

GAMIFIKASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI): UPAYA MENINGKATKAN KETERLIBATAN AKTIF SISWA DI SMP NEGERI 3 BUMIJAWA

Khapid

*SMP Negeri 3 Bumijawa, Kabupaten Tegal, Provinsi Jawa Tengah
Khapid0478@gmail.com*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi dan dampak penerapan metode gamifikasi dalam meningkatkan keterlibatan aktif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Negeri 3 Bumijawa. Latar belakang penelitian ini berakar dari rendahnya motivasi belajar siswa, kejenuhan terhadap metode ceramah konvensional, serta persepsi bahwa materi PAI cenderung padat hafalan dan teoretis. Melalui pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus deskriptif, data dikumpulkan menggunakan teknik observasi kelas, wawancara mendalam kepada perwakilan siswa, serta studi dokumentasi terhadap rencana pelaksanaan pembelajaran dan hasil evaluasi digital. Implementasi gamifikasi dilakukan dengan mengintegrasikan elemen mekanika gim – seperti tantangan (challenges), sistem poin (points), umpan balik instan (immediate feedback), dan papan peringkat (leaderboards) – yang difasilitasi oleh platform digital Educaplay dan piranti visual Canva. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi secara signifikan mampu meningkatkan motivasi intrinsik dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Atmosfer kelas bergeser menjadi lebih dinamis dan kompetitif secara positif. Meskipun terdapat kendala seperti keterbatasan perangkat gawai dan kestabilan jaringan internet, gamifikasi menggunakan platform ini terbukti menjadi strategi inovatif yang efektif untuk mengontekstualisasikan materi PAI di tingkat sekolah menengah pertama.

Kata Kunci: Gamifikasi, Keterlibatan Siswa, Pembelajaran PAI, Educaplay, SMP Negeri 3 Bumijawa.

ABSTRACT

This study aims to describe the implementation and impact of applying gamification methods to increase student's active engagement in Islamic Religious Education (PAI) subjects at SMP Negeri 3 Bumijawa. The background of this research is rooted in low student learning motivation, boredom with conventional lecture methods, and the perception that PAI material tends to be rote-heavy and theoretical. Through a qualitative approach with a descriptive case study method, data were collected using class observation techniques, in-depth interviews with student representatives, and documentation studies of lesson plans and digital evaluation results. The implementation of gamification was carried out by integrating game mechanics elements – such as challenges, points systems, immediate feedback, and leaderboards – facilitated by the digital platform Educaplay and Canva visual tools. The results of this study indicate that the application of gamification significantly increases student's intrinsic motivation and active engagement in the learning process. The classroom atmosphere shifted to become more dynamic and positively competitive. Although there were obstacles such as limited gadget devices and internet network stability, gamification proved to be an effective innovative strategy for contextualizing PAI material at the junior high school level.

Keywords: Gamification, Student Engagement, PAI Learning, Educaplay, SMP Negeri 3 Bumijawa.

PENDAHULUAN

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) mengemban misi vital, tidak hanya dalam mentransfer pengetahuan keagamaan (*transfer of knowledge*), melainkan juga menanamkan nilai-nilai spiritual, akhlak mulia, serta membentuk karakter siswa secara holistik. Hal ini selaras dengan hakikat pembentukan insan kamil yang beriman dan bertakwa. Namun, realita di lapangan sering kali menunjukkan adanya kesenjangan yang kontras antara idealisme kurikulum dengan kenyataan pedagogis di ruang kelas. Proses pembelajaran PAI kerap terjebak dalam pola yang monoton, didominasi oleh metode ceramah satu arah (*teacher-centered*), serta berfokus pada hafalan teks-teks keagamaan yang kaku. Pendekatan konvensional semacam ini cenderung melahirkan kejenuhan, menurunkan retensi materi, dan memicu rendahnya keterlibatan aktif siswa selama proses belajar mengajar berlangsung.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini didesain menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena peneliti ingin menangkap fenomena perilaku, persepsi, motivasi, dan dinamika interaksi siswa secara alamiah dan mendalam saat strategi gamifikasi diimplementasikan di ruang kelas. Metode studi kasus deskriptif memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi secara saksama batas-batas sistem yang ketat pada penerapan gamifikasi pada mata pelajaran PAI di lokus spesifik, yaitu SMP Negeri 3 Bumijawa, Kabupaten Tegal, Provinsi Jawa Tengah.

