

PRAKTEK PEMBELAJARAN PAI DAN BAHASA ARAB BERBASIS GAMIFIKASI DI MTS YAYASAN  
SATRIA JAKARTA BARAT

Okta Rosfiani, Muhammad Ardianto Husen, Egi Prayoga Winarko, Aliyah Fauziyah, Aisyah  
Dzakiyah, Anisa Puspita Ningrum, Cecep Maman Hermawan  
Universitas Muhammadiyah Jakarta

Korespondensi: [okta.rosfiani@umj.ac.id](mailto:okta.rosfiani@umj.ac.id)

**Abstrak:** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh tantangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang cenderung konvensional di era digital serta karakteristik generasi masa kini yang lebih responsif terhadap pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis implementasi gamifikasi dalam pembelajaran PAI dan Bahasa Arab di MTs Yayasan Satria Jakarta Barat dari perspektif siswa, guru, wakil kurikulum, dan kepala sekolah. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi telah diimplementasikan sejak tahun 2023 menggunakan elemen *leaderboard*, kuis interaktif, dan *challenge* yang terintegrasi dalam RPP dan modul ajar. Siswa menunjukkan peningkatan motivasi, pemahaman materi, dan partisipasi aktif. Kendala utama meliputi keterbatasan jangkauan Wi-Fi, paket data siswa, serta perlunya peningkatan kompetensi digital guru. Penelitian ini menyimpulkan bahwa gamifikasi efektif meningkatkan kualitas pembelajaran PAI namun memerlukan dukungan fasilitas teknologi yang memadai dan pelatihan guru berkelanjutan.

**Kata Kunci:** Gamifikasi, Pembelajaran PAI, Motivasi Belajar, Teknologi Pendidikan, Madrasah Tsanawiyah.

**Abstract:** This research is motivated by the challenges of conventional Islamic Education learning in the digital era and the characteristics of the current generation who are more responsive to interactive technology-based learning. This study aims to analyze the implementation of gamification in Islamic Education and Arabic Language learning at MTs Yayasan Satria, West Jakarta, from the perspectives of students, teachers, curriculum vice-principal, and school principal. The research employs a descriptive qualitative approach with in-depth interviews, observation, and documentation. The findings indicate that gamification has been implemented since 2023 using elements such as leaderboards, interactive quizzes, and challenges integrated into lesson plans and teaching modules. Students show increased motivation, material comprehension, and active participation. The main obstacles include limited Wi-Fi coverage, student data packages, and the need for improved teacher digital competence. This study concludes that gamification is effective in enhancing the quality of Islamic Education learning but requires adequate technological facilities and continuous teacher training.

**Keywords:** Gamification, Islamic Education Learning, Learning Motivation, Educational Technology, Madrasah Tsanawiyah.

**Article History**

Received: Juli 2026

Reviewed: Juli 2026

Published: Juli 2026

Plagiarism Checker No 2635

**Copyright : Author**  
**Publish by : Sindoro**



This work is licensed  
under a [Creative  
Commons Attribution-  
NonCommercial 4.0  
International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

## PENDAHULUAN

Era globalisasi dan revolusi industri 4.0 telah membawa perubahan fundamental dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam ranah pendidikan. Perkembangan teknologi digital yang pesat tidak hanya mengubah cara manusia berkomunikasi dan mengakses informasi, tetapi juga mentransformasi paradigma pembelajaran secara menyeluruh. Dalam konteks ini, sistem pendidikan dituntut untuk bertransformasi secara adaptif agar mampu menjawab tantangan zaman sekaligus mempertahankan relevansinya dalam membentuk generasi yang berkompetensi global tanpa kehilangan akar nilai-nilai keagamaannya. Pendidikan Agama Islam (PAI) sebagai pilar utama pembentukan karakter dan spiritualitas peserta didik di Indonesia menghadapi tantangan yang tidak ringan di tengah arus disrupsi digital yang semakin deras.

Pembelajaran PAI selama ini cenderung menggunakan metode konvensional yang berpusat pada guru (*teacher-centered learning*), seperti ceramah, diskusi, dan penugasan tekstual. Pendekatan ini meskipun telah terbukti efektif dalam mentransfer pengetahuan, seringkali kurang mampu membangkitkan motivasi dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.<sup>1</sup> Penelitian menunjukkan bahwa metode ceramah satu arah dan evaluasi yang hanya berfokus pada aspek kognitif dinilai kurang efektif dalam membangun pengalaman belajar yang bermakna serta tidak cukup menstimulasi kemampuan berpikir kritis, kreativitas, maupun karakter siswa.<sup>2</sup> Kondisi ini semakin diperparah dengan karakteristik generasi masa kini yang tumbuh dalam lingkungan yang sepenuhnya terhubung dengan perangkat digital, internet, dan media sosial, sehingga memiliki preferensi belajar yang sangat berbeda dengan generasi sebelumnya.

