



PENERAPAN GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PAI DI SMP 15 KOTA BENGKULU

**Diana Lorenza^{1*}, Islamiah Istikharah², Novita Rahmayanti³, Azi Wahyuda⁴,
& Muhammad Taufiqurrahman⁵**

^{1,2,3,4,&5}Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Tadris,
Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, Jalan Raden Fatah,
Bengkulu, Bengkulu 38211, Indonesia

*Email: dianalorenza889@gmail.com

Submit: 12-07-2025; Revised: 20-07-2025; Accepted: 21-07-2025; Published: 27-07-2025

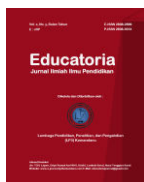
ABSTRAK: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan gamifikasi sebagai strategi inovatif dalam meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Negeri 15 Kota Bengkulu pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru PAI berhasil mengintegrasikan elemen gamifikasi seperti poin, lencana, papan peringkat, dan tantangan mingguan ke dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Elemen tersebut diimplementasikan melalui *platform* digital seperti Kahoot!, Quizizz, dan ClassDojo yang menciptakan suasana belajar interaktif dan kolaboratif. Penerapan gamifikasi terbukti mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa melalui kompetisi sehat, penghargaan simbolik, dan suasana belajar yang menyenangkan, serta sesuai dengan karakteristik generasi digital. Namun, kendala masih ditemukan dalam hal keterbatasan infrastruktur, literasi teknologi yang belum merata, dan pengawasan penilaian. Oleh karena itu, diperlukan dukungan berupa pelatihan guru, penyediaan sarana digital, dan pendampingan siswa. Temuan ini dapat menjadi rujukan bagi pendidik dalam merancang pembelajaran PAI yang lebih kontekstual dan efektif di era digital.

Kata Kunci: Gamifikasi, Generasi Digital, Motivasi Belajar, Pendidikan Agama Islam.

ABSTRACT: This study aims to describe the implementation of gamification as an innovative strategy to increase motivation to learn Islamic Religious Education (PAI) at SMP Negeri 15 Bengkulu City in the even semester of the 2024/2025 academic year. This study used a descriptive qualitative approach with data collection techniques including observation, interviews, and documentation. The results indicate that PAI teachers successfully integrated gamification elements such as points, badges, leaderboards, and weekly challenges into their Lesson Plans (RPP). These elements were implemented through digital platforms such as Kahoot!, Quizizz, and ClassDojo, creating an interactive and collaborative learning environment. The implementation of gamification has been proven to increase students' intrinsic motivation through healthy competition, symbolic rewards, and a fun learning environment, while also being in line with the characteristics of the digital generation. However, obstacles remain, including limited infrastructure, unequal technological literacy, and inadequate assessment supervision. Therefore, support in the form of teacher training, provision of digital resources, and student mentoring is needed. These findings can serve as a reference for educators in designing more contextual and effective PAI learning in the digital era.

Keywords: Gamification, Digital Generation, Learning Motivation, Islamic Religious Education.

How to Cite: Lorenza, D., Istikharah, I., Rahmayanti, N., Wahyuda, A., & Taufiqurrahman, M. (2025). Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar PAI di SMP 15 Kota Bengkulu. *Educatoria : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(3), 192-201. <https://doi.org/10.36312/educatoria.v5i3.576>



PENDAHULUAN

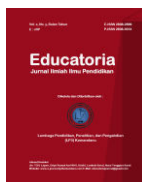
Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat pada era Revolusi Industri 4.0 telah membawa dampak besar terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Dunia pendidikan dituntut untuk terus berinovasi agar selaras dengan kebutuhan peserta didik abad ke-21 yang hidup dalam arus digitalisasi global (Prensky, 2015). Dalam konteks ini, mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) sebagai pilar utama pembentukan karakter, moral, dan akhlak peserta didik, perlu melakukan inovasi dalam strategi pembelajaran agar tetap relevan, adaptif, serta menarik bagi generasi Z.