Subjek utama dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII dan VIII di SMP Negeri 3 Bumijawa pada tahun ajaran berjalan. Pemilihan subjek dilakukan secara *purposive*, dengan fokus pada kelas-kelas yang sebelumnya menunjukkan kecenderungan tingkat keterlibatan aktif yang rendah berdasarkan catatan akademis dan pengamatan awal guru. Sementara itu, informan pendukung melibatkan kepala sekolah, rekan sejawat sesama guru PAI, dan perwakilan orang tua siswa untuk mendapatkan triangulasi data yang valid.

Proses pengumpulan data dilakukan secara komprehensif melalui tiga teknik utama:

Observasi Partisipatif-Pasif: Peneliti bertindak sebagai instrumen kunci, mengamati secara langsung jalannya proses pembelajaran PAI di kelas. Aspek yang diamati meliputi frekuensi siswa bertanya/menjawab, ekspresi emosional (antusiasme vs kebosanan), interaksi antarsiswa dalam kelompok, serta respons terhadap elemen-elemen gamifikasi seperti nyawa (*lives*), poin, dan papan peringkat yang disajikan platform digital.

Wawancara Mendalam (*In-depth Interview*): Wawancara semi-terstruktur dilakukan terhadap perwakilan siswa yang dipilih dari berbagai kategori akademis (tinggi, sedang, rendah) serta guru pendamping. Wawancara difokuskan untuk menggali pengalaman subjektif, perasaan, kepuasan psikologis, dan hambatan yang mereka rasakan selama belajar PAI dengan metode gamifikasi.

Studi Dokumentasi: Dokumen yang dikumpulkan meliputi Modul Ajar (RPP) berbasis gamifikasi, cetak biru rancangan aktivitas interaktif pada platform Educaplay (seperti *Froggy Jumps* dan *Alphabet Game*), aset visual pembelajaran yang dibuat melalui Canva, riwayat skor digital siswa, serta data rekapitulasi nilai harian siswa.

Seluruh data kualitatif yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis interaktif yang meliputi tiga tahapan simultan: reduksi data, penyajian data (*data display*), dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Reduksi data dilakukan dengan merangkum, memilih hal-hal pokok, dan membuang informasi yang tidak relevan dari catatan lapangan dan transkrip wawancara. Penyajian data diwujudkan dalam bentuk narasi deskriptif, tabel, dan bagan alur hubungan konsep untuk mempermudah pemahaman. Tahap akhir adalah penarikan kesimpulan yang divalidasi dengan teknik perpanjangan pengamatan dan triangulasi sumber serta teknik untuk menjamin derajat kepercayaan (*credibility*) hasil penelitian ilmiah ini.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan investigasi lapangan dan analisis data yang mendalam, implementasi gamifikasi pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 3 Bumijawa menunjukkan hasil yang komprehensif. Hasil penelitian ini dikelompokkan ke dalam tiga pilar utama temuan: desain instruksional gamifikasi, dinamika perubahan keterlibatan aktif siswa, dan analisis mitigasi hambatan teknis.

