Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri,
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 12 Nomor 03, September 2026

GAMIFIKASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN CAPAIAN BELAJAR DI SEKOLAH BERBASIS PESANTREN

Sabrina Faradian Putri[1], Ainul Yaqin[2], Hajar Nurma Wachidah[3]
[1,2,3] Universitas Islam Majapahit
[1]sabrinaputri991@gmail.com,
[2]ainulyaqin@unim.ac.id,[3]hajarnurma@unim.ac.id

ABSTRACT

The advancement of technology in education has encouraged teachers to implement more innovative learning strategies to create active and meaningful learning experiences. One strategy that can be applied in Islamic Religious Education (IRE) learning is gamification. This study aims to analyze the implementation of gamification in Islamic Religious Education learning and its relationship with students' learning outcomes at SMA Darul Qur'an Mojokerto. This study employed a qualitative approach with a case study design. Data were collected through observations, interviews with an Islamic Religious Education teacher and tenth-grade students, as well as documentation. Data were analyzed using data condensation, data display, and conclusion drawing, while data credibility was ensured through source, technique, and time triangulation. The findings indicate that gamification was implemented systematically through the stages of planning, implementation, evaluation, and reflection. The teacher utilized various digital platforms, including Quizizz, Kahoot, Wayground, and Quizlet, by integrating gamification elements such as points, badges, levels, and immediate feedback to enhance students' engagement. The implementation contributed to students' learning outcomes, particularly in the cognitive domain through improved understanding of the learning materials and in the affective domain through increased enthusiasm, participation, and learning motivation. Therefore, gamification can serve as an effective instructional strategy to promote more interactive, meaningful, and student-centered learning in Islamic Religious Education.

Keywords: gamification, Islamic religious education, learning outcomes

ABSTRAK

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan mendorong guru untuk menerapkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif guna menciptakan pengalaman belajar yang aktif dan bermakna. Salah satu strategi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah gamifikasi. Penelitian ini bertujuan menganalisis penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam serta kaitannya dengan capaian belajar peserta didik di SMA Darul Qur'an Mojokerto. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam dan peserta didik kelas X, serta dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sedangkan keabsahan data diuji menggunakan triangulasi sumber, teknik, dan waktu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi

dilaksanakan secara sistematis melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dan refleksi pembelajaran. Guru memanfaatkan berbagai platform digital, seperti Quizizz, Kahoot, Wayground, dan Quizlet, dengan mengintegrasikan elemen gamifikasi berupa poin, lencana (*badge*), level, dan umpan balik untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. Penerapan tersebut berkontribusi terhadap capaian belajar, khususnya pada aspek kognitif melalui peningkatan pemahaman materi serta aspek afektif melalui meningkatnya antusiasme, partisipasi, dan motivasi belajar peserta didik. Dengan demikian, gamifikasi menjadi salah satu strategi pembelajaran yang mampu menciptakan pembelajaran PAI yang lebih interaktif, bermakna, dan berpusat pada peserta didik.

Kata Kunci: gamifikasi, pembelajaran pendidikan agama islam, capaian belajar

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan yang signifikan terhadap dunia pendidikan, termasuk dalam proses pembelajaran di sekolah. Peserta didik pada era digital memiliki karakteristik yang lebih menyukai pembelajaran yang interaktif, visual, dan melibatkan partisipasi aktif, sehingga menuntut pendidik untuk menghadirkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan adaptif. Sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21, proses pembelajaran tidak lagi berorientasi pada penyampaian materi secara satu arah, melainkan diarahkan pada pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*) agar mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna serta mendukung pencapaian kompetensi secara optimal (Hasibuan & Lubis, 2023).

