

## Studi Penggunaan Media Gamifikasi di Era Digital Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Mi Modern Sakti Permatahati Ibu Tulungagung

Aisyah Meidianty Putri<sup>1</sup>, Faaruq Trifauzi<sup>2</sup>

<sup>1</sup>(STAI Muhammadiyah Tulungagung)

<sup>2</sup>(STAI Muhammadiyah Tulungagung)

E-Mail : Faruuqtf@gmail.com

<sup>1</sup>  orcid id: <http://orcid.org/0000-0001-xxxx-xxxx>

<sup>2</sup>  orcid id: <http://orcid.org/0000-0001-xxxx-xxxx>

Received: 2025-Juli-17 (10-Calibri Light)

Rev. Req: 2025 Agustus-09

Accepted: 2025-Agustus-22

**ABSTRAK:** *Studi ini mengeksplorasi penggunaan media gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di era digital pada MI Modern SAKTI Permatahati IBU Tulungagung. Dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif, data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi yang melibatkan guru dan siswa PAI dari semua jenjang kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis gamifikasi seperti penggunaan poin, level, dan tugas interaktif meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Islam. Kegiatan gamifikasi disesuaikan dengan karakteristik tiap jenjang kelas, melalui metode yang bervariasi seperti kuis, simulasi, bercerita, dan tantangan virtual. Namun, evaluasi menunjukkan bahwa meskipun kinerja kelompok tergolong kuat, hanya 70% siswa yang mencapai penguasaan individu, yang mengindikasikan perlunya perbaikan dalam strategi pembelajaran yang dipersonalisasi. Secara keseluruhan, integrasi media gamifikasi terbukti menjadi pendekatan yang efektif dan menyenangkan dalam mengajarkan PAI di era digital.*

**Kata kunci:** *Gamifikasi, Pendidikan Agama Islam, Pembelajaran Digital, Keterlibatan Siswa.*

### I. PENDAHULUAN

Di era digital, penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi menjadi semakin relevan, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI) modern. Gamifikasi menawarkan bentuk interaksi yang lebih menarik dan partisipatif dibandingkan metode tradisional yang cenderung pasif. Berbagai studi telah menunjukkan bahwa elemen-elemen seperti poin, papan peringkat, dan umpan balik instan dapat secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa.<sup>1</sup> Kebutuhan untuk mengintegrasikan teknologi dengan nilai-nilai Islam menjadi landasan penting dalam merancang media pendidikan yang efektif.

Perkembangan teknologi digital telah memengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Dalam konteks madrasah, tantangan utama adalah rendahnya literasi digital guru, terutama dalam penggunaan teknologi untuk pengembangan media pembelajaran. Laporan dari Direktorat

---

(Rafsanjani et al., 2024)

GTK Madrasah Kementerian Agama mencatat bahwa sekitar 38% guru PAI masih mengalami kesulitan dalam memanfaatkan platform digital untuk pembelajaran interaktif. Padahal, integrasi teknologi dalam pendidikan Islam sangat penting agar penyampaian nilai-nilai keagamaan tetap relevan dan mampu menarik perhatian peserta didik yang tergolong generasi digital (*digital native*). (Direktorat Guru dan Tenaga Kependidikan Madrasah, 2022) Tanpa transformasi ini, pembelajaran PAI dikhawatirkan tertinggal dan kehilangan daya tarik di tengah era digital yang serba visual dan cepat.

Rendahnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran PAI dengan pendekatan konvensional menjadi sorotan dalam sejumlah kajian nasional. Hasil survei Puslitbang Pendidikan Agama dan Keagamaan Kementerian Agama menyatakan bahwa hanya 34,7% siswa madrasah merasa antusias mengikuti pembelajaran PAI yang disampaikan secara ceramah satu arah. Sebaliknya, metode berbasis permainan, simulasi digital, dan kuis interaktif dinilai mampu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi keislaman hingga 68,2%. (Puslitbang Pendidikan Agama dan Keagamaan, 2021) Hal ini menunjukkan bahwa inovasi dalam pendekatan pedagogi PAI menjadi kebutuhan mendesak untuk mempertahankan nilai-nilai keagamaan dalam pembelajaran yang disukai oleh siswa.