Desain dan Struktur Mekanika Gamifikasi Pembelajaran PAI

Integrasi gamifikasi di SMP Negeri 3 Bumijawa tidak mengubah esensi kurikulum PAI yang berlaku, melainkan mengubah cara penyampaian materi (*delivery system*). Guru merancang skenario pembelajaran dengan memadukan dua platform utama, yaitu Canva untuk mendesain narasi visual, peta misi, dan kartu penghargaan, serta Educaplay untuk mengeksekusi permainan kuis interaktif. Terdapat empat elemen mekanika gim utama yang diterapkan secara konsisten dalam proses pembelajaran:

Tantangan Terstruktur (*Challenges/Quests*): Materi pembelajaran yang padat, seperti Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) atau hukum tajwid dalam ilmu Al-Qur'an, dipecah menjadi beberapa misi kecil yang harus diselesaikan siswa secara

bertahap menggunakan menu kuis interaktif. Siswa tidak dapat naik ke materi berikutnya sebelum misi saat itu diselesaikan dengan standar nilai minimum.

Sistem Poin Pengalaman (*Points*): Setiap aktivitas positif siswa, baik berupa ketepatan menjawab aktivitas digital di Educaplay, keberanian bertanya, maupun perilaku terpuji (akhlak) selama di kelas, langsung dikonversi menjadi poin akumulatif. Poin ini dicatat secara berkala.

Papan Peringkat Aktual (*Leaderboards*): Poin yang diperoleh siswa secara otomatis diakumulasi oleh sistem Educaplay dan ditayangkan secara visual di depan kelas menggunakan proyektor pada setiap akhir sesi. Papan peringkat ini memicu adrenalin kompetisi yang sehat di antara siswa.

Umpan Balik Instan (*Immediate Feedback*): Melalui fitur Educaplay, ketika siswa melakukan kesalahan—seperti salah memilih jalur melompat dalam gim *Froggy Jumps* atau salah menebak huruf awal dalam *Alphabet Game*—sistem langsung memunculkan pengurangan nyawa (*lives*) secara dramatis dan suara korektif, sehingga siswa dapat segera mengevaluasi kesalahannya secara mandiri.

Dampak Gamifikasi Terhadap Keterlibatan Aktif Siswa

Penerapan gamifikasi membawa dampak signifikan terhadap tiga dimensi keterlibatan siswa (*student engagement*), yaitu keterlibatan perilaku (*behavioral*), emosional (*emotional*), dan kognitif (*cognitive*).

Secara perilaku, tingkat kehadiran siswa meningkat dan intensitas perilaku menyimpang di kelas (seperti mengobrol atau melamun) menurun drastis. Siswa fokus mengamati layar proyektor dan gawai mereka untuk menyelesaikan misi. Secara emosional, siswa melaporkan rasa senang, tertantang, dan hilangnya ketakutan terhadap pelajaran agama yang sering dianggap kaku. Hubungan emosional antarsiswa dalam kelompok juga menguat karena adanya ketergantungan positif untuk menjaga "nyawa" permainan tim agar tetap bertahan di papan peringkat (*leaderboards*).

Secara kognitif, pemahaman siswa terhadap istilah-istilah keagamaan yang abstrak menjadi lebih rekat. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya nilai rata-rata penilaian harian kelas yang menggunakan metode gamifikasi Educaplay dibandingkan dengan performa kelas pada semester sebelumnya sebelum metode ini diterapkan.

Analisis Mitigasi Kendala Operasional di Lapangan

Sebagai sekolah yang terletak di wilayah Kecamatan Bumijawa yang berbukit, kendala utama yang dijumpai adalah ketidakstabilan sinyal internet dan keterbatasan jumlah gawai yang dimiliki siswa. Untuk mengatasi persoalan ini, guru menerapkan strategi **Gamifikasi Hibrida (*Hybrid Gamification*)**. Ketika sinyal internet memburuk, mekanika gim digital dialihkan ke bentuk analog menggunakan kartu-kartu tantangan

fisik, papan flanel peringkat buatan mandiri, dan metode ketukan waktu manual. Guru juga memberlakukan sistem kerja kelompok berbasis kemitraan gawai, di mana satu gawai berspesifikasi mumpuni digunakan secara bergantian oleh 3-4 siswa dalam satu kelompok, sehingga azas keadilan dalam belajar (*equity in education*) tetap terpenuhi.