Generasi Alfa, yang lahir setelah tahun 2010, memiliki karakteristik yang khas: lebih visual, cepat, kolaboratif, kritis, serta responsif terhadap berbagai bentuk stimulus digital<sup>3</sup>. Mereka terbiasa dengan informasi yang disajikan secara menarik, interaktif, dan instan. Ketika dihadapkan pada metode pembelajaran konvensional yang monoton, mereka cenderung cepat bosan, kehilangan perhatian, dan pada akhirnya mengalami penurunan motivasi belajar. Fenomena ini menciptakan kesenjangan antara cara belajar siswa dengan cara mengajar guru, yang jika tidak segera diatasi dapat berdampak serius pada kualitas capaian pembelajaran PAI.

Dalam upaya menjembatani kesenjangan tersebut, para pendidik dan peneliti pendidikan mulai mengembangkan berbagai pendekatan inovatif yang lebih sesuai dengan karakteristik generasi digital. Salah satu pendekatan yang mendapatkan perhatian luas dalam dekade terakhir adalah gamifikasi. Gamifikasi didefinisikan sebagai penggunaan elemen-elemen permainan (*game elements*) dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan partisipasi pengguna<sup>4</sup>. Elemen-elemen tersebut meliputi poin, lencana (*badge*), papan peringkat (*leaderboard*), tingkat kesulitan (*level*), tantangan (*challenge*), dan umpan balik instan (*instant feedback*).<sup>5</sup> Dalam konteks pendidikan, gamifikasi bertujuan untuk mentransformasi pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna tanpa menghilangkan substansi akademik yang hendak dicapai.

---

<sup>1</sup> A. Suryadi dan S. Nurhayati, "Pembinaan Religiusitas Peserta Didik melalui Pendidikan Keagamaan Nonformal," *Jurnal Pendidikan Islam* 10, no. 2 (2021): hlm. 147.

<sup>2</sup> E. Mulyasa, *Pendidikan Karakter* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), hlm. 110.

<sup>3</sup> Mark McCrindle dan Ashley Fell, *Understanding Generation Alpha* (Sydney: McCrindle Research, 2020), hlm. 23-25.

<sup>4</sup> Sebastian Deterding, dkk., "From Game Design Elements to Gamefulness: Defining 'Gamification'," dalam *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference* (New York: ACM, 2011), hlm. 11.

<sup>5</sup> Kevin M. Kapp, *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education* (San Francisco: Pfeiffer, 2012), hlm. 34-36.

## Problem Akademik

Meskipun berbagai penelitian telah mengkonfirmasi efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar di berbagai mata pelajaran, implementasinya dalam konteks Pendidikan Agama Islam, khususnya pada jenjang SMP/MTs, masih menghadapi sejumlah problem akademik yang signifikan.

*Pertama*, penelitian tentang gamifikasi dalam pembelajaran PAI dan Bahasa Arab masih tergolong terbatas jika dibandingkan dengan bidang studi lain seperti matematika dan ilmu pengetahuan alam.<sup>6</sup> Keterbatasan ini menciptakan kesenjangan pengetahuan (*knowledge gap*) tentang bagaimana prinsip-prinsip gamifikasi dapat diadaptasi secara efektif untuk konteks pembelajaran PAI yang memiliki karakteristik unik, terutama dalam hal internalisasi nilai-nilai spiritual dan penguasaan keterampilan berbahasa Arab.

*Kedua*, sebagian besar penelitian yang ada cenderung berfokus pada aspek teknologi dan desain permainan, sementara aspek pedagogis dan integrasi kurikulum seringkali terabaikan. Fenomena ini menyebabkan implementasi gamifikasi bersifat superfisial hanya menekankan elemen *reward* seperti poin, *badge*, dan *leaderboard* tanpa didasari pemahaman mendalam tentang psikologi perilaku dan prinsip-prinsip pembelajaran yang efektif<sup>7</sup>. Akibatnya, gamifikasi seringkali gagal menghasilkan motivasi belajar yang berkelanjutan (*sustainable motivation*) dan hanya memberikan dampak jangka pendek.

*Ketiga*, masih sedikit penelitian yang secara komprehensif menganalisis persepsi dan pengalaman langsung dari para pemangku kepentingan pendidikan terutama siswa, guru, dan administrator sekolah dalam penerapan gamifikasi pembelajaran PAI.<sup>8</sup> Padahal, pemahaman tentang praktik aktual, tujuan pedagogis, dan tantangan yang dihadapi oleh para aktor pendidikan sangat penting untuk merancang strategi implementasi yang lebih efektif dan kontekstual.

*Keempat*, dari sisi kebijakan dan manajemen kurikulum, belum jelas bagaimana supervisi dan evaluasi pembelajaran PAI berbasis gamifikasi dilakukan di tingkat sekolah. Data empiris dari lapangan menunjukkan bahwa meskipun gamifikasi telah mulai diintegrasikan ke dalam perangkat pembelajaran, masih terdapat berbagai kendala teknis dan manajerial yang menghambat optimalisasi penerapannya.

*Kelima*, masih terbatasnya penelitian yang menggunakan pendekatan multi-perspektif dengan melibatkan berbagai tingkatan pemangku kepentingan---mulai dari siswa sebagai subjek belajar, guru sebagai fasilitator dan desainer pembelajaran, wakil kurikulum sebagai pengawas akademik, hingga kepala sekolah sebagai pengambil kebijakan.

