

## **PEMANFAATAN GAMEFIKASI DALAM PEMBELAJARAN PAI KELAS V DI SD ISLAM TERPADU (IT) SINAR PUTIH YOGYAKARTA**

**Alzahmendhi<sup>1</sup>, Lovandri Dwanda Putra<sup>2\*</sup>, Saddam Muhammad Imaduddin Mu'amar An Naufal<sup>3</sup>, M. Alfiansyah Fiqrullah<sup>4</sup>, & Hafidz Muharom<sup>5</sup>**

<sup>1,2,3,4,&5</sup>Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Ahmad Dahlan, Jalan Ahmad Yani (Ringroad Selatan), Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55191, Indonesia

\*Email: [lovandri.putra@pgsd.uad.ac.id](mailto:lovandri.putra@pgsd.uad.ac.id)

Submit: 11-01-2026; Revised: 18-01-2026; Accepted: 21-01-2026; Published: 30-01-2026

**ABSTRAK:** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar yang masih didominasi oleh metode konvensional. Kondisi tersebut menyebabkan keterlibatan siswa rendah dan proses pembelajaran menjadi kurang menarik. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pemanfaatan gamefikasi dalam pembelajaran PAI kelas V di SD Islam Terpadu (IT) Sinar Putih Yogyakarta, meliputi bentuk penerapan, media yang digunakan, tahapan pelaksanaan, serta dampaknya terhadap motivasi, keaktifan, dan pemahaman siswa. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Subjek penelitian terdiri dari guru PAI dan 20 siswa kelas V. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara mendalam, kuesioner, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan, dengan keabsahan data dijamin melalui triangulasi sumber dan teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gamefikasi diterapkan melalui kuis interaktif, permainan edukatif, sistem poin, dan pemberian penghargaan sederhana yang terintegrasi pada tahap pembukaan, inti, dan penutup pembelajaran. Pemanfaatan gamefikasi berdampak positif terhadap peningkatan motivasi, keaktifan, dan pemahaman siswa terhadap materi PAI. Dengan demikian, gamefikasi merupakan strategi pembelajaran inovatif yang efektif dan relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar.

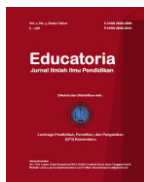
**Kata Kunci:** Gamefikasi, Motivasi Belajar, Pendidikan Agama Islam, Sekolah Dasar.

**ABSTRACT:** This research is motivated by the low motivation and activeness of students in Islamic Religious Education (PAI) learning in elementary schools which are still dominated by conventional methods. This condition causes low student involvement and the learning process becomes less interesting. This study aims to describe the use of gamefication in PAI learning for grade V at Sinar Putih Integrated Islamic Elementary School (IT) Yogyakarta, including the form of application, media used, stages of implementation, and its impact on student motivation, activeness, and understanding. The study uses a qualitative approach with a descriptive type. The research subjects consisted of PAI teachers and 20 grade V students. Data collection techniques include observation, in-depth interviews, questionnaires, and documentation. Data analysis was carried out through data reduction, data presentation, and drawing conclusions, with data validity guaranteed through triangulation of sources and techniques. The research results show that gamefication was implemented through interactive quizzes, educational games, a point system, and simple rewards integrated into the opening, core, and closing stages of learning. The use of gamefication had a positive impact on increasing student motivation, engagement, and understanding of Islamic Religious Education (PAI) material. Thus, gamefication is an effective and relevant innovative learning strategy for implementation in Islamic Religious Education (PAI) teaching in elementary schools.

**Keywords:** Gamefication, Learning Motivation, Islamic Religious Education, Elementary School.

**How to Cite:** Alzahmendhi, A., Putra, L. D., Naufal, S. M. I. M. A., Fiqrullah, M. A., & Muharom, H. (2026). Pemanfaatan Gamefikasi dalam Pembelajaran PAI Kelas V di SD Islam Terpadu (IT) Sinar Putih Yogyakarta. *Educatoria : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(1), 166-178. <https://doi.org/10.36312/educatoria.v6i1.1049>

Uniform Resource Locator: <https://e-journal.lp3kamandanu.com/index.php/educatoria>



## PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam membentuk karakter religius, sikap, dan moral peserta didik sejak usia dini. Pembelajaran PAI tidak hanya menekankan pada penguasaan aspek kognitif, tetapi juga pada internalisasi nilai-nilai keislaman dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. Oleh karena itu, pembelajaran PAI di sekolah dasar perlu dirancang secara bermakna dan kontekstual agar mampu melibatkan siswa secara aktif serta mencapai tujuan pendidikan agama secara optimal (Samsudin, 2025).

Namun, dalam praktiknya, pembelajaran PAI di sekolah dasar masih menghadapi berbagai permasalahan, terutama rendahnya motivasi dan keaktifan siswa. Pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional, seperti ceramah dan penugasan tertulis, cenderung menjadikan siswa sebagai penerima informasi pasif sehingga kurang mendorong keterlibatan aktif dalam proses belajar (Inna *et al.*, 2024; Sanjaya, 2016). Kondisi ini berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap materi serta kurang optimalnya pembentukan sikap dan nilai religius yang menjadi tujuan utama pembelajaran PAI.