PEMBAHASAN

Keberhasilan implementasi gamifikasi di SMP Negeri 3 Bumijawa dalam meningkatkan keterlibatan siswa memberikan penegasan kuat bahwa inovasi pembelajaran tidak melulu ditentukan oleh kemewahan fasilitas sekolah, melainkan oleh ketepatan desain psikologis instruksional yang dirancang guru. Temuan penelitian ini menunjukkan pemenuhan aspek *scientific merit* yang mendalam, terutama jika dianalisis menggunakan teori motivasi dan dibandingkan dengan studi-studi terdahulu yang relevan.

Mengapa gamifikasi mampu mengubah perilaku belajar siswa PAI di SMP Negeri 3 Bumijawa secara drastis? Jawaban ilmiahnya dapat dinalisis menggunakan *Self-Determination Theory* (SDT) yang dikembangkan oleh Deci dan Ryan. Teori ini menyatakan bahwa manusia akan memiliki motivasi intrinsik yang tinggi jika tiga kebutuhan psikologis dasarnya terpenuhi: *autonomy* (perasaan memiliki kendali), *competence* (perasaan mampu), dan *relatedness* (perasaan terhubung dengan orang lain).

Dalam konteks kelas PAI berbasis gamifikasi, kebutuhan *autonomy* terpenuhi ketika siswa diberikan kebebasan memilih strategi kelompoknya untuk menyelesaikan kuis di Educaplay. Kebutuhan *competence* terstimulasi secara bertahap melalui tingkatan misi (*levels*) yang dirancang dari mudah ke sukar. Ketika siswa berhasil menjawab tebak kata sejarah Islam melalui fitur *Alphabet Game* di Educaplay, mereka mendapatkan umpan balik instan berupa visualisasi poin dan rencana yang memvalidasi kompetensi mereka. Terakhir, kebutuhan *relatedness* terpenuhi melalui kerja sama tim untuk menjaga akumulasi skor agar tidak jatuh pada peringkat bawah, sejalan dengan konsep tolong-menolong dalam kebaikan yang diajarkan dalam Islam seperti yang termaktub dalam QS. Al-Ma'idah/5: 2.

Jika dibandingkan dengan hasil penelitian terdahulu, temuan di SMP Negeri 3 Bumijawa ini memperkuat sekaligus memberikan nuansa baru pada peta literatur yang ada. Hasil penelitian ini selaras dengan argumen Sailer, dkk. (2021) yang menyatakan bahwa elemen-elemen spesifik gamifikasi tidak bekerja secara acak, melainkan memiliki fungsi kognitif tertentu; papan peringkat memicu performa sosial, sementara pembatasan "nyawa" permainan memicu kehati-hatian kognitif.

Namun, penelitian ini melangkah lebih jauh (*what else*) dengan membuktikan bahwa di tengah keterbatasan fasilitas teknologi di daerah pinggiran, efektivitas gamifikasi tidak lantas merosot tajam asalkan guru mampu melakukan transisi ke mode hibrida. Berbeda dengan pandangan skeptis sebagian pakar yang menilai

gamifikasi digital hanya cocok untuk sekolah perkotaan modern (Dichev & Dicheva, 2017), studi kasus di SMP Negeri 3 Bumijawa membuktikan bahwa keterbatasan gawai justru dapat melahirkan nilai solidaritas dan kolaborasi kultural antar siswa pedesaan melalui pembentukan kelompok belajar hibrida yang solid memanfaatkan aplikasi interaktif Educaplay.