Madrasah Ibtidaiyah modern menghadapi tantangan dalam mempertahankan kreativitas dan keterlibatan siswa saat menyampaikan materi keagamaan. Gamifikasi memberikan peluang untuk menyampaikan nilai-nilai Islam secara lebih menyenangkan dan kontekstual. Dengan penerapan yang tepat, gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memperdalam internalisasi nilai-nilai tersebut. Oleh karena itu, penelitian mengenai gamifikasi dalam konteks pendidikan Islam modern di tingkat dasar sangat diperlukan.

Muhammad Adib Anwar dan Nurul Latifatul Inayati melakukan penelitian berjudul "*Gamification of Islamic Education: Exploring the Role of Wordwall in Increasing Student Participation in Learning Quran and Hadith.*" Dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif, penelitian ini memanfaatkan platform Wordwall sebagai alat gamifikasi. Hasilnya menunjukkan bahwa Wordwall secara efektif meningkatkan partisipasi aktif dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Al-Quran dan Hadis. (Anwar & Inayati, 2025) Studi ini relevan sebagai dasar pengembangan media interaktif di madrasah Islam modern.

Sebuah penelitian di Pondok Pesantren Al Qodiri 02 yang dipublikasikan dalam *Journal of Social Studies and Education* meneliti dampak gamifikasi terhadap motivasi dan prestasi akademik siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus kualitatif melalui observasi partisipatif, wawancara, dan diskusi kelompok terarah (FGD). Hasil penelitian menunjukkan bahwa elemen gamifikasi seperti rencana dan papan peringkat meningkatkan motivasi intrinsik siswa tanpa mengabaikan nilai-nilai spiritual pesantren. (Attarwiyah et al., 2025) Hal ini memperkuat gagasan bahwa gamifikasi dapat diadaptasi dalam lingkungan pendidikan berbasis agama.

Naili Hidayati, Syamsul Aripin, dan Shahzadi Hina juga melakukan penelitian berjudul "*Gamified Formative Assessment with Quizizz to Enhance Learning Outcomes at Madrasa.*" Dengan metode studi kasus kualitatif, mereka melakukan observasi kelas dan wawancara di sebuah madrasah yang mengintegrasikan Quizizz sebagai alat penilaian formatif berbasis gamifikasi. Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. (Hidayati et al., 2025) Hal ini mendukung

pemanfaatan Quizizz di MI modern untuk memperkuat strategi penilaian formatif.

Siti Munawaroh dan Rina Yulianti dalam penelitiannya yang berjudul *“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi pada Mata Pelajaran PAI untuk Siswa SD”* menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Penelitian ini dikembangkan untuk kelas IV SD dan menghasilkan media pembelajaran berbasis game edukatif yang terstruktur sesuai kompetensi dasar PAI. Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat layak digunakan, dan uji coba terbatas memperlihatkan peningkatan minat dan pemahaman siswa terhadap materi akhlak. Penelitian ini menegaskan pentingnya penggunaan gamifikasi dalam membentuk karakter siswa melalui pendekatan interaktif yang menyenangkan. (Munawaroh & Yulianti, 2021)

Rahmat Hidayat dan Erna Wati melakukan penelitian berjudul *“Implementasi Gamifikasi dalam Pembelajaran Daring PAI di Masa Pandemi COVID-19”*. Menggunakan pendekatan kualitatif studi kasus, penelitian ini dilaksanakan di salah satu Madrasah Ibtidaiyah Negeri di Jawa Barat. Peneliti mengamati penggunaan media seperti Kahoot! dan Quizizz selama pembelajaran daring PAI. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif dan antusias saat proses belajar, meskipun beberapa mengalami kendala teknis. Studi ini menunjukkan bahwa gamifikasi tidak hanya meningkatkan partisipasi, tetapi juga berperan sebagai solusi kreatif dalam pembelajaran daring PAI selama krisis. (Hidayat & Wati, 2022)

Meskipun beberapa penelitian telah mengeksplorasi gamifikasi dalam konteks pesantren dan madrasah, masih sedikit yang berfokus pada penerapannya di madrasah ibtidaiyah modern seperti MI Modern SAKTI Permatahati IBU Tulungagung. Sekolah ini menggabungkan kurikulum Islam modern dengan teknologi digital dalam lingkungan belajarnya. Oleh karena itu, studi yang mengeksplorasi desain media gamifikasi yang selaras dengan nilai-nilai Islam dalam konteks ini sangat penting. Penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dan memberikan landasan praktis untuk implementasi dalam pendidikan Islam dasar yang modern. Secara khusus, penelitian ini ingin memahami bagaimana media gamifikasi digital dapat diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di MI Modern SAKTI Permatahati IBU Tulungagung, dengan fokus pada desain, implementasi, dan evaluasinya. Temuan penelitian ini diharapkan menjadi panduan bagi para pendidik MI dalam mengembangkan media edukatif berbasis nilai (*value-based edutainment*), serta turut memperkaya literatur pendidikan Islam yang terintegrasi dengan teknologi.