Perkembangan teknologi dan perubahan karakteristik peserta didik menuntut adanya inovasi dalam strategi pembelajaran. Peserta didik sekolah dasar pada umumnya menyukai aktivitas belajar yang bersifat interaktif, visual, dan melibatkan unsur permainan. Salah satu pendekatan yang dinilai relevan untuk menjawab kebutuhan tersebut adalah gamefikasi, yaitu penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks *non*-permainan, termasuk pembelajaran, untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik (Sappaile, 2024). Gamefikasi mampu meningkatkan motivasi belajar, keaktifan siswa, serta keterlibatan emosional dalam proses pembelajaran (Hellin *et al.*, 2023; Putri, 2024).

Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, penelitian Putra *et al.* (2024) mengemukakan bahwa penerapan gamefikasi dapat membantu meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi keagamaan. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada pengukuran hasil belajar atau dilakukan pada jenjang pendidikan yang berbeda. Kajian yang secara khusus mendeskripsikan pemanfaatan gamefikasi dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar, terutama yang menelaah bentuk penerapan, media yang digunakan, serta dampaknya terhadap motivasi, keaktifan, dan pemahaman siswa secara kontekstual, masih relatif terbatas.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini memiliki posisi yang penting untuk mengisi kesenjangan penelitian yang ada. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris dan praktis terkait implementasi gamefikasi dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan gamefikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V di SD Islam Terpadu Sinar Putih Yogyakarta, meliputi bentuk penerapan, media yang digunakan, tahapan pelaksanaan, serta dampaknya terhadap motivasi, keaktifan, dan pemahaman belajar siswa.

---

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami secara mendalam proses, makna, dan konteks pemanfaatan gamefikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di lingkungan alami sekolah dasar. Pendekatan ini memungkinkan peneliti memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai fenomena yang diteliti tanpa melakukan manipulasi variabel (Creswell, 2014; Moleong, 2018). Penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar Islam Terpadu (SD IT) Sinar Putih Yogyakarta pada semester genap tahun ajaran 2026/2027.

Subjek penelitian terdiri atas guru Pendidikan Agama Islam dan siswa kelas V sejumlah 20 siswa yang terlibat langsung dalam penerapan pembelajaran berbasis gamefikasi. Pemilihan subjek dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan *informan* berdasarkan pertimbangan tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Teknik ini digunakan karena subjek penelitian dianggap memiliki pengetahuan dan pengalaman yang memadai terkait fokus penelitian yang dikaji (Sugiyono, 2019).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara mendalam, kuesioner, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran PAI berbasis gamefikasi, termasuk bentuk aktivitas permainan, keterlibatan siswa, serta peran guru dalam mengelola pembelajaran. Wawancara mendalam dilakukan kepada guru PAI untuk memperoleh data terkait perencanaan, pelaksanaan, media yang digunakan, serta dampak penerapan gamefikasi terhadap motivasi, keaktifan, dan pemahaman siswa.

Kuesioner tertutup juga digunakan sebagai instrumen pendukung untuk menggambarkan kecenderungan respon siswa terhadap pembelajaran PAI berbasis gamefikasi. Kuesioner disusun menggunakan skala Likert dengan empat pilihan jawaban, yaitu sangat setuju, setuju, kurang setuju, dan tidak setuju. Kuesioner diberikan kepada 20 siswa kelas V untuk memperkuat data hasil observasi dan wawancara. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data berupa perangkat pembelajaran, foto kegiatan, serta hasil kuesioner (Arikunto, 2016).

Teknik analisis data dilakukan secara kualitatif deskriptif dengan mengikuti tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan (Miles *et al.*, 2014). Data hasil observasi dan wawancara dianalisis untuk memperoleh gambaran mendalam mengenai pemanfaatan gamefikasi dalam pembelajaran PAI. Sedangkan data kuesioner dianalisis secara deskriptif sederhana dan disajikan dalam bentuk diagram batang untuk memvisualisasikan kecenderungan respon siswa terhadap pembelajaran berbasis gamefikasi. Data kuantitatif sederhana ini digunakan sebagai pendukung temuan kualitatif, bukan untuk melakukan uji statistik atau generalisasi.