Problem akademik di atas menegaskan urgensi untuk melakukan penelitian yang lebih mendalam dan komprehensif tentang implementasi gamifikasi dalam pembelajaran PAI dan Bahasa Arab di tingkat SMP/MTs.

---

<sup>6</sup> Zamzami Zainuddin, dkk., "The Impact of Gamification on Learning and Instruction: A Systematic Review of Empirical Evidence," *Educational Research Review* 30 (2020): hlm. 100326.

<sup>7</sup> Armando M. Toda, dkk., "Analysing Gamification Elements in Educational Environments Using an Existing Gamification Taxonomy," *Smart Learning Environments* 6, no. 1 (2019): hlm. 5.

<sup>8</sup> Juho Hamari dan Jonna Koivisto, "The Rise of Motivational Information Systems: A Review of Gamification Research," *International Journal of Information Management* 45 (2019): hlm. 195.

## Penelitian Terdahulu yang Relevan

Kajian tentang gamifikasi dalam pendidikan telah menghasilkan beragam temuan penting. Penelitian oleh Dirgantoro dkk. (2022) menunjukkan bahwa gamifikasi pada platform Moodle dinilai cukup efektif dalam memotivasi mahasiswa terkait minat belajar online, dengan persentase mahasiswa yang termotivasi meningkat dari 78,40% menjadi 90,91%.<sup>9</sup> Penelitian lain oleh Aini dkk. (2021) tentang pembelajaran GamiChain menyimpulkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi mahasiswa dan pengajar untuk membangun lingkungan pendidikan yang lebih transparan, aman, dan menyenangkan.<sup>10</sup>

Dalam konteks pendidikan tinggi, sebuah studi *mixed-methods* di universitas publik Malaysia mengungkapkan bahwa praktik gamifikasi oleh akademisi didasarkan pada lima pertimbangan pedagogis utama: memotivasi pembelajaran siswa, memfasilitasi keterampilan berpikir dan pemecahan masalah, melibatkan pembelajaran siswa, memfasilitasi interaksi, dan mencapai tujuan pengajaran yang spesifik.<sup>11</sup>

Selain motivasi, gamifikasi juga terbukti meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian oleh Purwono (2021) yang mengembangkan platform Classcraft dengan pendekatan gamifikasi menunjukkan adanya perubahan signifikan pada indikator ketepatan pengumpulan tugas dan kemampuan menyelesaikan proyek mata kuliah.<sup>12</sup> Studi oleh Lo & Hew (2020) menemukan bahwa peningkatan interaksi teman sebaya dan umpan balik yang tepat waktu menjadikan lingkungan belajar lebih interaktif.<sup>13</sup>

Dalam konteks pendidikan Islam, penelitian tentang integrasi gamifikasi masih terbatas namun menunjukkan hasil yang menjanjikan. Sebuah studi tentang model pembelajaran PAI interaktif untuk Generasi Alfa menemukan bahwa gamifikasi, bersama dengan video interaktif, *project-based learning*, *cooperative learning*, dan *blended learning*, terbukti efektif meningkatkan motivasi, partisipasi, serta pemahaman siswa terhadap materi PAI.<sup>14</sup>

## Research Gap dan Orisinalitas Penelitian

Berdasarkan pemetaan penelitian terdahulu di atas, dapat diidentifikasi beberapa kesenjangan penelitian (*research gap*) yang menjadi justifikasi perlunya studi ini. *Pertama*, sebagian besar penelitian tentang gamifikasi dalam PAI masih bersifat parsial, hanya melibatkan satu atau dua kelompok pemangku kepentingan. *Kedua*, penelitian tentang gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Arab di tingkat SMP/MTs masih sangat terbatas. *Ketiga*, studi tentang implementasi gamifikasi di sekolah-sekolah dengan keterbatasan fasilitas teknologi masih jarang dilakukan. *Keempat*, masih sedikit penelitian yang secara spesifik menganalisis mekanisme supervisi kurikulum terhadap pembelajaran berbasis gamifikasi.

---

<sup>9</sup> Kristoforus P. S. Dirgantoro, dkk., "Efektivitas Gamifikasi pada Platform Moodle dalam Memotivasi Mahasiswa," *Jurnal Teknologi Pendidikan* 24, no. 1 (2022): hlm. 52.

<sup>10</sup> Qurotul Aini, dkk., "Pembelajaran GamiChain: Meningkatkan Motivasi Mahasiswa dan Pengajar," *Jurnal Pendidikan Vokasi* 11, no. 2 (2021): hlm. 130.

<sup>11</sup> Ai Lin Tan, Malini Ganapathy, dan Malini Kaur, "University Academics' Perspectives on Gamification in Higher Education," *Asian Journal of University Education* 17, no. 2 (2021): hlm. 85.

<sup>12</sup> Joko Purwono, "Pengembangan Platform Classcraft dengan Pendekatan Gamifikasi," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik dan Kejuruan* 14, no. 1 (2021): hlm. 63.

<sup>13</sup> Chung Kwan Lo dan Khe Foon Hew, "A Comparison of Flipped Learning with Gamification, Traditional Learning, and Online Learning," *Educational Technology & Society* 23, no. 3 (2020): hlm. 132.