Di era kemajuan teknologi yang pesat dan penetrasi media digital dalam kehidupan siswa, pendidikan Islam menuntut pendekatan yang inovatif agar tetap relevan dan adaptif. Gamifikasi berperan sebagai jembatan antara nilai-nilai Islam dengan kebiasaan digital generasi masa kini. (Yıldırım, 2023) Ini adalah strategi pembelajaran kontemporer yang mengintegrasikan elemen permainan seperti papan peringkat ke dalam lingkungan pendidikan non-permainan guna meningkatkan keterlibatan dan pencapaian peserta didik. Sebuah studi kuasi-eksperimental oleh Cigdem dan rekan-rekannya menemukan bahwa penggunaan papan peringkat sebagai bagian dari penilaian formatif dalam pembelajaran daring secara signifikan meningkatkan motivasi dan kinerja siswa. (Cigdem et al., 2024) Namun, mereka juga memperingatkan bahwa jika

gamifikasi tidak dirancang dengan hati-hati, perhatian siswa bisa menurun seiring waktu. Oleh karena itu, guru perlu mempertimbangkan aspek-aspek seperti waktu, retensi, dan keterlibatan saat merancang media gamifikasi.

MI Modern SAKTI Permatahati IBU Tulungagung merupakan lembaga yang berkomitmen terhadap pembelajaran yang progresif dan inklusif berbasis nilai-nilai Islam. Lingkungan sekolah yang inovatif dan karakter siswa yang beragam menjadikannya lokasi penelitian yang sangat representatif. Studi tentang gamifikasi dalam konteks ini tidak hanya berkontribusi pada wacana akademik, tetapi juga mendukung penerapan praktik pembelajaran berbasis teknologi religius. Konteks ini menawarkan ruang ideal untuk mengkaji hubungan antara strategi pengajaran dan hasil belajar dalam mata pelajaran PAI.

Diharapkan studi ini dapat memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai manfaat dan tantangan penggunaan media gamifikasi dalam pembelajaran PAI. Selain itu, temuan penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada pengembangan model pembelajaran PAI yang adaptif terhadap tuntutan zaman digital. Melalui pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan, siswa dapat merasakan pengalaman belajar agama yang lebih bermakna. Dengan demikian, pembentukan karakter dan pemahaman terhadap nilai-nilai Islam dapat diperkuat melalui pengalaman belajar yang positif.

## **II. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk memberikan gambaran mendalam mengenai penggunaan media gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di MI Modern SAKTI Permatahati IBU Tulungagung. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk secara langsung mengeksplorasi fenomena yang terjadi di lapangan dari sudut pandang subjek penelitian. (Moleong, 2019) Fokus penelitian ini adalah pada strategi yang digunakan oleh guru dalam merancang dan mengimplementasikan gamifikasi, serta tanggapan siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan.

Subjek penelitian terdiri dari guru Pendidikan Agama Islam dan seluruh siswa dari kelas I hingga kelas VI yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran menggunakan media gamifikasi. Teknik pengumpulan data meliputi observasi kelas, wawancara dengan guru, dan dokumentasi kegiatan pembelajaran, yang seluruhnya dilakukan di lingkungan sekolah. Observasi bertujuan untuk menangkap interaksi alami di dalam kelas, wawancara dilakukan untuk memperoleh wawasan mendalam dari para guru, dan dokumentasi mendukung validitas data melalui bukti tertulis maupun visual.

Analisis data mengikuti metode kualitatif deskriptif sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono, yang mencakup pengorganisasian data secara sistematis dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk menarik kesimpulan yang relevan berdasarkan fokus penelitian. (Sugiyono, 2019) Tahapan yang dilakukan meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Melalui pendekatan ini, peneliti mampu menggambarkan kondisi nyata secara menyeluruh dan logis terkait strategi guru dalam mengimplementasikan media gamifikasi.