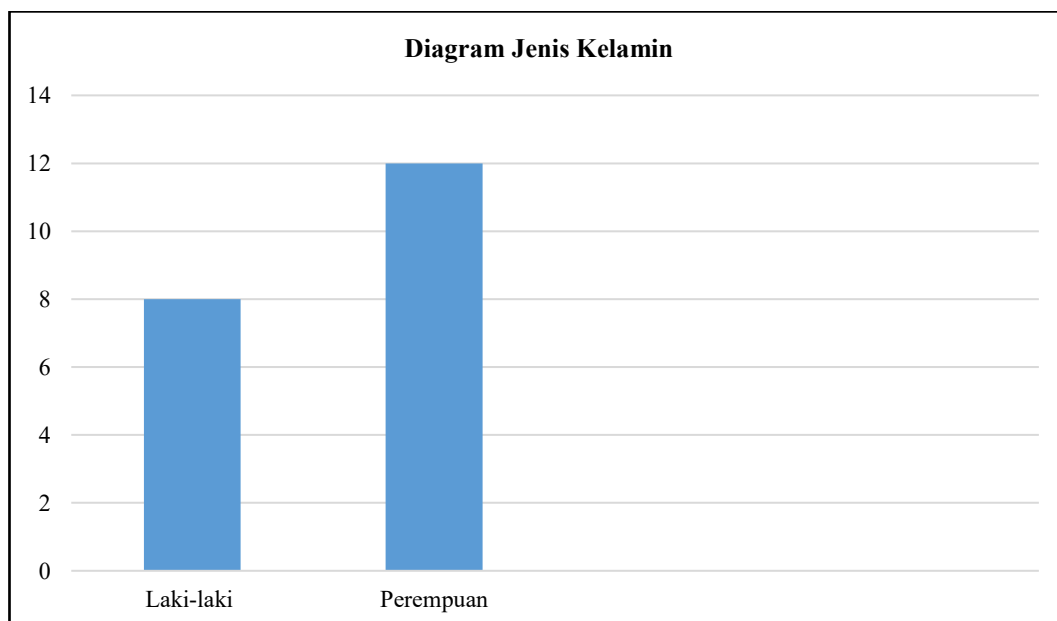
Keabsahan data dalam penelitian ini dijamin melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik, yaitu membandingkan data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, kuesioner, dan dokumentasi. Triangulasi dilakukan untuk meningkatkan validitas dan kredibilitas temuan penelitian (Sugiyono, 2019). Penelitian ini bersifat kontekstual dan tidak dimaksudkan untuk digeneralisasikan secara luas, melainkan untuk memberikan gambaran empiris mengenai pemanfaatan gamefikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah

dasar. Keabsahan data juga diperkuat melalui proses analisis data yang dilakukan secara sistematis dan berkelanjutan agar temuan penelitian benar-benar mencerminkan kondisi nyata di lapangan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Analisis awal dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui karakteristik sampel berdasarkan jenis kelamin sebagai bagian dari gambaran demografis responden. Mengetahui distribusi siswa laki-laki dan perempuan penting untuk memastikan bahwa sampel yang digunakan representatif dan tidak bias terhadap salah satu kelompok. Informasi ini menjadi dasar untuk melihat apakah hasil penelitian dapat digeneralisasikan secara lebih luas pada populasi siswa yang diteliti. Untuk memudahkan pembaca dalam memahami perbandingan jumlah siswa berdasarkan jenis kelamin, data tersebut disajikan secara visual pada Gambar 1.



**Gambar 1. Jumlah Siswa Berdasarkan Jenis Kelamin.**

#### Keterangan:

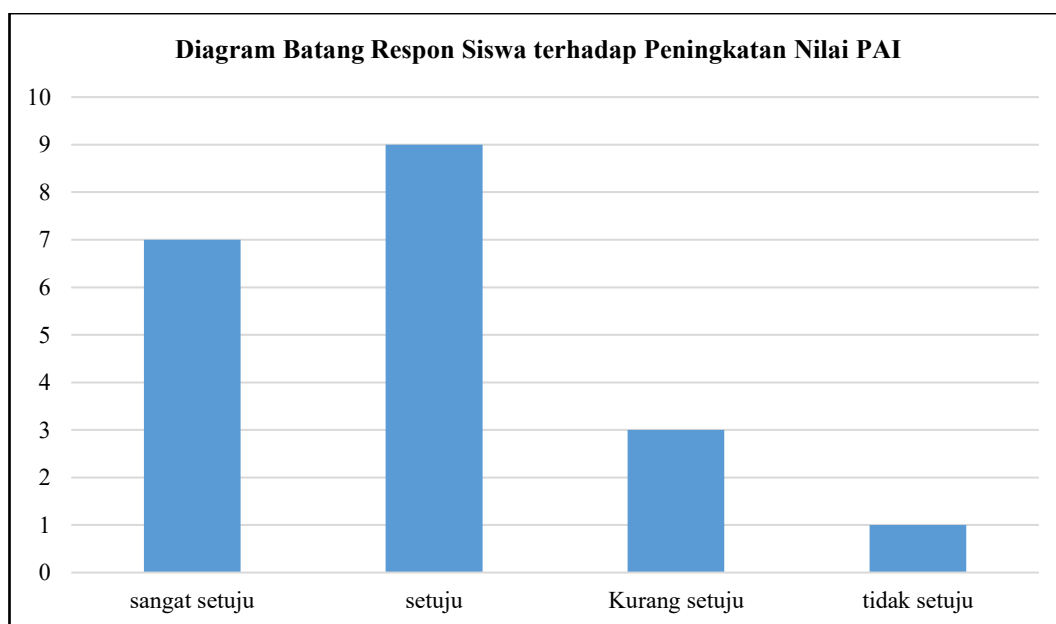
Laki-laki = 8 siswa; dan

Perempuan = 12 siswa.

Diketahui bahwa subjek penelitian terdiri atas 20 siswa, dengan 8 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Komposisi ini menunjukkan bahwa jumlah siswa perempuan lebih dominan dibandingkan siswa laki-laki di kelas V SD Islam Terpadu (IT) Sinar Putih Yogyakarta. Perbedaan komposisi *gender* ini menjadi informasi awal yang penting dalam memahami dinamika kelas selama penerapan pembelajaran PAI berbasis gamefikasi.