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran strategis dalam membentuk peserta didik yang tidak hanya memiliki pengetahuan keislaman, tetapi juga karakter, sikap, dan keterampilan yang mencerminkan nilai-nilai Islam. Oleh karena itu, proses pembelajaran PAI perlu dirancang melalui pendekatan, strategi, dan media yang mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. Menurut (Muhaimin, 2018), pembelajaran Pendidikan Agama Islam tidak hanya berorientasi pada penguasaan aspek kognitif, tetapi juga diarahkan pada pembentukan sikap dan perilaku peserta didik melalui internalisasi nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari. Namun, dalam praktiknya pembelajaran PAI masih menghadapi tantangan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan mendorong

keterlibatan aktif peserta didik. Padahal, hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran PAI yang dilaksanakan secara efektif memberikan kontribusi terhadap pengembangan karakter Islami sehingga tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga pada internalisasi nilai-nilai keagamaan dalam kehidupan sehari-hari (Irodati, 2021). Hal tersebut sejalan dengan pandangan (Al-Farabi et al., 2023) yang menegaskan bahwa tujuan Pendidikan Agama Islam bukan hanya memberikan pengetahuan agama, tetapi juga membentuk kepribadian dan akhlak peserta didik agar mampu mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari.

Perubahan karakteristik peserta didik pada era digital menuntut guru Pendidikan Agama Islam untuk mampu memanfaatkan strategi pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga mampu membangun pengalaman belajar yang aktif, kolaboratif, dan bermakna. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu upaya untuk menciptakan proses belajar yang lebih adaptif terhadap kebutuhan peserta didik tanpa mengesampingkan tujuan utama Pendidikan Agama Islam, yaitu pembentukan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang berlandaskan nilai-nilai Islam.

Salah satu strategi pembelajaran yang dinilai mampu menjawab kebutuhan tersebut adalah gamifikasi, yaitu penerapan elemen-elemen permainan (*game elements*) ke dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi pengguna (Deterding et al., 2011). Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam, gamifikasi tidak hanya berfungsi untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik, tetapi juga mendorong mereka berpartisipasi secara aktif dalam setiap aktivitas pembelajaran. Menurut (Kapp, 2012), gamifikasi dalam pendidikan memanfaatkan elemen dan mekanisme permainan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Penerapan elemen seperti poin, level, lencana (*badge*), tantangan, dan umpan balik secara langsung dapat membantu peserta didik mempertahankan motivasi belajar sekaligus memperkuat pemahaman

terhadap materi yang dipelajari (Kapp, 2012; Werbach, 2015)

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi telah banyak diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam sebagai salah satu strategi pembelajaran inovatif. Hasil penelitian (Azizah et al., 2024) dan (Lorenza et al., 2025) menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar serta keterlibatan peserta didik melalui pemanfaatan elemen-elemen permainan seperti poin, lencana, papan peringkat, dan tantangan. Sementara itu, penelitian (Ababil et al., 2025) dan (Putra et al., 2024) menjelaskan bahwa gamifikasi tidak hanya menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, tetapi juga berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman materi serta hasil belajar peserta didik. Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian (Kutbaniyah et al., 2025) yang menegaskan bahwa gamifikasi merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan sesuai dengan perkembangan teknologi.

Keberhasilan penerapan gamifikasi tidak hanya ditentukan oleh penggunaan media atau platform digital semata, tetapi juga dipengaruhi oleh kesiapan guru dalam merancang aktivitas pembelajaran, memilih elemen permainan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, serta mengelola proses pembelajaran secara efektif. Oleh karena itu, implementasi gamifikasi perlu dipahami sebagai suatu strategi pembelajaran yang dirancang secara sistematis agar mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik.

eskipun demikian, penelitian-penelitian terdahulu masih menunjukkan kecenderungan yang relatif serupa. Sebagian besar penelitian lebih berfokus pada efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan peserta didik, pemahaman materi, maupun hasil belajar. Penelitian sebelumnya juga lebih banyak menyoroti manfaat penggunaan gamifikasi sebagai strategi pembelajaran dibandingkan mengkaji bagaimana proses penerapannya secara menyeluruh dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Selain itu, penelitian mengenai implementasi gamifikasi pada sekolah berbasis pesantren juga

masih relatif terbatas sehingga karakteristik penerapan gamifikasi pada lingkungan pendidikan tersebut belum banyak diungkap.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa masih terdapat kesenjangan penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut, khususnya mengenai implementasi gamifikasi sebagai suatu proses pembelajaran yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dan refleksi serta kaitannya dengan capaian belajar peserta didik. Kajian mengenai proses implementasi tersebut menjadi penting karena dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai praktik penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Dengan memahami setiap tahapan implementasinya, guru maupun peneliti dapat memperoleh informasi mengenai faktor-faktor yang mendukung maupun menghambat keberhasilan penerapan gamifikasi sehingga dapat menjadi dasar dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif.