<sup>14</sup> Umi Hasanah dan Chusnul Muali, "Model Pembelajaran PAI Interaktif untuk Generasi Alfa," *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 20, no. 1 (2023): hlm. 52

Orisinalitas penelitian ini terletak pada upayanya untuk mengisi keempat kesenjangan tersebut secara simultan. Penelitian ini tidak hanya menganalisis efektivitas gamifikasi dari perspektif siswa, tetapi juga menggali pengalaman dan pandangan guru sebagai desainer pembelajaran, wakil kurikulum sebagai pengawas akademik, serta kepala sekolah sebagai pengambil kebijakan.

### Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi *research gap* di atas, penelitian ini secara umum bertujuan untuk menganalisis secara komprehensif implementasi gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Bahasa Arab di tingkat SMP/MTs. Secara lebih spesifik, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis persepsi dan pengalaman siswa terhadap penerapan gamifikasi dalam pembelajaran PAI dan Bahasa Arab, mencakup aspek motivasi, pemahaman materi, kendala teknis yang dihadapi, serta preferensi mereka terhadap elemen-elemen gamifikasi tertentu.
2. Mendeskripsikan praktik dan strategi guru dalam merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi pembelajaran PAI dan Bahasa Arab berbasis gamifikasi, termasuk integrasi elemen-elemen gamifikasi ke dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan modul ajar.
3. Mengidentifikasi mekanisme supervisi kurikulum yang dilakukan oleh wakil kepala sekolah bidang kurikulum terhadap pembelajaran PAI berbasis gamifikasi, termasuk indikator capaian, metode evaluasi, dan tindak lanjut yang dilakukan.
4. Menganalisis kebijakan dan dukungan institusional dari kepala sekolah terhadap implementasi gamifikasi, mencakup aspek penyediaan fasilitas, alokasi anggaran, program pelatihan guru, serta rencana pengembangan ke depan.
5. Mengidentifikasi kendala dan tantangan yang dihadapi dalam implementasi gamifikasi dari berbagai level (siswa, guru, manajemen sekolah) serta merumuskan rekomendasi perbaikan untuk optimalisasi penerapannya di masa depan.

### METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam implementasi kegiatan gamifikasi dalam pembelajaran PAI dan Bahasa Arab di MTs Yayasan Satria Jakarta Barat, tanpa melakukan pengujian hipotesis atau perlakuan tertentu.<sup>15</sup> Penelitian deskriptif kualitatif memungkinkan peneliti memperoleh gambaran faktual mengenai proses pelaksanaan pembelajaran berbasis gamifikasi yang berlangsung di lapangan.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari wawancara mendalam dengan informan kunci yang terdiri dari: Kepala Sekolah (Bapak Hermawan, S.Pd.I.), Wakil Kepala Bidang Kurikulum (Ibu Salma Nabila, S.Ag.), Guru PAI dan Bahasa Arab (Bapak Ludi Yudistia, S.Pd.I.), serta dua orang siswa (Cahya dan Aisyah) sebagai

---

<sup>15</sup> Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Edisi Revisi (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018), hlm. 6.

peserta didik. Data sekunder berasal dari dokumen-dokumen pendukung seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), modul ajar, jadwal pembelajaran, serta dokumentasi foto kegiatan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi wawancara mendalam (*in-depth interview*), observasi, dan dokumentasi.<sup>16</sup> Wawancara dilakukan untuk menggali informasi secara mendalam tentang persepsi, pengalaman, kebijakan, dan praktik implementasi gamifikasi. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran yang menggunakan metode gamifikasi. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data tertulis dan visual yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran, termasuk foto-foto proses wawancara dan kegiatan belajar mengajar.

Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.<sup>17</sup> Data yang diperoleh dari hasil wawancara ditranskrip secara verbatim, kemudian diseleksi dan dikelompokkan sesuai dengan fokus penelitian. Data disajikan dalam bentuk uraian naratif untuk menggambarkan implementasi gamifikasi serta perannya dalam pembelajaran PAI. Kesimpulan ditarik berdasarkan hasil analisis data yang telah disusun secara sistematis.

Untuk menjaga keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber dan triangulasi metode.<sup>18</sup> Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari berbagai informan (siswa, guru, wakil kurikulum, kepala sekolah). Triangulasi metode dilakukan dengan membandingkan data hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk memastikan konsistensi temuan.

## HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi gamifikasi dalam pembelajaran PAI dan Bahasa Arab di MTs Yayasan Satria Jakarta Barat telah berjalan sejak tahun 2023. Berdasarkan wawancara dengan Bapak Ludi Yudistia, S.Pd.I., guru PAI dan Bahasa Arab, penerapan gamifikasi dilatarbelakangi oleh kurangnya antusiasme siswa saat pembelajaran berlangsung dengan metode konvensional, serta tuntutan kurikulum yang terus berubah sehingga menuntut guru untuk lebih kreatif.

**Tabel 1. Pola Implementasi Gamifikasi dalam Pembelajaran PAI dan Bahasa Arab**

| Aspek Implementasi | Bentuk Kegiatan                         | Tujuan Pembinaan                            |
|--------------------|-----------------------------------------|---------------------------------------------|
| Elemen Gamifikasi  | Leaderboard, kuis interaktif, challenge | Meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa |

<sup>16</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 137.