Namun, berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru PAI, tidak ditemukan perbedaan yang signifikan antara siswa laki-laki dan perempuan dalam hal partisipasi dan antusiasme mengikuti kegiatan gamefikasi. Seluruh siswa, baik

laki-laki maupun perempuan, menunjukkan keterlibatan aktif dalam permainan edukatif yang diterapkan. Temuan ini menunjukkan bahwa gamefikasi bersifat inklusif dan dapat diterima oleh siswa dengan latar belakang *gender* yang berbeda. Hal ini sejalan dengan pendapat Jaramillo-Mediavilla *et al.* (2024) yang menyatakan bahwa elemen permainan dalam pembelajaran dapat menarik minat peserta didik secara umum tanpa membedakan karakteristik individu tertentu.



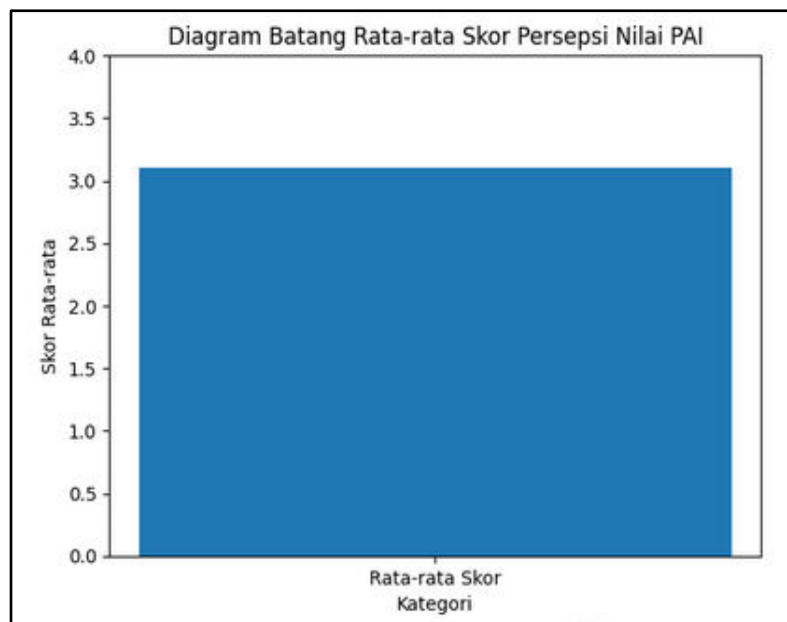
**Gambar 2. Respon Siswa terhadap Peningkatan Nilai PAI.**

Berdasarkan data pada Gambar 2, dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa menunjukkan sikap positif. Sebanyak 7 siswa menyatakan sangat setuju dan 9 siswa menyatakan setuju, sehingga total 16 siswa berada pada kategori persetujuan. Sedangkan terdapat 3 siswa yang menyatakan kurang setuju dan hanya 1 siswa yang menyatakan tidak setuju, yang menunjukkan bahwa jumlah siswa dengan sikap kurang atau tidak setuju relatif sedikit dibandingkan dengan yang setuju.

Mayoritas siswa memberikan respon positif terhadap penerapan gamefikasi dalam pembelajaran PAI. Dari 20 siswa, 7 siswa menyatakan sangat setuju, 9 siswa setuju, 3 siswa kurang setuju, dan hanya 1 siswa tidak setuju bahwa pembelajaran berbasis gamefikasi dapat meningkatkan nilai PAI mereka. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasakan dampak positif dari pembelajaran PAI yang dikemas melalui unsur permainan. Respon “sangat setuju” dan “setuju” yang mendominasi mengindikasikan bahwa gamefikasi mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa secara nyata, sebagaimana dirasakan langsung oleh siswa.

Respon positif siswa ini sejalan dengan temuan Lampropoulos & Sidiropoulos (2024) yang menyatakan bahwa gamefikasi dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar. Hasil ini juga memperkuat pernyataan responden bahwa siswa terlihat

lebih antusias dan percaya diri dalam mengikuti pembelajaran PAI berbasis gamefikasi. Penerapan gamefikasi juga menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif tanpa merasa tertekan dalam proses pembelajaran.



**Gambar 3. Rata-rata Skor Persepsi Nilai PAI.**

**Keterangan:** Kategori Baik.

Berdasarkan Gambar 3, rata-rata skor persepsi nilai PAI diperoleh rata-rata skor sebesar 3,1 pada skala 1-4, yang berada pada kategori baik. Skor ini menunjukkan bahwa secara umum siswa memiliki persepsi positif terhadap peningkatan nilai PAI setelah mengikuti pembelajaran berbasis gamefikasi. Rata-rata skor yang tergolong baik ini menunjukkan bahwa gamefikasi tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga mampu membantu siswa memahami materi PAI dengan lebih efektif. Persepsi positif siswa terhadap nilai PAI menunjukkan bahwa pembelajaran yang interaktif dan berbasis permainan dapat mengurangi kejenuhan serta meningkatkan fokus belajar siswa.

### **Pembahasan**

Pada bagian ini disajikan temuan lapangan yang diperoleh melalui wawancara dan observasi secara mendalam. Setiap poin yang dibahas merupakan hasil dari pernyataan langsung *informan* dan hasil pengamatan peneliti yang dikaitkan dengan teori dan hasil penelitian terdahulu. Pembahasan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai pemanfaatan gamefikasi dalam pembelajaran PAI di SD Islam Terpadu (IT) Sinar Putih Yogyakarta.