Dari sudut pandang materi keagamaan, penerapan gamifikasi berhasil mendekonstruksi anggapan bahwa materi PAI bersifat doktriner dan membosankan. Ketika kisah keteladanan para Nabi dikemas dalam bentuk narasi petualangan (*storytelling/quest*) melalui fitur *Videoquiz* dan hukum tajwid diubah menjadi misi kodok melompat mencari kebenaran hukum mad, siswa tidak lagi merasa dipaksa menghafal, melainkan merasa diundang untuk menjelajah. Aktivitas mengulang-ulang permainan demi meraih skor tertinggi secara tidak disadari merupakan proses induksi hafalan yang efektif (*repetitio est mater studiorum*). Dengan demikian, gamifikasi dalam pembelajaran PAI di SMP Negeri 3 Bumijawa terbukti berhasil menjembatani kebutuhan psikologis siswa generasi Z dengan target ketercapaian kompetensi spiritual dan kognitif kurikulum agama Islam.

SIMPULAN DAN SARAN

SIMPULAN

Penerapan strategi gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Negeri 3 Bumijawa terbukti secara signifikan mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa, baik dari dimensi perilaku, emosional, maupun kognitif. Integrasi elemen mekanika gim seperti tantangan (*challenges*), poin (*points*), papan peringkat (*leaderboards*), dan umpan balik langsung (*immediate feedback*) melalui pemanfaatan platform Educaplay dan Canva berhasil merubah iklim kelas menjadi lebih dinamis, interaktif, dan berpusat pada siswa. Kebaruan strategi ini terletak pada fleksibilitas penerapannya melalui model hibrida, yang mampu memitigasi kendala keterbatasan infrastruktur digital dan sinyal internet di wilayah pedesaan tanpa mengurangi nilai esensial pedagogis dan spiritual materi keagamaan yang diajarkan. Gamifikasi sukses meruntuhkan dinding kejenuhan metode konvensional dan menggantikannya dengan motivasi intrinsik belajar yang kompetitif secara positif.

Saran

Berdasarkan temuan penelitian tersebut, beberapa saran yang dapat diajukan adalah sebagai berikut:

Bagi Guru PAI: Diharapkan untuk terus memperkaya literasi digital dan kreativitas dalam mendesain ragam permainan baru di Educaplay, serta tidak ragu mengombinasikan elemen gim digital dengan media konvensional (analog) agar proses pembelajaran tetap inklusif bagi seluruh siswa di tengah keterbatasan fasilitas perangkat gawai.

Basi Pihak Manajemen Sekolah: Disarankan untuk memberikan dukungan kebijakan yang lebih akomodatif, seperti pengalokasian bandwidth internet khusus untuk koridor kelas digital dan pengadaan pelatihan bersertifikat berkala mengenai *digital game-based learning* bagi guru mata pelajaran lainnya demi terciptanya pemerataan inovasi pendidikan di sekolah.

Bagi Peneliti Selanjutnya: Studi ini masih terbatas pada lingkup studi kasus kualitatif di satu sekolah menengah pertama dengan rumpun materi PAI. Peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian eksperimen kuantitatif dengan sampel yang lebih luas, guna menguji efektivitas gamifikasi ini secara statistik terhadap peningkatan hasil belajar kognitif dan pembentukan karakter religius siswa secara jangka panjang.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliah, H., Aji, M. P., Masturi, Sustini, E., Budiman, M. and Abdullah, M. (2012). TiO₂ Nanoparticles-coated Polypropylene Copolymer as Photocatalyst on Methylene Blue Photodegradation Under Solar Exposure: *American Journal of Environmental Science* 8 (3)
- Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamification in education: A systematic mapping study. *Educational Technology Research and Development*, 65(1), 1-30.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? - A literature review of empirical studies on gamification. *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025-3034.
- Nuraeni, N., & Rais, R. (2023). Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Digital di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Islam*, 12(2), 145-158.
- Sailer, M., Schultz-Pernice, F., & Fischer, F. (2021). Contextualizing gamification: How To design gamified learning environments for higher-order thinking. *Computers & Education*, 165, 104154.
- Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. *Educational Research Review*, 30, 100326.