pelajaran 2022/2023– **Saddhiviharika Arya Sidharta<sup>1</sup>, Sujiono Sujiono<sup>2</sup>, Dwi Maryani Rispatiningsih<sup>3</sup>, Sudarto Sudarto<sup>4</sup>, Arina Afiyati Shadikah<sup>5</sup>, Danang Try Purnomo<sup>6</sup>, Sugik Harto<sup>7</sup>***

masih terbatas, dengan mayoritas masih mengandalkan metode konvensional seperti buku teks dan ceramah guru. Hasil belajar yang diperoleh peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Ampel pada materi Hukum Kesunyataan masih belum menunjukkan hasil yang optimal. Peserta didik memperoleh nilai rerata harian sebesar 73,5 hanya terpaut 4,5 poin di atas ketuntasan belajar minimal. Hasil yang dicapai peserta didik ini telah mengalami peningkatan, meskipun belum menunjukkan perubahan yang signifikan. Berdasarkan wawancara yang dilakukan guru pada tanggal 9 Januari 2023 menunjukkan bahwa belum optimalnya hasil belajar ini disebabkan karena rendahnya minat belajar, sehingga peneliti memutuskan untuk melanjutkan kegiatan penelitian pada tahap siklus II.

## **Siklus 2**

Kegiatan penelitian dilanjutkan pada tahap siklus II, dimana pada tahap perencanaan, peneliti membuat media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi genially dan menerapkan *game based learning* pada kegiatan pembelajaran. Pada tahap pelaksanaan, peneliti memberikan pembelajaran dengan menggunakan gamifikasi. Pada tahap pengamatan, peneliti mengamati kemampuan kognitif dan minat belajar peserta didik. Pada tahap perenungan, peneliti melakukan refleksi terhadap hasil pengamatan dan mengevaluasi pembelajaran yang telah dilakukan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Buddha kelas XI materi hukum kesunyataan dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan minat belajar peserta didik.

Sebanyak 95% dari peserta didik menunjukkan minat terhadap pendekatan pembelajaran yang menarik dan interaktif. Dari kuesioner yang diberikan kepada peserta didik, 75% menyatakan bahwa mereka tertarik untuk mencoba pembelajaran dengan pendekatan gamifikasi dan 80% peserta didik menyatakan bahwa mereka merasa gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Buddha dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Dari 85% peserta didik menyatakan bahwa pendekatan gamifikasi dengan elemen permainan dan tantangan akan membuat pembelajaran lebih menyenangkan serta menarik. Temuan penelitian diperkuat hasil penelitian terdahulu diantaranya penerapan media gamifikasi mengkondisikan peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik lalu motivasi dan kemampuan peserta didik lebih optimal (Febrianto et al., 2023). Pembelajaran dengan menerapkan gamifikasi sangat efektif menghidupkan pelaksanaan pembelajaran sehingga mengkondisikan berjalan efektif dan menarik daya pikir peserta didik (Abdillah et al., 2022); (Satrio & Ini, 2022); (F. Hakeu et al., 2023).

*Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Minat Belajar Peserta didik Melalui Gamifikasi Pembelajaran Pendidikan Agama Buddha Materi Hukum Kesunyataan Kelas XI SMA Negeri 1 Ampel Tahun Pelajaran 2022/2023– **Saddhiviharika Arya Sidharta<sup>1</sup>, Sujiono Sujiono<sup>2</sup>, Dwi Maryani Rispatiningsih<sup>3</sup>, Sudarto Sudarto<sup>4</sup>, Arina Afiyati Shadikah<sup>5</sup>, Danang Try Purnomo<sup>6</sup>, Sugik Harto<sup>7</sup>***

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti pada materi hukum kesunyataan secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan minat belajar peserta didik kelas XI. Hal ini terlihat dari peningkatan rerata nilai peserta didik dari 67,4 pada pra-siklus menjadi 73,5 pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 88,2 pada siklus II, dengan persentase peningkatan mencapai 20%.