### **Bentuk Pemanfaatan Gamefikasi dalam Pembelajaran PAI**

Berdasarkan hasil wawancara dengan *informan*, pemanfaatan gamefikasi dalam pembelajaran PAI dilakukan melalui aktivitas permainan yang terintegrasi dengan materi ajar, seperti kuis interaktif, permainan tebak soal, dan lomba kelompok. Bentuk gamefikasi tersebut dirancang untuk meningkatkan partisipasi



siswa dan disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang menyukai pembelajaran berbasis permainan. Temuan ini menunjukkan bahwa gamefikasi diterapkan sebagai strategi pembelajaran yang terencana, bukan sekadar selingan kegiatan belajar (Díaz-Estrada *et al.*, 2024; Putra *et al.*, 2024).

Temuan wawancara ini diperkuat oleh data kuesioner siswa. Berdasarkan hasil kuesioner, 45% siswa menyatakan sangat setuju dan 40% siswa setuju bahwa guru PAI mengajar menggunakan permainan dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa 85% siswa merasakan secara langsung penerapan gamefikasi dalam pembelajaran PAI, sehingga dapat disimpulkan bahwa gamefikasi bukan sekadar kegiatan tambahan, melainkan menjadi bagian integral dari proses pembelajaran.

### **Media atau Aplikasi Gamefikasi yang Digunakan**

Berdasarkan hasil wawancara, guru PAI menyatakan bahwa media gamefikasi yang digunakan dalam pembelajaran PAI meliputi media digital *Quizizz* dan *non-digital* seperti permainan kelompok. Media digital berupa aplikasi kuis daring dan presentasi interaktif, sedangkan media *non-digital* berupa kartu soal dan permainan kelompok sederhana. Pemilihan media tersebut didasarkan pada kemudahan penggunaan serta efektivitasnya dalam menarik perhatian siswa, sejalan dengan temuan Dinihari *et al.* (2024) yang menyatakan bahwa media gamefikasi mampu meningkatkan minat dan fokus belajar siswa. Data kuesioner menunjukkan bahwa 40% siswa sangat setuju dan 45% siswa setuju bahwa permainan yang digunakan sesuai dengan materi PAI. Dengan demikian, 85% siswa menilai media gamefikasi yang digunakan relevan dan tepat, sehingga mampu membantu proses pemahaman materi PAI secara lebih efektif.

### **Tahapan dan Langkah-langkah Penerapan Gamefikasi**

Berdasarkan hasil wawancara dengan *informan*, gamefikasi diterapkan pada tahap pembukaan, inti, dan penutup pembelajaran. Pada tahap pembukaan, gamefikasi digunakan sebagai apersepsi untuk menarik perhatian siswa, sedangkan pada tahap inti dimanfaatkan untuk menyampaikan dan memperdalam materi. Pada tahap penutup, gamefikasi berfungsi sebagai sarana evaluasi pembelajaran melalui pemberian umpan balik kepada siswa. Pola penerapan ini sejalan dengan pandangan Kutbaniyah *et al.* (2025) mengenai integrasi gamefikasi dalam alur pembelajaran. Berdasarkan data kuesioner, 50% siswa sangat setuju dan 30% siswa setuju bahwa pembelajaran PAI terasa lebih menyenangkan dengan adanya permainan. Temuan ini menunjukkan bahwa 80% siswa merasakan manfaat penerapan gamefikasi pada seluruh tahapan pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih terstruktur dan tidak monoton.

### **Peran Guru dalam Mengelola Pembelajaran PAI Berbasis Gamefikasi**

*Informan* menyampaikan bahwa guru memiliki peran penting dalam mengelola pembelajaran PAI berbasis gamefikasi. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya permainan, menjaga ketertiban kelas, serta memastikan keterlibatan aktif seluruh siswa. Guru juga memberikan motivasi dan penguatan agar siswa tetap fokus pada tujuan pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan pendapat Yuliatin & Rosmilawati (2025) yang menegaskan bahwa keberhasilan gamefikasi sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengelola kelas. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa 55% siswa sangat setuju dan

30% siswa setuju bahwa aturan permainan disampaikan dengan jelas oleh guru. Artinya, 85% siswa menilai guru mampu mengelola pembelajaran berbasis gamefikasi dengan baik, sehingga permainan tetap terkendali dan bermakna secara pedagogis.

### ***Respon Siswa terhadap Pembelajaran PAI Berbasis Gamefikasi***

Berdasarkan hasil wawancara dengan *informan*, siswa menunjukkan respon yang sangat positif terhadap pembelajaran PAI berbasis gamefikasi. Siswa terlihat lebih antusias, aktif bertanya, dan berpartisipasi dalam setiap kegiatan pembelajaran, sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif dibandingkan pembelajaran konvensional. Temuan ini menunjukkan bahwa gamefikasi mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Khaleel *et al.*, 2020). Data kuesioner menunjukkan bahwa 50% siswa sangat setuju dan 35% siswa setuju bahwa pembelajaran PAI berbasis permainan membuat mereka lebih semangat belajar. Dengan demikian, 85% siswa memberikan respon positif, yang menandakan bahwa gamefikasi mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

### ***Dampak Gamefikasi terhadap Motivasi, Keaktifan, dan Pemahaman Materi***

Hasil wawancara dengan *informan* menunjukkan bahwa penerapan gamefikasi berdampak pada peningkatan motivasi dan keaktifan belajar siswa. Siswa terlihat lebih bersemangat mengikuti pembelajaran, aktif menjawab pertanyaan, serta bekerja sama dalam kelompok. Gamefikasi juga membantu siswa memahami materi PAI, khususnya pada aspek akhlak, ibadah, dan kisah keteladanan. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Kutbaniyah *et al.* (2025) dan Putra *et al.* (2024). Berdasarkan kuesioner, 45% siswa sangat setuju dan 40% siswa setuju bahwa gamefikasi membantu mereka memahami materi PAI. Dengan demikian, 85% siswa merasakan peningkatan pemahaman materi, yang menunjukkan bahwa gamefikasi tidak hanya meningkatkan kesenangan belajar, tetapi juga berdampak pada aspek kognitif.