## **III. HASIL DAN PEMBAHASAN**

## **A. Persiapan Penggunaan Media Gamifikasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di MI Modern SAKTI Permatahati IBU Tulungagung**

Temuan dari observasi, wawancara, dan dokumentasi yang melibatkan guru Pendidikan Agama Islam dan beberapa siswa di MI Modern SAKTI Permatahati IBU Tulungagung menunjukkan bahwa implementasi media gamifikasi dalam pembelajaran PAI telah dilakukan secara sistematis. Proses implementasi dirancang melalui beberapa tahapan strategis sebagai bagian dari persiapan sebelum media tersebut diterapkan dalam proses pembelajaran.

Langkah awal yang dilakukan oleh guru adalah membagi materi PAI ke dalam segmen-segmen kecil. Setiap segmen diakhiri dengan evaluasi berbasis kuis, dan siswa yang berhasil menyelesaikan kuis diberikan lencana virtual sebagai bentuk penghargaan. Selain itu, materi diklasifikasikan ke dalam beberapa level, memungkinkan siswa untuk maju sesuai dengan perkembangan belajar mereka. Sistem penilaian juga diterapkan untuk mendorong siswa agar terus meningkatkan hasil belajarnya.

Dalam pelaksanaannya, guru menyediakan berbagai bentuk penghargaan seperti sertifikat, pencapaian, atau lencana yang dapat dibagikan di media sosial siswa atau platform digital sekolah. Beberapa tantangan dirancang dengan batasan waktu tertentu, sehingga memotivasi siswa untuk mengakses materi secara rutin. Kegiatan pembelajaran juga dilakukan secara berkelompok melalui tugas kolaboratif, yang memungkinkan siswa menyelesaikan proyek secara bersama-sama dan membangun kerja sama tim yang kuat.

Konsep gamifikasi juga diwujudkan melalui perancangan “misi” atau tantangan yang bermakna, yang memberi kesempatan kepada siswa untuk menciptakan dan menanamkan nilai-nilai budaya dalam proses pembelajaran. Guru memberikan ruang bagi siswa untuk memberikan komentar atau umpan balik terhadap hasil karya temannya, sehingga terjadi pertukaran pengetahuan di antara mereka. Selain itu, penghargaan kejutan juga diberikan kepada siswa yang berhasil menyelesaikan tantangan baru dengan baik.

Untuk meningkatkan keterlibatan, guru memperkenalkan batasan waktu seperti hitung mundur saat mengerjakan kuis. Jika siswa gagal menyelesaikan tantangan tertentu, maka penghargaan yang telah diperoleh sebelumnya bisa dicabut. Beberapa aktivitas dirancang dalam bentuk permainan peran (*role-play*) atau skenario bercabang, di mana siswa dihadapkan pada berbagai pilihan dan jalur pemecahan masalah. Elemen naratif diperkuat dengan menambahkan karakter pendukung maupun penentang, dan siswa diberi opsi untuk memilih atau menciptakan karakter mereka sendiri dalam mengikuti perjalanan pembelajaran.

Akhirnya, media gamifikasi juga dilengkapi dengan tampilan papan peringkat (*leaderboard*) yang menunjukkan performa siswa secara keseluruhan. Fitur ini tidak hanya bertujuan untuk mendorong kompetisi sehat, tetapi juga untuk menumbuhkan kolaborasi di antara siswa dari berbagai tingkat kelas.

## **B. Implementasi Media Gamifikasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di MI Modern SAKTI Permatahati IBU Tulungagung**

Implementasi media gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di MI Modern SAKTI Permatahati IBU Tulungagung menunjukkan bahwa para guru telah mempersiapkan perangkat pembelajaran secara tertulis, termasuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), kerangka kurikulum, silabus, dan bahan ajar. Dalam pelaksanaannya, guru mengikuti langkah-langkah pembelajaran yang telah dirancang, meskipun ditemukan beberapa kekurangan—seperti ketidakkonsistenan dalam merumuskan tujuan pembelajaran. Ketidakkonsistenan ini berdampak pada arah dan fokus siswa selama kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, keterampilan guru dalam mengelola dan menyampaikan struktur gamifikasi perlu ditingkatkan agar implementasinya lebih optimal.