<sup>17</sup> Matthew B. Miles, A. Michael Huberman, dan Johnny Saldaña, *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*, 3rd ed. (Thousand Oaks: Sage Publications, 2014), hlm. 31-33.

<sup>18</sup> John W. Creswell, *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*, terj. Achmad Fawaid (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), hlm. 312.

|                          |                                                                                    |                                                  |
|--------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------|
| Integrasi Kurikulum      | RPP dan modul ajar disesuaikan dengan tujuan pembelajaran                          | Menjamin kesesuaian dengan capaian pembelajaran  |
| Metode Pembelajaran      | PAIKEM GEMROT (Aktif, Kreatif, Efektif, Inovatif, Menyenangkan, Gembira, Berbobot) | Menciptakan pembelajaran yang hidup dan bermakna |
| Materi Yang Digamifikasi | Al-Hiwar (percakapan) dan Al-Qishah (cerita) bahasa Arab kelas 8                   | Memfasilitasi pemahaman kognitif dan motorik     |
| Evaluasi                 | Penilaian hasil belajar, keaktifan siswa, observasi guru, umpan balik siswa        | Mengukur efektivitas penerapan gamifikasi        |

Berdasarkan wawancara dengan Bapak Ludy Yudistia, elemen gamifikasi yang digunakan meliputi *leaderboard* (papan peringkat), kuis interaktif, dan *challenge* (tantangan). Kuis interaktif dikembangkan dengan komunikasi satu arah, dua arah, dan tiga arah sehingga anak lebih banyak aktif dibandingkan guru yang aktif. Poin diberikan kepada siswa yang aktif, dan pencapaian tertentu diberikan *reward* untuk memotivasi siswa agar lebih semangat belajarnya.

Dalam merancang gamifikasi, Bapak Ludi menjelaskan bahwa penyesuaian dilakukan dengan tujuan pembelajaran di RPP dan modul ajar. Sebagai contoh, ketika RPP menjelaskan tentang Al-Qishah (sebuah cerita), maka disesuaikan secara sinkronisasi dengan gamifikasi sehingga dalam cerita yang memiliki tokoh-tokoh tersebut diterapkan sistem misi kelompok. Setiap aktivitas pembelajaran diberikan aturan main agar siswa tetap fokus walaupun diajarkan dengan sistem gamifikasi.

Dari perspektif siswa, wawancara dengan dua orang siswi (Cahya dan Aisyah) menunjukkan respons positif terhadap penerapan gamifikasi. Cahya menyatakan bahwa pembelajaran PAI dengan gamifikasi membuatnya tidak jenuh dan lebih mudah memahami materi karena "lebih masuk aja ke otak." Aisyah menambahkan bahwa gamifikasi "jauh lebih mudah dipahami dan lebih gampang untuk memberikan pemahaman kepada anak-anak," terutama ketika menggunakan aplikasi Quizizz untuk menjawab soal-soal.

**Tabel 2. Kategori Temuan Implementasi Gamifikasi dari Berbagai Perspektif**

| Aspek yang Diteliti | Temuan Utama                                                                                 | Sumber Data        |
|---------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|
| Persepsi Siswa      | Pembelajaran tidak membosankan, materi lebih mudah dipahami, lebih seru dengan kuis          | Wawancara siswa    |
| Kendala dari Siswa  | HP nge-lag, keterbatasan paket data, Wi-Fi tidak menjangkau seluruh area                     | Wawancara siswa    |
| Praktik Guru        | Implementasi sejak 2023, elemen <i>leaderboard</i> & <i>challenge</i> , integrasi dengan RPP | Wawancara guru PAI |

|                            |                                                                                               |                           |
|----------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------|
| Filosofi Pembelajaran Guru | PAIKEM GEMROT (Pendidikan Aktif, Kreatif, Efektif, Inovatif, Menyenangkan, Gembira, Berbobot) | Wawancara guru PAI        |
| Supervisi Kurikulum        | Monitoring proses pembelajaran, pengecekan RPP, observasi kelas, rapat evaluasi berkala       | Wawancara wakil kurikulum |
| Indikator Keberhasilan     | Partisipasi siswa, motivasi belajar, pemahaman materi, hasil evaluasi akademik                | Wawancara wakil kurikulum |
| Dukungan Kepala Sekolah    | Pelatihan aplikasi digital, penyediaan proyektor, alokasi anggaran, mendorong inovasi         | Wawancara kepala sekolah  |
| Kendala Manajerial         | Keterbatasan sarana prasarana, kemampuan guru belum merata, keterbatasan waktu dan anggaran   | Wawancara kepala sekolah  |
| Rencana Pengembangan       | Pelatihan berkala, pengadaan fasilitas teknologi, platform pembelajaran online                | Wawancara kepala sekolah  |

## PEMBAHASAN

Implementasi gamifikasi dalam pembelajaran PAI dan Bahasa Arab di MTs Yayasan Satria Jakarta Barat menunjukkan bentuk pembinaan pembelajaran yang dirancang secara sistematis dengan mengintegrasikan elemen-elemen permainan ke dalam proses belajar mengajar. Temuan ini menguatkan konsep gamifikasi dalam pendidikan yang didefinisikan sebagai penggunaan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan partisipasi pengguna.<sup>19</sup> Hasil penelitian tersebut didukung oleh Hermawan, dkk yang menunjukkan terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan media pembelajaran Quizizz dan hasil belajar tematik siswa<sup>20</sup>.