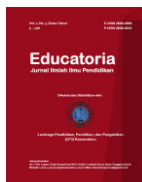
### ***Kendala dalam Penerapan Gamefikasi dan Upaya Mengatasinya***

Hasil wawancara dengan *informan* menunjukkan bahwa meskipun memberikan dampak positif, penerapan gamefikasi juga menghadapi kendala, seperti keterbatasan waktu pembelajaran dan kesiapan media. Tidak semua kegiatan permainan dapat dilaksanakan secara optimal dalam waktu yang tersedia. Untuk mengatasi kendala tersebut, guru menyederhanakan bentuk permainan dan menyesuaikan durasi pembelajaran. Temuan ini menunjukkan pentingnya fleksibilitas guru dalam menerapkan gamefikasi (Ismail *et al.*, 2024). Hasil kuesioner menunjukkan bahwa 70% siswa tetap merasa pembelajaran berjalan dengan baik, sehingga kendala yang ada tidak mengurangi efektivitas pembelajaran secara signifikan.

### ***Kesesuaian Gamefikasi dengan Materi PAI***

Berdasarkan hasil wawancara dengan *informan*, kesesuaian gamefikasi dengan materi PAI menjadi aspek penting dalam penerapannya. Gamefikasi diarahkan untuk mendukung pencapaian kompetensi dasar PAI, khususnya pada materi akhlak, ibadah, dan kisah keteladanan, tanpa mengurangi nilai-nilai religius yang terkandung di dalamnya. Temuan ini sejalan dengan pendapat Putra *et al.* (2024) yang menegaskan bahwa gamefikasi harus selaras dengan tujuan





pembelajaran. Berdasarkan data kuesioner, 85% siswa menyatakan setuju dan sangat setuju bahwa permainan yang digunakan sesuai dengan materi PAI, sehingga gamefikasi dinilai relevan dan tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran.

### ***Pengaruh Gamefikasi terhadap Pemahaman Konsep PAI***

*Informan* menyampaikan bahwa gamefikasi dipandang mampu membantu siswa memahami konsep-konsep PAI Khususnya di SD Islam Terpadu (IT) Sinar Putih Yogyakarta secara lebih konkret. Melalui aktivitas permainan, siswa tidak hanya menghafal materi, tetapi juga memahami makna dan penerapan nilai-nilai PAI dalam kehidupan sehari-hari. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa 80% siswa menyatakan setuju dan sangat setuju bahwa gamefikasi membantu mereka memahami pelajaran PAI dengan lebih baik.

### ***Pengaruh Gamefikasi terhadap Sikap dan Perilaku Religius***

*Informan* menyatakan bahwa penerapan gamefikasi di SD Islam Terpadu (IT) Sinar Putih Yogyakarta berpengaruh tidak hanya pada aspek kognitif, tetapi juga pada sikap dan perilaku religius siswa. Melalui aktivitas permainan yang dikaitkan dengan materi PAI, siswa terdorong memahami dan menerapkan nilai-nilai religius secara kontekstual dalam kehidupan sehari-hari. Temuan ini sejalan dengan Sartika *et al.* (2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dapat memperkuat pembentukan sikap religius siswa. Data kuesioner menunjukkan bahwa 75% siswa setuju dan sangat setuju bahwa pembelajaran PAI berbasis permainan mendorong mereka untuk bersikap lebih baik sesuai ajaran Islam.

### ***Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran***

Hasil wawancara dengan *informan* menunjukkan bahwa gamefikasi mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PAI. Siswa terlibat aktif dalam diskusi kelompok, menjawab pertanyaan, serta mengikuti aturan permainan, sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif. Peningkatan keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat dan bertanya menunjukkan bahwa gamefikasi mampu menciptakan lingkungan belajar yang aman dan menyenangkan. Temuan ini sejalan dengan pendapat Mulyana *et al.* (2024) mengenai pentingnya pembelajaran aktif dalam meningkatkan kualitas proses belajar. Berdasarkan kuesioner, 85% siswa menyatakan lebih aktif saat pembelajaran PAI menggunakan permainan dibandingkan metode konvensional.

### ***Pengelolaan Kelas dalam Pembelajaran Berbasis Gamefikasi***

Berdasarkan hasil wawancara dengan *informan*, pengelolaan kelas menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan penerapan gamefikasi dalam pembelajaran PAI. Guru dituntut mampu mengatur waktu pelaksanaan permainan, mengelola dinamika kelas, serta menjaga kondisi pembelajaran tetap kondusif. Penetapan aturan permainan yang jelas, disertai pemberian sanksi dan penghargaan secara proporsional, membantu siswa mengikuti pembelajaran dengan tertib dan bertanggung jawab. Temuan ini sejalan dengan pendapat Sardiman (2021) yang menekankan pentingnya peran guru dalam mengelola pembelajaran berbasis gamefikasi.