Setiap jenjang kelas, dari kelas I hingga VI, menerapkan pendekatan gamifikasi yang disesuaikan dengan tahap perkembangan siswa. Pada kelas rendah (kelas I dan II), digunakan permainan sederhana seperti kuis hafalan surat pendek, simulasi gerakan salat, dan eksplorasi masjid untuk mengenalkan dasar-dasar ajaran Islam. Di kelas menengah dan atas, siswa terlibat dalam aktivitas yang lebih kompleks seperti membuat poster dakwah, simulasi zakat, dan menulis cerita bertema Islami. Untuk kelas VI, media gamifikasi mencakup permainan petualangan yang mengangkat kisah para nabi serta simulasi manasik haji. Seluruh kegiatan tersebut mengandung sistem poin, lencana, dan tantangan berbasis level yang dirancang untuk mendorong motivasi dan pembelajaran aktif siswa.

Integrasi elemen gamifikasi dalam pembelajaran PAI di MI Modern SAKTI Permatahati IBU Tulungagung seperti content leveling, points, badges, leaderboards, dan instant feedback. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian terkini tentang efektivitas gamifikasi dalam pendidikan dasar modern. Studi prospektif oleh Luarn et al. menemukan bahwa keterlibatan siswa dan motivasi intrinsik meningkat secara signifikan ketika elemen seperti kolaborasi, kompetisi sehat, dan pengaturan diri dirancang secara eksplisit dalam sistem pembelajaran berbasis gamifikasi. (Luarn et al., 2023) Sementara itu, tinjauan sistematis oleh Khaldi et al. menekankan pentingnya menyesuaikan desain gamifikasi dengan konteks peserta didik agar tidak menurunkan motivasi dan fokus belajar. (Khaldi et al., 2023) Dalam konteks MI Modern, elemen seperti papan peringkat perlu diadaptasi secara hati-hati dengan memperhatikan usia dan karakteristik sosial-emosional siswa agar tidak menimbulkan tekanan kompetitif yang berlebihan. Oleh karena itu, strategi seperti tantangan berbasis level, tugas kelompok, dan simulasi permainan peran dianggap lebih tepat karena mendorong kerja sama, partisipasi aktif, dan pengalaman belajar yang mendalam. Pendekatan ini juga sejalan dengan prinsip pendidikan Islam yang menekankan nilai-nilai kebersamaan dan partisipasi yang seimbang.

Penelitian oleh Sakdiah et al. yang mengembangkan media pembelajaran PAI menggunakan Quizizz dengan model ADDIE menunjukkan bahwa gamifikasi yang dirancang secara sistematis mampu meningkatkan partisipasi siswa dan efektivitas penyampaian materi. Media digital yang diperkaya dengan narasi Islami dan mekanisme evaluasi waktu nyata berpengaruh positif terhadap pemahaman siswa, terutama pada konsep-konsep abstrak seperti aqidah dan akhlak. (Sakdiah et al., 2025) Hal ini

membuktikan bahwa integrasi antara konten keislaman dan fitur digital interaktif tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga mampu mengatasi tantangan dalam menyampaikan materi yang bersifat konseptual dan tidak kasatmata. Dengan demikian, model ADDIE terbukti efektif dalam menghasilkan desain pembelajaran yang adaptif terhadap kebutuhan siswa serta karakteristik materi PAI.

Demikian pula, penelitian oleh Anwar dan Inayati menemukan bahwa penggunaan Wordwall dalam pembelajaran Hadis di tingkat MI meningkatkan konsentrasi, interaksi, dan pemahaman siswa melalui permainan interaktif. (Anwar & Inayati, 2025) Wordwall, sebagai platform berbasis game sederhana, mampu menjembatani keterbatasan atensi siswa usia dini dengan menyediakan aktivitas belajar yang bersifat repetitif namun menyenangkan. Interaksi yang terjadi selama proses pembelajaran juga menunjukkan bahwa media berbasis gamifikasi dapat membangun suasana belajar yang partisipatif, di mana siswa tidak hanya sebagai penerima materi, tetapi juga sebagai subjek aktif dalam pembentukan pengetahuan. Temuan ini sejalan dengan prinsip konstruktivisme dalam pendidikan, di mana pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna mampu memperkuat pemahaman jangka panjang siswa terhadap nilai-nilai keagamaan.