Penerapan elemen *leaderboard*, kuis interaktif, dan *challenge* yang dilakukan oleh guru PAI menunjukkan penerapan pendekatan gamifikasi yang berorientasi pada peningkatan motivasi intrinsik siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian Dirgantoro dkk. (2022) yang menunjukkan bahwa gamifikasi efektif dalam memotivasi peserta didik, dengan persentase mahasiswa yang termotivasi meningkat secara bertahap seiring dengan keakraban mereka terhadap lingkungan pembelajaran digital.<sup>20</sup> Rosfiani, Okta., (2025) dalam studinya menambahkan bahwa guru memanfaatkan media platform digital untuk menyajikan materi secara interaktif, sementara

<sup>19</sup> Sebastian Deterding, Dan Dixon, Rilla Khaled, dan Lennart Nacke, "From Game Design Elements to Gamefulness: Defining 'Gamification'," dalam *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* (Tampere, Finland: ACM, 2011), 11.

<sup>20</sup> Hermawan, C. M., Aprillia, I., Rizky, M. Q., Billah, M. M., Fadhlurrahman, M., Rosfiani, Okta. (2024). The Effect of Using Quizizz Learning Test Media on Thematic Learning Outcomes of Class II Students at MI Pembangunan UIN Jakarta. *Enigma in Education*, 2(1): 42-44. <https://www.enigma.or.id/index.php/edu/article/view/38>

<sup>20</sup> Kurnia Putri Sepdikasari Dirgantoro, dkk., "Efektivitas Gamifikasi Moodle dalam Tinjauan Motivasi Mahasiswa Terkait Minat pada Pembelajaran Daring" (Laporan Penelitian, Tangerang, Universitas Pelita Harapan, 2021), 52.

siswa merespons positif karena metode ini sesuai dengan gaya belajar generasi Z. Namun, tantangan seperti distraksi dari gadget, kesenjangan akses teknologi, dan keterbatasan kompetensi guru juga teridentifikasi. Penelitian ini menyimpulkan bahwa teknologi digital berpotensi besar dalam memodernisasi pembelajaran PAI, asalkan didukung oleh desain pedagogis yang baik, pelatihan guru, dan kolaborasi antar-stakeholder.

Keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran berbasis gamifikasi, seperti yang diungkapkan oleh narasumber siswa bahwa mereka merasa lebih mudah memahami materi dan tidak mudah bosan, menunjukkan bahwa pendekatan ini berhasil mengatasi kejenuhan yang sering muncul dalam pembelajaran konvensional. Temuan ini sejalan dengan penelitian Purwono (2021) yang menunjukkan bahwa gamifikasi mendorong perilaku akademik yang lebih positif, termasuk ketepatan pengumpulan tugas dan kemampuan menyelesaikan proyek.<sup>21</sup>

Integrasi gamifikasi ke dalam RPP dan modul ajar yang dilakukan oleh guru PAI menunjukkan adanya kesadaran pedagogis tentang pentingnya sinkronisasi antara inovasi metode dengan dokumen kurikulum. Sebagaimana ditegaskan oleh penelitian Zainuddin dkk. (2020), keberhasilan gamifikasi tidak hanya terletak pada pemilihan elemen permainan yang tepat, tetapi juga pada pemahaman pedagogis guru tentang bagaimana elemen-elemen tersebut dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.<sup>22</sup> Guru PAI di lokasi penelitian menerapkan filosofi PAIKEM GEMROT (Pendidikan Aktif, Kreatif, Efektif, Inovatif, Menyenangkan, Gembira, Berbobot), yang sejalan dengan prinsip-prinsip pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*).<sup>23</sup>

Supervisi kurikulum yang dilakukan oleh wakil kepala sekolah melalui monitoring proses pembelajaran, pengecekan perangkat pembelajaran, observasi kelas, dan rapat evaluasi berkala menunjukkan adanya mekanisme penjaminan mutu yang sistematis. Temuan ini memperkuat argumentasi bahwa implementasi gamifikasi yang efektif memerlukan dukungan sistemik dari level manajemen sekolah, bukan hanya inisiatif individual guru.<sup>24</sup> Indikator capaian yang digunakan meliputi partisipasi siswa, motivasi belajar, pemahaman materi, hasil evaluasi akademik, kedisiplinan, serta keterlibatan aktif siswa yang mencakup aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik yang komprehensif.