Berdasarkan kesenjangan penelitian tersebut, penelitian ini menawarkan beberapa kebaruan dibandingkan penelitian sebelumnya. Pertama, penelitian dilakukan pada sekolah berbasis pesantren sehingga memberikan gambaran mengenai implementasi gamifikasi dalam lingkungan pendidikan Islam yang memiliki karakteristik berbeda dengan sekolah umum. Kedua, penelitian ini tidak hanya mengkaji manfaat atau efektivitas gamifikasi, tetapi juga menganalisis proses penerapannya secara komprehensif yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dan refleksi pembelajaran. Ketiga, penelitian ini mengaitkan proses penerapan gamifikasi dengan capaian belajar peserta didik sehingga memberikan pemahaman yang lebih utuh mengenai implementasi gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Kebaruan tersebut membedakan penelitian ini dari penelitian-penelitian sebelumnya yang lebih banyak berorientasi pada pengukuran efektivitas gamifikasi terhadap motivasi, keterlibatan, pemahaman, maupun hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, artikel ini bertujuan untuk menganalisis penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan kaitannya dengan capaian belajar siswa di SMA Darul Qur'an Mojokerto. Penelitian ini

diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris terhadap pengembangan strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang inovatif, khususnya pada sekolah berbasis pesantren, sekaligus memperkaya kajian mengenai implementasi gamifikasi dalam konteks pendidikan Islam serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus untuk mengkaji penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Darul Qur'an Mojokerto. Pendekatan studi kasus dipilih karena memungkinkan peneliti mengkaji suatu fenomena secara komprehensif dalam konteks nyata melalui pengumpulan data dari berbagai sumber (Sugiyono, 2023).Penelitian dilaksanakan di SMA Darul Qur'an Mojokerto yang telah menerapkan gamifikasi dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

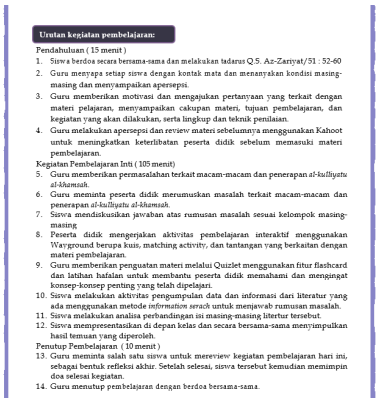
Sumber data penelitian terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui observasi dan wawancara terstruktur terhadap 1 guru Pendidikan Agama Islam sebagai informan utama serta 13 siswa kelas X yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling sebagai informan pendukung. Data sekunder diperoleh melalui dokumentasi berupa modul ajar, perangkat pembelajaran, sistem penilaian, serta dokumen lain yang berkaitan dengan penerapan gamifikasi. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memperoleh data yang komprehensif sesuai dengan fokus penelitian (Sugiyono, 2023).

Analisis data dilakukan mengacu pada model analisis data kualitatif yang meliputi kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2023). Proses analisis dilakukan secara berkelanjutan sejak pengumpulan data hingga penarikan kesimpulan. Keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu untuk meningkatkan kredibilitas temuan penelitian (Sugiyono, 2023).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Darul Qur'an Mojokerto dilaksanakan secara sistematis melalui empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dan refleksi. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, guru tidak hanya memanfaatkan platform digital sebagai media pembelajaran, tetapi juga merancang aktivitas pembelajaran dengan mengintegrasikan berbagai elemen gamifikasi sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta fasilitas yang tersedia di sekolah.

Pada tahap perencanaan, guru menyusun modul ajar, menetapkan tujuan pembelajaran, memilih materi, menentukan platform gamifikasi yang akan digunakan, serta merancang bentuk evaluasi. Guru menjelaskan bahwa unsur-unsur gamifikasi telah dirancang sejak penyusunan perangkat pembelajaran. Hal tersebut tercermin pada modul ajar yang memuat tujuan pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, media yang digunakan, serta penilaian melalui skor kuis dan *badge* sebagai indikator pencapaian belajar. Platform yang digunakan meliputi Quizizz, Kahoot, Wayground, dan Quizlet yang dipilih sesuai dengan karakteristik materi yang akan diajarkan.