Hasil kuesioner menunjukkan bahwa 85% siswa menilai pembelajaran tetap tertib dan kondusif, meskipun dilakukan dengan pendekatan permainan. Guru juga perlu memastikan bahwa setiap siswa mendapatkan kesempatan berpartisipasi

secara adil agar tidak terjadi dominasi oleh kelompok atau individu tertentu. Dengan pengelolaan kelas yang efektif, gamefikasi tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

### ***Evaluasi Pembelajaran melalui Gamefikasi***

*Informan* menyatakan bahwa gamefikasi dimanfaatkan sebagai sarana evaluasi pembelajaran PAI melalui kuis interaktif dan permainan edukatif. Pendekatan evaluasi ini dinilai lebih menarik serta mampu mengurangi ketegangan siswa dibandingkan evaluasi tertulis konvensional. Melalui evaluasi berbasis gamefikasi, guru dapat memperoleh gambaran pemahaman siswa secara langsung dan memberikan umpan balik dengan cepat. Temuan ini sejalan dengan Putra *et al.* (2024) yang menyatakan bahwa gamefikasi dapat meningkatkan efektivitas evaluasi pembelajaran. Berdasarkan kuesioner, 80% siswa setuju dan sangat setuju bahwa evaluasi melalui permainan lebih menyenangkan dibandingkan tes tertulis.

### ***Dukungan Sekolah terhadap Penerapan Gamefikasi***

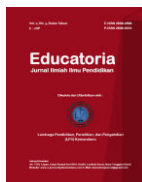
Berdasarkan pernyataan *informan*, dukungan sekolah menjadi faktor penting dalam penerapan gamefikasi pada pembelajaran PAI. Dukungan tersebut meliputi penyediaan sarana prasarana, kebijakan sekolah yang mendorong inovasi pembelajaran, serta dukungan moral kepada guru. Dukungan institusional ini memotivasi guru untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang kreatif sehingga penerapan gamefikasi dapat berjalan secara optimal dan berkelanjutan (Safitri *et al.*, 2024). Berdasarkan hasil kuesioner, 35% siswa menyatakan sangat setuju dan 40% siswa menyatakan setuju bahwa pembelajaran PAI berbasis permainan dapat terlaksana dengan baik karena adanya dukungan dari sekolah. Sedangkan 20% siswa menyatakan kurang setuju dan 5% siswa menyatakan tidak setuju.

### ***Potensi Pengembangan Gamefikasi di Masa Mendatang***

*Informan* menjelaskan bahwa gamefikasi memiliki potensi besar untuk terus dikembangkan dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar, khususnya di SD Islam Terpadu (IT) Sinar Putih Yogyakarta. Pengembangan dapat dilakukan melalui inovasi media pembelajaran, pengayaan variasi permainan, serta peningkatan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran. Dengan perencanaan yang matang dan dukungan berbagai pihak, gamefikasi mampu meningkatkan kualitas pembelajaran PAI secara adaptif dan berkelanjutan (Safitri *et al.*, 2024). Berdasarkan hasil kuesioner, 40% siswa menyatakan sangat setuju dan 35% siswa menyatakan setuju bahwa pembelajaran PAI berbasis gamefikasi perlu terus dikembangkan. Sedangkan 20% siswa menyatakan kurang setuju dan 5% siswa menyatakan tidak setuju.

## **SIMPULAN**

Penelitian ini menyimpulkan bahwa pemanfaatan gamefikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas V di SD Islam Terpadu (IT) Sinar Putih Yogyakarta merupakan strategi pembelajaran yang efektif dan relevan. Gamefikasi yang terintegrasi dengan materi PAI mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, serta pemahaman siswa terhadap pembelajaran. Selain berdampak pada aspek kognitif, gamefikasi juga berkontribusi terhadap pembentukan sikap dan



perilaku religius siswa melalui proses pembelajaran yang menyenangkan dan kontekstual. Dengan dukungan guru dan sekolah serta pengelolaan pembelajaran yang baik, gamefikasi berpotensi menjadi strategi pembelajaran inovatif dan berkelanjutan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di sekolah dasar.

## **SARAN**

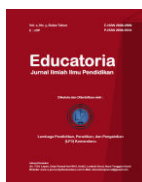
Bagi pihak sekolah, disarankan untuk memberikan dukungan yang berkelanjutan terhadap inovasi pembelajaran berbasis gamefikasi. Dukungan tersebut dapat berupa penyediaan sarana dan prasarana pembelajaran, pelatihan peningkatan kompetensi guru dalam pemanfaatan media dan teknologi pembelajaran, serta kebijakan sekolah yang mendorong guru untuk terus berinovasi. Dukungan institusional yang kuat diharapkan dapat meminimalkan kendala teknis dan meningkatkan efektivitas penerapan gamefikasi dalam pembelajaran PAI.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