Secara keseluruhan, implementasi media gamifikasi dalam pembelajaran PAI di MI Modern SAKTI Permatatahati IBU Tulungagung mencerminkan praktik pedagogis yang kontekstual dan mengintegrasikan teknologi dengan nilai-nilai keislaman. Meskipun masih terdapat tantangan teknis dan pedagogis, pendekatan ini telah menunjukkan hasil positif dalam hal antusiasme siswa dan pemahaman konsep. Kombinasi antara konten Islami dan mekanisme permainan menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga bermakna. Para guru didorong untuk terus mengevaluasi dan menyempurnakan strategi mereka agar gamifikasi tidak hanya menjadi alat hiburan semata, tetapi benar-benar berfungsi sebagai sarana efektif dalam menginternalisasi nilai-nilai Islam.

### **C. Evaluasi Penggunaan Media Gamifikasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Era Digital di MI Modern SAKTI Permatatahati IBU Tulungagung**

Evaluasi terhadap proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di MI Modern SAKTI Permatatahati IBU Tulungagung menunjukkan bahwa penggunaan media gamifikasi memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa, namun belum sepenuhnya mengoptimalkan hasil belajar individu. Data menunjukkan bahwa sekitar 70% siswa mencapai tingkat kompetensi minimum, sementara 30% sisanya mengalami kesulitan, terutama dalam menyelesaikan tugas-tugas individu. Temuan ini mengindikasikan bahwa gamifikasi lebih efektif dalam mendorong kolaborasi kelompok daripada dalam meningkatkan pemahaman personal siswa terhadap materi PAI.

Evaluasi dalam konteks ini tidak hanya berfungsi untuk mengukur hasil belajar, tetapi juga sebagai alat reflektif untuk menilai efektivitas metode yang diterapkan. Guru telah mengimplementasikan strategi gamifikasi seperti sistem level, pemberian poin, tantangan berbasis kuis, dan simulasi lapangan. Namun, dalam pelaksanaannya ditemukan beberapa kekurangan, seperti penyampaian tujuan pembelajaran yang tidak

konsisten dan desain tugas individu yang kurang optimal. Oleh karena itu, penyesuaian strategi gamifikasi diperlukan agar sesuai dengan kesiapan dan kemampuan belajar yang beragam pada siswa sekolah dasar.

Salah satu contoh signifikan yang diamati dalam penelitian ini adalah pembelajaran fikih tentang tayamum. Guru menggunakan pasir untuk praktik langsung di luar kelas, yang kemudian diintegrasikan ke dalam simulasi pelaksanaan salat Dhuha. Pendekatan ini memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna, sesuai dengan prinsip pembelajaran aktif. Keterlibatan langsung siswa dalam kegiatan ini menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan pemahaman konsep jika mengintegrasikan unsur sensorimotor dan interaksi sosial.

Hasil wawancara dengan beberapa siswa mengungkapkan respons positif terhadap pendekatan gamifikasi. Mereka merasa senang, tertantang, dan lebih mudah memahami materi karena proses pembelajaran yang tidak monoton dan bersifat kolaboratif. Hal ini sejalan dengan temuan Nurhayati dan Fathurrohman yang menyatakan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa, khususnya dalam pembelajaran berbasis nilai di lingkungan pendidikan dasar Islam. Pengalaman belajar yang bermakna dan kontekstual merupakan kunci keberhasilan metode ini. (Nurhayati & Fathurrohman, 2025) Selain itu, keterlibatan emosional siswa dalam mengikuti tantangan-tantangan pembelajaran yang dikemas secara menyenangkan turut berkontribusi pada pembentukan sikap positif terhadap pelajaran PAI. Lingkungan belajar yang menyenangkan tidak hanya memicu antusiasme, tetapi juga memperkuat keterikatan siswa terhadap nilai-nilai agama yang diajarkan, terutama ketika siswa merasa bahwa mereka memiliki peran aktif dalam proses pembelajaran.