Untan kegiatan pembelajaran:

Pendahuluan (15 menit)

1. Siswa berdoa secara bersama-sama dan melakukan tadarus Q.S. Az-Zariyat/51 : 52-60
2. Guru menyapa setiap siswa dengan kontak mata dan menanyakan kondisi masing-masing dan menyampaikan apersepsi.
3. Guru memberikan motivasi dan mengajukan pertanyaan yang terkait dengan materi pelajaran, menyampaikan cakupan materi, tujuan pembelajaran, dan kegiatan yang akan dilakukan, serta lingkup dan teknik penilaian.
4. Guru melakukan apersepsi dan review materi sebelumnya menggunakan Kahoot untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik sebelum memasuki materi pembelajaran.

Kegiatan Pembelajaran Inti (105 menit)

5. Guru memberikan permasalahan terkait macam-macam dan penerapan *al-kulliyatu al-khamsah*.
6. Guru meminta peserta didik merumuskan masalah terkait macam-macam dan penerapan *al-kulliyatu al-khamsah*.
7. Siswa mendiskusikan jawaban atas rumusan masalah sesuai kelompok masing-masing
8. Peserta didik mengerjakan aktivitas pembelajaran interaktif menggunakan Wayground berupa kuis, matching activity, dan tantangan yang berkaitan dengan materi pembelajaran.
9. Guru memberikan penguatan materi melalui Quizlet menggunakan fitur flashcard dan latihan hafalan untuk membantu peserta didik memahami dan mengingat konsep-konsep penting yang telah dipelajari.
10. Siswa melakukan aktivitas pengumpulan data dan informasi dari literatur yang ada menggunakan metode *information search* untuk menjawab rumusan masalah.
11. Siswa melakukan analisa perbandingan isi masing-masing litertur tersebut.
12. Siswa mempresentasikan di depan kelas dan secara bersama-sama menyimpulkan hasil temuan yang diperoleh.

Penutup Pembelajaran (10 menit)

13. Guru meminta salah satu siswa untuk mereview kegiatan pembelajaran hari ini, sebagai bentuk refleksi akhir. Setelah selesai, siswa tersebut kemudian memimpin doa selesai kegiatan.
14. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama-sama.

Gambar 1 Modul Ajar

Temuan tersebut menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi tidak dilakukan secara spontan, melainkan telah dirancang sejak tahap perencanaan pembelajaran. Perencanaan yang sistematis memungkinkan guru menyesuaikan penggunaan media dengan tujuan pembelajaran sehingga setiap aktivitas yang dilakukan memiliki fungsi pedagogis yang jelas. Temuan ini sejalan dengan model ADDIE yang menekankan bahwa pengembangan pembelajaran harus melalui tahapan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi secara sistematis agar tujuan

pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung konsep gamifikasi yang dikemukakan oleh (Deterding et al., 2011), bahwa gamifikasi merupakan penerapan elemen permainan pada konteks nonpermainan yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Pada tahap pelaksanaan, guru memanfaatkan berbagai platform gamifikasi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, kegiatan diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran, apersepsi, penjelasan aturan permainan, dan penyampaian materi sebagai pengantar sebelum peserta didik mengikuti aktivitas gamifikasi. Selanjutnya peserta didik mengakses media pembelajaran menggunakan Chromebook dan berpartisipasi dalam berbagai aktivitas seperti menjawab kuis, berdiskusi, serta berkompetisi memperoleh skor terbaik. Guru menjelaskan bahwa meskipun tahapan penggunaan setiap platform relatif sama, fungsi masing-masing media berbeda, yaitu Quizizz digunakan sebagai evaluasi pembelajaran, Kahoot untuk *ice breaking* maupun *review* materi, Wayground sebagai latihan soal interaktif, sedangkan Quizlet dimanfaatkan untuk membantu kegiatan hafalan.

Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik mengikuti pembelajaran secara aktif dan antusias selama proses gamifikasi berlangsung. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya pembelajaran, sedangkan peserta didik terlibat secara aktif dalam setiap aktivitas yang diberikan. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan elemen permainan seperti poin, *badge*, *leaderboard*, tantangan, dan umpan balik mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Hasil tersebut sesuai dengan pendapat (Kapp, 2012) yang menjelaskan bahwa gamifikasi merupakan penerapan elemen permainan dan *game thinking* dalam konteks pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan serta motivasi peserta didik. Selain itu, (Werbach, 2015) juga menjelaskan bahwa penggunaan poin, lencana, papan peringkat, dan tantangan merupakan elemen dasar gamifikasi yang mampu meningkatkan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran.

Tahap evaluasi dilakukan setelah peserta didik menyelesaikan aktivitas pembelajaran berbasis gamifikasi. Guru memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia pada platform digital, seperti skor, poin, *badge*, dan *leaderboard*, untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari. Quizizz menjadi platform yang paling sering digunakan pada tahap ini karena mampu menampilkan hasil belajar peserta didik secara langsung setelah kuis selesai dikerjakan. Berdasarkan hasil observasi, guru bersama peserta didik membahas jawaban yang telah dikerjakan, memberikan penjelasan terhadap soal yang belum dipahami, serta memberikan apresiasi kepada peserta didik yang memperoleh skor tertinggi.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa evaluasi melalui gamifikasi tidak hanya berfungsi sebagai alat penilaian, tetapi juga sebagai sarana pemberian umpan balik secara langsung kepada peserta didik. Informasi yang diperoleh dari hasil kuis dimanfaatkan guru untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik sekaligus menjadi dasar dalam merancang tindak lanjut pembelajaran pada pertemuan berikutnya. Dengan demikian, proses evaluasi tidak hanya berorientasi pada hasil akhir, tetapi juga mendukung perbaikan proses belajar secara berkelanjutan.

Tahap refleksi dilaksanakan setelah proses evaluasi sebagai upaya meninjau kembali efektivitas pembelajaran yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, guru memanfaatkan hasil evaluasi untuk mengidentifikasi kendala pembelajaran, menilai efektivitas penggunaan media gamifikasi, serta menentukan perbaikan yang akan dilakukan pada pembelajaran berikutnya. Selain itu, guru mengaitkan pengalaman belajar peserta didik dengan nilai-nilai keislaman, seperti kejujuran dalam mengerjakan kuis, kesabaran ketika menghadapi soal yang sulit, serta rasa syukur atas hasil belajar yang diperoleh.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa refleksi tidak hanya menjadi sarana evaluasi terhadap pelaksanaan pembelajaran, tetapi juga menjadi media internalisasi nilai-nilai Islam dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Dengan demikian, penerapan gamifikasi tidak hanya berorientasi pada peningkatan

aktivitas belajar, tetapi juga mendukung pembentukan karakter peserta didik sesuai dengan tujuan pendidikan Islam.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Darul Qur'an Mojokerto telah dilaksanakan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dan refleksi secara sistematis. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Azizah et al., 2024), (Lorenza et al., 2025), (Ababil et al., 2025) dan (Kutbaniyah et al., 2025) yang menyatakan bahwa keberhasilan gamifikasi dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam merancang pembelajaran secara terstruktur serta mengintegrasikan elemen-elemen permainan ke dalam proses pembelajaran. Namun demikian, penelitian ini memiliki kebaruan karena tidak hanya menjelaskan efektivitas gamifikasi, tetapi juga menggambarkan secara komprehensif proses implementasinya pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah berbasis pesantren, mulai dari tahap perencanaan hingga refleksi.

Pada aspek kognitif, hasil penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi membantu peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran, mengingat konsep-konsep yang dipelajari, serta mendukung ketercapaian hafalan dan hasil tugas harian. Guru menjelaskan bahwa penggunaan gamifikasi memudahkan peserta didik dalam mengingat materi karena adanya motivasi berupa poin dan *badge*. Pernyataan tersebut didukung oleh hasil wawancara peserta didik yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi membuat materi lebih mudah dipahami dibandingkan pembelajaran konvensional serta membantu mereka mengingat materi melalui aktivitas belajar sambil bermain. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa peserta didik lebih aktif menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan mengingat kembali materi ketika menyelesaikan kuis yang diberikan guru.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Umpan balik yang