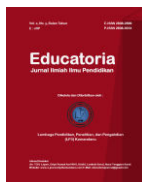
Terima kasih kepada dosen mata kuliah Teknologi Pendidikan atas bimbingan, arahan, dan masukan yang diberikan selama proses pelaksanaan penelitian ini. Terima kasih juga disampaikan kepada pihak SD Islam Terpadu (IT) Sinar Putih Yogyakarta, khususnya Bapak Bayu, S.Pd., selaku guru Pendidikan Agama Islam, atas kesediaan dan kerja sama yang baik dalam pelaksanaan penelitian. Penulis juga mengapresiasi seluruh siswa kelas V yang berjumlah 20 orang sebagai responden penelitian atas partisipasi dan keterlibatan aktifnya, sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches (4th Ed.)*. Thousand Oaks: Sage Publications.
- Díaz-Estrada, D. M., Díaz-Zúñiga, E. J., & Pilco-Lozano, M. A. (2024). Gamification as an Educational Strategy to Increase Motivation and Academic Performance. *Visual Review: International Visual Culture Review Revista Internacional De Cultura Visual*, 16(6), 61-69. <https://doi.org/10.62161/revvisual.v16.5323>
- Dinihari, Y., Rafli, Z., Boeriswati, E., & Hidayat, F. (2024). Generating Interest in Literacy among Elementary School Students through Gamification Technology. *IJLECR (International Journal of Language Education and Cultural Review)*, 10(2), 176-187. <https://doi.org/10.21009/ijlecr.v10i2.45173>
- Fadhli, M. (2019). *Pengembangan Perguruan Tinggi di Era Revolusi Industri 4.0*. Yogyakarta: Kalimedia.
- Hellín, C. J., Calles-Esteban, F., Valledor, A., Gómez, J., Otón-Tortosa, S., & Tayebi, A. (2023). Enhancing Student Motivation and Engagement through a Gamified Learning Environment. *Sustainability*, 15(19), 14119. <https://doi.org/10.3390/su151914119>



- Inna, M., Safnowandi, S., & Armiani, S. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP Negeri 2 Gunungsari melalui Penerapan Model Pembelajaran *Guided Discovery Learning*. *Educatoria : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(2), 87-95. <https://doi.org/10.36312/educatoria.v4i2.270>
- Ismail, Z. H., Shahabuddin, M. Z., & Muhamad, F. N. (2024). Gamification Adaptation in Teaching and Learning among the Secondary School Teachers in Malaysia. *International Journal of Modern Education*, 6(23), 613-629. <https://doi.org/10.35631/IJMOE.623042>
- Jaramillo-Mediavilla, L., Basantes-Andrade, A., Cabezas-González, M., & Casillas-Martín, S. (2024). Impact of Gamification on Motivation and Academic Performance: A Systematic Review. *Education Sciences*, 14(6), 639. <https://doi.org/10.3390/educsci14060639>
- Khaleel, F. L., Ashaari, N. S., & Wook, T. S. M. T. (2020). The Impact of Gamification on Students Learning Engagement. *International Journal of Electrical and Computer Engineering (IJECE)*, 10(5), 4965-4972. <https://doi.org/10.11591/ijece.v10i5.pp4965-4972>
- 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>
- Lampropoulos, G., & Sidiropoulos, A. (2024). Impact of Gamification on Students' Learning Outcomes and Academic Performance: A Longitudinal Study Comparing Online, Traditional, and Gamified Learning. *Education Sciences*, 14(4), 367. <https://doi.org/10.3390/educsci14040367>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook (3rd Ed.)*. Thousand Oaks: Sage Publications.
- Moleong, L. J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, I. I., Shofiyah, H., Komara, D., & Hambali, B. (2024). Strategi Pembelajaran Aktif untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa dalam Pendidikan Jasmani dan Olahraga. *Jurnal Ilmiah Spirit*, 24(2), 112-120. <https://doi.org/10.36728/jis.v24i2.3611>
- 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*, 09(04), 234-243. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.22785>
- Putri, R. K. A. (2024). Educational Gamification for the Enhancement of Student Motivation. *Edulanguae: Journal of English Language Education*, 7(1), 66-82. <https://doi.org/10.20414/edulanguae.v7i1.8945>
- Safitri, Q., Anam, N., & Sinta, D. (2024). Penerapan Gamification Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Pola Pikir Kreatif Siswa. *Al-Adabiyah: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(1), 17-27. <https://doi.org/10.35719/adabiyah.v5i1.925>
- Samsudin, S. (2025). Strengthening Character Education through Islamic Religious Education in Elementary Schools. *Journal of Islamic Elementary Education*, 3(2), 41-51. <https://doi.org/10.35896/jiee.v3i2.1246>



- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sappaile, B. I. (2024). The Impact of Gamification Learning on Student Motivation in Elementary School Learning. *Sciencetechno: Journal of Science and Technology*, 3(2), 184-196. <https://doi.org/10.55849/sciencetechno.v3i2.1050>
- Sardiman, A. M. (2021). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Sartika, D., Tanjung, E. F., & Nurzannah, N. (2024). Implementation of Islamic Religious Education Using Fun Learning at Primary Schools. *Southeast Asian Journal of Islamic Education*, 7(2), 87-102. <https://doi.org/10.21093/sajie.v7i2.9097>
- Sugiyono, S. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Yuliatin, I., & Rosmilawati, I. (2025). Mengurai Tantangan Guru Sekolah Dasar dalam Pemanfaatan Gamifikasi untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa. *Jurnal Basicedu*, 9(2), 590-605. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i2.9970>