Namun demikian, perhatian perlu diberikan pada potensi kelemahan ketika desain gamifikasi tidak disesuaikan dengan karakteristik siswa. Wulan dan rekan-rekan memperingatkan bahwa elemen seperti papan peringkat yang terlalu kompetitif dapat menurunkan semangat siswa yang berprestasi rendah. (Wulan et al., 2024) Oleh karena itu, dalam konteks MI Modern SAKTI, pendekatan gamifikasi yang mencakup kemajuan level, tantangan terjadwal, dan tugas kolaboratif lebih disarankan dibandingkan format kompetisi terbuka. Penyesuaian ini memastikan bahwa gamifikasi tidak hanya menarik secara metodologis, tetapi juga tepat secara pedagogis untuk mencapai tujuan pembelajaran PAI secara menyeluruh. Dalam hal ini, peran guru sangat penting sebagai desainer sekaligus fasilitator pembelajaran yang mampu menyeimbangkan antara aspek hiburan dan kedalaman makna dari setiap aktivitas yang dilakukan. Guru harus peka terhadap dinamika kelas, kondisi psikologis siswa, serta potensi individual yang berbeda-beda agar gamifikasi benar-benar menjadi alat untuk memfasilitasi pertumbuhan spiritual dan intelektual siswa secara proporsional. Evaluasi berkelanjutan juga menjadi bagian penting dalam penerapan gamifikasi, guna memastikan bahwa strategi yang digunakan tetap adaptif, tidak membebani siswa, dan mampu mempertahankan tujuan pendidikan Islam yang holistik.

#### **IV. KESIMPULAN**

Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di MI Modern SAKTI Permatahati IBU Tulungagung telah memberikan peningkatan yang signifikan terhadap keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Tahap persiapan dilakukan secara terstruktur, termasuk pemecahan materi PAI ke dalam beberapa level serta integrasi elemen permainan seperti lencana, poin, dan tantangan. Dalam tahap implementasi, aktivitas gamifikasi disesuaikan dengan jenjang kelas masing-masing, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan kontekstual, serta secara efektif mendukung pemahaman dan partisipasi siswa.

Guru-guru memanfaatkan berbagai pendekatan sesuai dengan karakteristik siswa pada tiap tingkat kelas, seperti kuis hafalan surat pendek, simulasi gerakan salat, pembuatan poster dakwah, simulasi zakat, hingga petualangan bertema kisah nabi dan manasik haji mini. Elemen-elemen gamifikasi yang digunakan mencakup sistem level, lencana virtual, papan peringkat, umpan balik langsung, hingga tantangan berbasis waktu. Strategi ini terbukti mampu mendorong kolaborasi antarsiswa dan membentuk suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Meskipun kegiatan kelompok menunjukkan keberhasilan, evaluasi mengungkapkan bahwa pencapaian individu belum sepenuhnya memenuhi hasil belajar yang diharapkan, dengan hanya sekitar 70% siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal. Hal ini menunjukkan perlunya penyempurnaan lebih lanjut dalam strategi gamifikasi, khususnya dalam mendukung pembelajaran mandiri dan penyesuaian dengan kemampuan individual siswa. Beberapa kelemahan ditemukan, seperti tujuan pembelajaran yang belum disampaikan secara konsisten serta desain tugas individu yang masih kurang optimal.

Di sisi lain, tanggapan siswa terhadap lingkungan pembelajaran berbasis gamifikasi sangat positif. Mereka merasa lebih senang, tertantang, dan lebih mudah memahami materi karena pembelajaran tidak monoton dan mendorong interaksi. Respons ini menguatkan relevansi dan efektivitas pendekatan ini dalam menyampaikan nilai-nilai Islam secara menyenangkan dan bermakna. Elemen seperti simulasi nyata (misalnya praktik tayamum di luar kelas), permainan peran, dan feedback instan terbukti menciptakan pengalaman belajar yang kontekstual dan mendalam.

Dengan demikian, gamifikasi dapat dipandang sebagai pendekatan pedagogis yang menjanjikan dalam pembelajaran PAI, terutama jika dirancang dengan cermat agar sesuai dengan tingkat kognitif, nilai spiritual, dan kebiasaan digital siswa. Guru memegang peran sentral dalam menyeimbangkan antara aspek hiburan dan kedalaman makna keislaman yang ingin ditanamkan. Oleh karena itu, guru perlu terus mengevaluasi dan menyesuaikan desain gamifikasi agar tidak menimbulkan tekanan kompetitif yang berlebihan, serta tetap menjunjung nilai-nilai kolaboratif dan spiritual yang menjadi esensi pendidikan Islam.