Selain peningkatan nilai, pendekatan gamifikasi juga mampu meningkatkan keterlibatan dan antusiasme belajar dari peserta didik, sebagaimana dibuktikan melalui hasil kuesioner yang menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik menyatakan pembelajaran menjadi lebih menarik, menantang, dan menyenangkan. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa gamifikasi mampu menciptakan suasana belajar yang efektif, menyenangkan, dan memotivasi peserta didik untuk lebih aktif berpikir.

Dengan demikian, gamifikasi dapat dijadikan sebagai strategi pembelajaran alternatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pada materi keagamaan yang sering dianggap kurang menarik oleh sebagian peserta didik.

## **REFERENSI**

Abdillah, R., Kuncoro, A., Erlangga, F., & Amdhan, V. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! dan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 2(1), 92–102. <https://doi.org/https://doi.org/10.47709/jpsk.v2i01.1363>

Febrianto, H., Idan, P. I., & Mutmain, T. (2023). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI DALAM PROSES PEMBELAJARAN DI MIS TERPADU AL-AZH FAR. *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, 6(2), 154–166. <https://doi.org/https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v6i2.1930>

Hakeu, F., Pakaya, I. I., & Tangkudung, M. (2023). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI DALAM PROSES PEMBELAJARAN DI MIS TERPADU AL-AZH FAR. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 154–166. <https://doi.org/https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v6i2.1930>

Hakim, N. (2023). Analisis Penerapan Nilai-Nilai Moderasi Beragama Pada Siswa Kelas VI SDN Cangkring Bluluk Lamongan. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah* ..., 6(1), 1–10. <https://doi.org/https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v6i1.1701>

Heni Yusuf. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Ticom*, 5(1), 1–6.

Kapp, K. M., & Coné, J. (2012). What Every Chief Learning Officer Needs to Know About Games and Gamification for Learning. *Institute for Interactive Technologies*.

*Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Minat Belajar Peserta didik Melalui Gamifikasi Pembelajaran Pendidikan Agama Buddha Materi Hukum Kesunyataan Kelas XI SMA Negeri 1 Ampel Tahun Pelajaran 2022/2023– **Saddhiviharika Arya Sidharta<sup>1</sup>, Sujiono Sujiono<sup>2</sup>, Dwi Maryani Rispatiningsih<sup>3</sup>, Sudarto Sudarto<sup>4</sup>, Arina Afiyati Shadikah<sup>5</sup>, Danang Try Purnomo<sup>6</sup>, Sugik Harto<sup>7</sup>***

Mobonggi, A., Alie, M., & Akeu, F. (2023). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran di MIS Terpadu Al-Azhfar* (M. P. F. Hakeu (ed.); Pertama). Cahaya Arsh Publisher.

Okky Widya Dharma, Urip Widodo, D. M. R. (2022). Analisis Minat dan Prestasi Belajar Mahasiswa Program Studi PGSD pada Masa Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7600–7607.

Permata, C. A. M., & Kristanto, Y. D. (2020). Desain Pembelajaran Matematika Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 4(2), 279–291. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v4i2.3877>

Saputra, N. N., & Andriyani, R. (2018). ANALISIS KEMAMPUAN METAKOGNITIF SISWA SMA DALAM PROSES PEMECAHAN MASALAH. *AKSIOMA Jurnal Pendidikan Matematik*, 7(3), 473–481.

Satrio, A., & Ini, T. P. W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gamification Pengenalan Lingkungan Lahan Basah Untuk Siswa Sekolah Dasar. *ELEMENTARY SCHOOL JOURNAL PGSD FIP UNIMED*, 12(4), 386–396. <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v12i4.39591>

Via Estiana, Dwi Maryani Rispatiningsih, D. P. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Inquiry Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Buddha di SMA Negeri 1 Girimulyo. *Jurnal Muara Pendidikan*, 7(2).

Vianna, Y., Vianna, M., Medina, B., & Tanaka, S. (2014). *Gamification, Inc. Recreating companies through games*. MJV Tecnologia Ltda.