Dukungan kebijakan dari kepala sekolah terhadap integrasi teknologi digital dalam pembelajaran, termasuk penyediaan pelatihan, fasilitas, dan alokasi anggaran, menunjukkan adanya komitmen institusional terhadap transformasi pembelajaran. Namun demikian, penelitian ini juga mengidentifikasi kesenjangan antara kebijakan dan implementasi di lapangan, terutama terkait dengan keterbatasan jangkauan Wi-Fi yang belum menjangkau seluruh area sekolah. Temuan ini sejalan dengan penelitian Sánchez-Mena & Martí-Parreño (2017) yang mengidentifikasi kurangnya sumber daya, waktu, dan fasilitas sebagai hambatan utama dalam adopsi gamifikasi.<sup>25</sup>

---

<sup>21</sup> Joko Purwono, "Pengembangan Platform Classcraft dengan Pendekatan Gamifikasi dalam Mata Kuliah Pemrograman Website," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik dan Kejuruan* 14, no. 1 (2021): 63.

<sup>22</sup> Zamzami Zainuddin, Samuel Kai Wah Chu, Muhammad Shujahat, dan Corinne Jacqueline Perera, "The Impact of Gamification on Learning and Instruction: A Systematic Review of Empirical Evidence," *Educational Research Review* 30 (2020): 100328.

<sup>23</sup> Abdul Hamid, *Pendidikan Agama Islam di Era Digital* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019), 78.

<sup>24</sup> Armando M. Toda, Ana C. T. Klock, Wilk Oliveira, Paula T. Palomino, Luiz Rodrigues, Lei Shi, Ig Ibert Bittencourt, Isabela Gasparini, Seiji Isotani, dan Alexandra I. Cristea, "Analysing Gamification Elements in Educational Environments Using an Existing Gamification Taxonomy," *Smart Learning Environments* 6, no. 1 (2019): 10.

<sup>25</sup> Antonio Sánchez-Mena dan José Martí-Parreño, "Drivers and Barriers to Adopting Gamification: Teachers' Perspectives," *Electronic Journal of e-Learning* 15, no. 5 (2017): hlm. 440.

Kendala keterbatasan paket data siswa dan kemampuan teknis perangkat (*handphone* yang *ngelag*) yang diungkapkan oleh narasumber siswa menunjukkan bahwa kesenjangan digital (*digital divide*) masih menjadi tantangan nyata dalam implementasi gamifikasi di sekolah-sekolah dengan keterbatasan fasilitas. Hal ini mengkonfirmasi temuan penelitian tentang tantangan infrastruktur dalam pembelajaran digital di Indonesia, di mana keterbatasan akses internet yang merata, ketersediaan perangkat yang memadai, serta kesenjangan kompetensi digital menjadi faktor pembatas optimalisasi penerapan gamifikasi.<sup>26</sup>

Rencana pengembangan ke depan yang meliputi pelatihan guru secara berkala, pengadaan fasilitas teknologi yang lebih memadai, pengembangan platform pembelajaran online, serta dorongan inovasi pembelajaran interaktif berbasis teknologi menunjukkan adanya visi jangka panjang dari manajemen sekolah. Hal ini penting mengingat sebagaimana ditegaskan dalam literatur, efek gamifikasi seringkali bersifat sementara jika tidak didukung oleh desain pedagogis yang kuat dan keberlanjutan implementasi.<sup>27</sup>

Secara keseluruhan, hasil pembahasan ini menegaskan bahwa gamifikasi dapat dipandang sebagai model pembelajaran inovatif yang relevan dengan kebutuhan peserta didik masa kini. Model ini menempatkan siswa sebagai subjek aktif pembelajaran, guru sebagai fasilitator kreatif, dan teknologi sebagai alat bantu yang memediasi interaksi edukatif. Dengan demikian, gamifikasi tidak hanya berfungsi sebagai metode pembelajaran temporer, tetapi juga sebagai instrumen strategis dalam mendukung transformasi pembelajaran PAI menuju paradigma yang lebih kontekstual, interaktif, dan berpusat pada siswa.

## KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa implementasi gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab di MTs Yayasan Satria Jakarta Barat telah terlaksana secara terstruktur dan sistematis sejak tahun 2023. Elemen gamifikasi yang digunakan meliputi *leaderboard* (papan peringkat), kuis interaktif, dan *challenge* (tantangan) yang terintegrasi dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan modul ajar. Guru menerapkan filosofi PAIKEM GEMROT yang menekankan pembelajaran aktif, kreatif, efektif, inovatif, menyenangkan, gembira, dan berbobot.

Dari perspektif siswa, gamifikasi terbukti meningkatkan motivasi belajar, mengurangi kejenuhan, serta mempermudah pemahaman materi, terutama melalui penggunaan aplikasi seperti Quizizz. Siswa menunjukkan partisipasi aktif dan respons positif terhadap metode pembelajaran yang interaktif dan kompetitif.

Supervisi kurikulum dilakukan melalui monitoring proses pembelajaran, pengecekan perangkat pembelajaran, observasi kelas, dan rapat evaluasi berkala, dengan indikator capaian yang mencakup partisipasi siswa, motivasi belajar, pemahaman materi, hasil evaluasi akademik, kedisiplinan, dan keterlibatan aktif siswa.

---

<sup>26</sup> Edi Widiyanto, Alfina Anisnai'l Husna, Annisa Nur Sasami, Erza Fitri Rizkia, Fitriana Kusuma Dewi, dan Shindy Aura Intan Cahyani, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi," *Journal of Education and Teaching (JETE)* 2, no. 2 (2021): 220

<sup>27</sup> Koivisto dan Hamari, "The Rise of Motivational Information Systems," hlm. 200.