Penelitian ini menyarankan agar penerapan gamifikasi terus dikembangkan dengan mempertimbangkan konteks peserta didik dan tantangan pembelajaran digital yang terus berkembang. Penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi dampak jangka panjang dari pembelajaran berbasis gamifikasi terhadap pembentukan karakter Islami, peningkatan kemandirian belajar, serta

efektivitasnya dalam berbagai mata pelajaran lain dalam kurikulum pendidikan Islam.

## V. UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis menyampaikan rasa terima kasih yang tulus kepada Kepala Sekolah, para guru, dan seluruh siswa MI Modern SAKTI Permatahati IBU Tulungagung atas kerja sama dan partisipasinya selama proses penelitian berlangsung. Ucapan terima kasih secara khusus juga disampaikan kepada dosen pembimbing akademik yang telah memberikan arahan dan masukan berharga selama penyusunan penelitian ini. Penelitian ini tidak akan dapat terlaksana tanpa dukungan dan dorongan dari keluarga serta rekan-rekan yang selalu memberi semangat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, M. A., & Inayati, N. L. (2025). Gamification Of Islamic Education: Exploring The Role Of Wordwalls In Increasing Student Participation In Learning The Qur'an And Hadith. *Fikroh: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 18(2), 281–291.
- Attarwiyah, N. M., Wasiah, I. R., & Jennah, S. N. (2025). Bridging Tradition and Technology: Gamification in Modern Islamic Boarding Schools. *Journal of Social Studies and Education*, 2(2), 97–110.
- Cigdem, H., Ozturk, M., Karabacak, Y., Atik, N., Gürkan, S., & Aldemir, M. H. (2024). Unlocking student engagement and achievement: The impact of leaderboard gamification in online formative assessment for engineering education. *Education and Information Technologies*, 29(18), 24835–24860. <https://doi.org/10.1007/s10639-024-12845-2>
- Direktorat Guru dan Tenaga Kependidikan Madrasah. (2022). *Profil Guru Madrasah Tahun 2022*. Jakarta: Kementerian Agama RI.
- Hidayat, R., & Wati, E. (2022). Implementasi Gamifikasi dalam Pembelajaran Daring PAI di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(1), 45–46.

- Hidayati, N., Aripin, S., & Hina, S. (2025). Gamified Formative Assessment with Quizizz to Enhance Learning Outcomes at Madrasa. *Journal of Islamic Education Research*, 6(3), 303–314.
- Khaldi, A., Bouzidi, R., & Nader, F. (2023). Gamification of e-learning in higher education: A systematic literature review. *Smart Learning Environments*, 10(1), 1–31. <https://doi.org/10.1186/s40561-023-00227-z>
- Luarn, P., Chen, C. C., & Chiu, Y. P. (2023). The Influence of Gamification Elements in Educational Environments. *International Journal of Game-Based Learning*, 13(1), 1–12. <https://doi.org/10.4018/IJGBL.323446>
- Moleong, L. J. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munawaroh, S., & Yulianti, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi pada Mata Pelajaran PAI untuk Siswa SD. *Jurnal Edukasi Islami*, 10(2), 114–127.
- Nurhayati, & Fathurrohman. (2025). Gamification in School Education: A Systematic Review of Its Effectiveness in Improving Student Motivation and Academic Outcomes. *Al-Islah: Jurnal Pendidikan*, 17(2), 2356–2368.
- Puslitbang Pendidikan Agama dan Keagamaan. (2021). *Laporan Survei Nasional Minat Belajar Siswa Madrasah terhadap Pembelajaran PAI*. Jakarta: Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama RI.
- Rafsanjani, T. A., Abdurrozaq, M., & Inayati, F. (2024). Islamic Religious Learning in the Digital Age: An Interactive Method for Generation Z. *Solo International Collaboration and Publication of Social Sciences and Humanities*, 2(3), 304–315. <https://doi.org/10.61455/sicopus.v2i03.222>
- Sakdiah, Hayati, Mahmud, S., & Furqan, M. (2025). Gamification In Islamic Religious Education: Developing Interactive Learning Media Via

Quizizz With The Addie Model. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 12(1), 171–191.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Wulan, D. R., Nainggolan, D. M., Hidayat, Y., Rohman, T., & Fiyul, A. Y. (2024). Exploring the Benefits and Challenges of Gamification in Enhancing Student Learning Outcomes. *Global International Journal of Innovative Research*, 2(7), 101–117.

Yıldırım, Ö. (2023). *Digital games and gamification in education: Chapter 11- assessment based games and gamification*.