diperoleh secara langsung melalui kuis interaktif membantu peserta didik mengetahui tingkat pemahamannya sekaligus memperbaiki kesalahan yang masih dilakukan. Kondisi ini selaras dengan pendapat (Kapp, 2012) yang menyatakan bahwa gamifikasi dirancang untuk meningkatkan *engagement*, motivasi, dan pengalaman belajar melalui penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks pembelajaran. Selain itu, temuan ini juga sesuai dengan ranah kognitif dalam Taksonomi Bloom yang menekankan bahwa proses belajar tidak hanya berorientasi pada kemampuan mengingat (*remembering*), tetapi juga memahami (*understanding*) dan menerapkan (*applying*) pengetahuan yang diperoleh (Azzahra et al., 2026)

Hasil penelitian ini juga memperkuat penelitian (Putra et al., 2024) yang menunjukkan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan pemahaman materi dan hasil belajar peserta didik melalui pembelajaran yang lebih menarik. Temuan serupa juga dikemukakan oleh (Kutbaniyah et al., 2025) yang menjelaskan bahwa penggunaan elemen permainan dapat membantu peserta didik memahami materi Pendidikan Agama Islam secara lebih mendalam karena proses pembelajaran berlangsung secara aktif dan menyenangkan. Meskipun demikian, penelitian ini tidak mengukur peningkatan capaian belajar melalui desain eksperimen, melainkan menggambarkan bagaimana penerapan gamifikasi berkontribusi terhadap capaian belajar berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi pada konteks sekolah berbasis pesantren.

Selain pada aspek kognitif, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi berkaitan dengan aspek afektif peserta didik. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, peserta didik menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi selama mengikuti pembelajaran. Mereka terlihat aktif berpartisipasi dalam diskusi, mengikuti setiap aktivitas gamifikasi dengan tertib, serta berusaha menyelesaikan tantangan yang diberikan guru secara mandiri. Guru juga menjelaskan bahwa penerapan gamifikasi tidak hanya membantu peserta didik memahami materi, tetapi juga menumbuhkan sikap positif seperti percaya diri, disiplin, tanggung jawab, dan

kejujuran selama proses pembelajaran. Pernyataan tersebut diperkuat oleh hasil wawancara peserta didik yang mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi membuat mereka lebih bersemangat mengikuti pelajaran karena suasana belajar terasa lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa gamifikasi tidak hanya berpengaruh terhadap keterlibatan peserta didik dalam aktivitas pembelajaran, tetapi juga mendukung berkembangnya sikap positif selama proses belajar. Pengintegrasian nilai-nilai keislaman pada tahap refleksi, seperti kejujuran, kesabaran, dan rasa syukur, semakin memperkuat fungsi gamifikasi sebagai strategi pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pembentukan karakter peserta didik. Temuan ini sesuai dengan ranah afektif dalam Taksonomi Bloom yang menekankan pentingnya pembentukan sikap, nilai, minat, dan karakter sebagai bagian dari capaian pembelajaran (Azzahra et al., 2026).

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Azizah et al., 2024) dan (Lorenza et al., 2025) yang menunjukkan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan, dan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Selain itu, (Ababil et al., 2025) juga menjelaskan bahwa gamifikasi tidak hanya memberikan kontribusi terhadap pencapaian akademik, tetapi juga mendorong berkembangnya sikap positif seperti tanggung jawab, kerja sama, dan semangat belajar. Namun, penelitian ini memberikan perspektif yang berbeda karena menunjukkan bahwa capaian belajar tersebut tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan platform digital, tetapi juga oleh proses implementasi gamifikasi yang dirancang secara sistematis melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dan refleksi.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam berkaitan dengan capaian belajar peserta didik pada aspek kognitif dan afektif. Keberhasilan tersebut tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan media atau aplikasi pembelajaran, tetapi juga oleh

kemampuan guru dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, dan konteks sekolah berbasis pesantren. Dengan demikian, gamifikasi tidak hanya menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, tetapi juga mendukung tercapainya capaian belajar melalui proses pembelajaran yang terencana, partisipatif, dan tetap berorientasi pada penguatan nilai-nilai keislaman.