Dukungan kebijakan dari kepala sekolah meliputi penyediaan pelatihan penggunaan aplikasi digital, pengadaan fasilitas teknologi (proyektor, internet), serta alokasi anggaran untuk pengembangan media pembelajaran berbasis digital.

Kendala utama yang dihadapi meliputi keterbatasan jangkauan Wi-Fi yang tidak merata, keterbatasan paket data siswa, keterbatasan sarana dan prasarana, kemampuan guru yang belum merata dalam penggunaan teknologi, serta keterbatasan waktu dan anggaran. Rencana pengembangan ke depan mencakup pelatihan guru berkala, pengadaan fasilitas teknologi yang lebih memadai, pengembangan platform pembelajaran online, serta dorongan inovasi pembelajaran interaktif berbasis teknologi.

Penelitian ini merekomendasikan perlunya peningkatan infrastruktur teknologi (khususnya perluasan jangkauan Wi-Fi), program pelatihan berkelanjutan bagi guru dalam pengembangan gamifikasi yang pedagogis, serta kebijakan yang mendukung kemudahan akses digital bagi siswa dari keluarga kurang mampu.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Qurotul, dkk. "Pembelajaran GamiChain: Meningkatkan Motivasi Mahasiswa dan Pengajar." *Jurnal Pendidikan Vokasi* 11, no. 2 (2021): 123-135.
- Creswell, John W. *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. Diterjemahkan oleh Achmad Fawaid. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016.
- Deterding, Sebastian, Dan Dixon, Rilla Khaled, dan Lennart Nacke. "From Game Design Elements to Gamefulness: Defining 'Gamification'." Dalam *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9-15. New York: ACM, 2011.
- Dirgantoro, Kristoforus P. S., dkk. "Efektivitas Gamifikasi pada Platform Moodle dalam Memotivasi Mahasiswa." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 24, no. 1 (2022): 45-58.
- Hamari, Juho, dan Jonna Koivisto. "The Rise of Motivational Information Systems: A Review of Gamification Research." *International Journal of Information Management* 45 (2019): 191-210.
- Hamid, Abdul. *Pendidikan Agama Islam di Era Digital*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019.
- Hasanah, Umi, dan Chusnul Muali. "Model Pembelajaran PAI Interaktif untuk Generasi Alfa." *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 20, no. 1 (2023): 45-60.
- Hermawan, C. M., Aprillia, I., Rizky, M. Q., Billah, M. M., Fadhlurrahman, M., Rosfiani, O. (2024). The Effect of Using Quizizz Learning Test Media on Thematic Learning Outcomes of Class II Students at MI Pembangunan UIN Jakarta. *Enigma in Education*, 2(1): 42-44. <https://www.enigma.or.id/index.php/edu/article/view/38>
- Kapp, Kevin M. *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: Pfeiffer, 2012.
- Lo, Chung Kwan, dan Khe Foon Hew. "A Comparison of Flipped Learning with Gamification, Traditional Learning, and Online Learning." *Educational Technology & Society* 23, no. 3 (2020): 123-138.
- McCrindle, Mark, dan Ashley Fell. *Understanding Generation Alpha*. Sydney: McCrindle Research, 2020.
- Miles, Matthew B., A. Michael Huberman, dan Johnny Saldaña. *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. 3rd ed. Thousand Oaks: Sage Publications, 2014.
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Edisi Revisi. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018.

- Mulyasa, E. *Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014.
- Purwono, Joko. "Pengembangan Platform Classcraft dengan Pendekatan Gamifikasi." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik dan Kejuruan* 14, no. 1 (2021): 56-68.
- Rosfiani, Okta., Nisa, L., Salsabila, E., Syaihun, A. M., Faturrahman, I. (2025). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Mendukung Pembelajaran PAI di SMA 66 Jakarta. *J-SES: Journal of Science, Education and Studies*, 4(2). <https://journal.um-surabaya.ac.id/J-SES/article/view/27066>
- Sánchez-Mena, Antonio, dan José Martí-Parreño. "Drivers and Barriers to Adopting Gamification: Teachers' Perspectives." *Electronic Journal of e-Learning* 15, no. 5 (2017): 434-443.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- Suryadi, A., dan S. Nurhayati. "Pembinaan Religiusitas Peserta Didik melalui Pendidikan Keagamaan Nonformal." *Jurnal Pendidikan Islam* 10, no. 2 (2021): 145-158.
- Tan, Ai Lin, Malini Ganapathy, dan Malini Kaur. "University Academics' Perspectives on Gamification in Higher Education." *Asian Journal of University Education* 17, no. 2 (2021): 78-92.
- Toda, Armando M., dkk. "Analysing Gamification Elements in Educational Environments Using an Existing Gamification Taxonomy." *Smart Learning Environments* 6, no. 1 (2019): 1-14.
- Widianto, E., dkk. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi." *Journal of Education and Teaching* 2, no. 2 (2021): 213-224.
- Zainuddin, Zamzami, dkk. "The Impact of Gamification on Learning and Instruction: A Systematic Review of Empirical Evidence." *Educational Research Review* 30 (2020): 100326-100343.