D. Kesimpulan

Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Darul Qur'an Mojokerto dilaksanakan secara sistematis melalui empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dan refleksi. Guru merancang pembelajaran dengan menyusun modul ajar, menentukan tujuan pembelajaran, memilih platform gamifikasi yang sesuai, serta mengintegrasikan elemen permainan seperti *point*, *badge*, *leaderboard*, tantangan, dan *feedback* ke dalam proses pembelajaran. Implementasi tersebut tidak hanya menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, tetapi juga mendukung internalisasi nilai-nilai keislaman melalui kegiatan refleksi.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi berkaitan dengan capaian belajar peserta didik pada aspek kognitif dan afektif. Pada aspek kognitif, gamifikasi membantu peserta didik memahami materi, mengingat konsep pembelajaran, serta mendukung ketercapaian hasil belajar. Sementara itu, pada aspek afektif, gamifikasi mendorong berkembangnya antusiasme, partisipasi aktif, percaya diri, disiplin, tanggung jawab, dan kejujuran selama proses pembelajaran. Dengan demikian, gamifikasi dapat menjadi salah satu strategi pembelajaran yang inovatif untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah berbasis pesantren tanpa mengesampingkan tujuan pembentukan karakter dan nilai-nilai keislaman.

Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi perlu dirancang secara sistematis sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan konteks sekolah agar mampu mendukung ketercapaian capaian belajar secara optimal.

Penelitian selanjutnya disarankan mengkaji penerapan gamifikasi pada konteks sekolah yang berbeda atau menggunakan pendekatan kuantitatif maupun *mixed methods* sehingga kontribusinya terhadap capaian belajar peserta didik dapat dianalisis secara lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Farabi, M., Hanum OK, A., & Nasution, M. R. I. (2023). Pemikiran Pendidikan Islam dalam Perspektif Zakiah Daradjat. *FIKROTUNA: Jurnal Pendidikan Dan Manajemen Islam*, *12*(01). https://doi.org/10.32806/jf.v12i01.6881

Azizah, S. S., Syahidin, & Anwar, S. (2024). Implementasi Model Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Pada Pelajaran PAI. *Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, *4*(4), 1221–1229.

Azzahra, K., Arbeni, W., Maysaroh Putri, A., & Amelia Putri, M. (2026). Three domains in bloom's taxonomy. *EDUCTUM: Journal Research*, *5*(1), 21–24.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification." *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, MindTrek 2011*, *February*, 9–15. https://doi.org/10.1145/2181037.2181040

Hasibuan, N., & Lubis, S. A. (2023). Konsep Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Karakter Siswa Di Era Globalisasi Pada MAN 1 Padang Sidimpuan. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, *12*(4), 669–688. https://doi.org/10.30868/ei.v12i04.8360

Irodati, F. (2021). *Internalisasi Nilai-Nilai Religius Pada Pembelajaran PAI*. *1*, 99–118.

Kapp, K. (2012). *Gamification_of_Learning_and_Instruction_Fieldbook*.

Kutbaniyah, A., Muktamiroh, R., & Bashith, A. (2025). Gamifikasi sebagai Strategi Efektif dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Pendidikan Agama Islam. *MA'ALIM: Jurnal Pendidikan Islam*, *6*(1), 119–133. https://doi.org/10.21154/maalim.v6i1.10948

Lorenza, D., Istikharah, I., Rahmayanti, N., Wahyuda, A., Taufiqurrahman, M., Islam, U., Fatmawati, N., Bengkulu, S., & Fatah, J. R. (2025). Penerapan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar PAI dI SMP 15 Kota Bengkulu. *Educatoria: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *5*(3), 192–201.

Malik Saif Ababil, A., Abidin, Z., & Fawait, A. (2025). Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran Pendidikan Islam untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Application of Gamification in Islamic Education Learning to Increase Student Motivation and Learning Outcomes. *IJoEd: Indonesian Journal on Education*, *1*(4), 316–322.

Muhaimin, M. (2018). Perbincangan tentang Pendidikan Islam di Indonesia. *ULUL ALBAB Jurnal Studi Islam*, *3*(2), 5–26. https://doi.org/10.18860/ua.v3i2.6104

Putra, L. D., Arini, A. Y., Nirmala, N. A., & Shafa, A. F. A. (2024). Pemanfaatan Gamifikasi Pada Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *32*(3), 234–243.

Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*.

Werbach, H. (2015). *The Gamification Toolkit.pdf*.