Generasi Z dikenal sebagai *digital natives*, yakni generasi yang sejak lahir telah akrab dengan teknologi digital. Mereka cenderung memiliki gaya belajar visual, interaktif, dan cepat merasa jenuh terhadap metode pembelajaran konvensional seperti ceramah. Sebaliknya, mereka lebih tertarik pada pendekatan berbasis teknologi yang bersifat kolaboratif dan kompetitif (Deterding, 2020). Dalam menjawab tantangan ini, gamifikasi muncul sebagai strategi pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan oleh guru PAI untuk menciptakan suasana belajar yang hidup, partisipatif, dan sesuai dengan karakteristik generasi Z (Hamari *et al.*, 2019).

Menurut Deterding (2020), gamifikasi merupakan penerapan elemen-elemen permainan, seperti: poin, lencana, papan peringkat, tantangan, dan penghargaan ke dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan produktivitas peserta. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa gamifikasi efektif dalam meningkatkan motivasi intrinsik siswa, mendorong rasa ingin tahu, memperkuat partisipasi aktif dalam belajar, dan meningkatkan capaian akademik (Hamari *et al.*, 2019; Werbach & Hunter, 2021). Di sisi lain, gamifikasi juga mendukung terbentuknya kompetisi sehat, kerja sama tim, serta nilai-nilai sportivitas yang sejalan dengan prinsip-prinsip moral dalam PAI (Zichermann & Cunningham, 2020).

Namun, penerapan gamifikasi menuntut perencanaan yang matang dan pemahaman yang mendalam terhadap prinsip-prinsip dasarnya. Guru PAI harus mampu menyusun elemen gamifikasi yang relevan dengan tujuan pembelajaran, mengintegrasikan materi PAI ke dalam aktivitas permainan edukatif, dan tetap menjaga substansi nilai-nilai keislaman agar tidak kehilangan makna spiritualitasnya (Hamari *et al.*, 2019). Di SMP Negeri 15 Kota Bengkulu, guru PAI mulai merintis penggunaan gamifikasi sebagai bentuk inovasi pembelajaran dalam menghadapi era digital. Inisiatif ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan serta meningkatkan motivasi belajar siswa yang selama ini rendah terhadap mata pelajaran PAI yang sering dianggap monoton dan teoritis (Kasmayanti *et al.*, 2023; Werbach & Hunter, 2021).

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya literatur tentang penerapan gamifikasi dalam mata pelajaran PAI, yang selama ini lebih banyak diterapkan dalam bidang STEM (*Science, Technology, Engineering, and*



Mathematics). Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi guru PAI dalam merancang skenario pembelajaran yang kreatif, menyenangkan, dan tetap berbasis pada nilai-nilai pedagogi Islam (Deterding, 2020). Lebih lanjut, penelitian ini juga bertujuan memberikan rekomendasi bagi pihak sekolah dan pemangku kebijakan pendidikan untuk mendukung inovasi pembelajaran berbasis teknologi melalui pelatihan guru, penyediaan infrastruktur, serta sistem evaluasi berkelanjutan (Hamari *et al.*, 2019). Dengan demikian, gamifikasi tidak hanya menjadi *trend* sesaat, tetapi berkembang sebagai strategi pembelajaran berkelanjutan yang mampu menjawab tantangan pendidikan abad ke-21. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses penerapan gamifikasi dalam pembelajaran PAI serta menganalisis pengaruhnya terhadap peningkatan motivasi belajar siswa di SMP Negeri 15 Kota Bengkulu.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk mengkaji dan mendeskripsikan fenomena secara mendalam sesuai dengan konteks yang terjadi di lapangan. Pendekatan ini dipilih karena peneliti berusaha memahami secara menyeluruh bagaimana penerapan strategi pembelajaran berbasis gamifikasi dapat memengaruhi motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Lokasi penelitian ditetapkan di SMP Negeri 15 Kota Bengkulu pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Pemilihan lokasi dilakukan secara *purposive* berdasarkan pertimbangan bahwa sekolah tersebut telah mengimplementasikan model pembelajaran inovatif, khususnya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII.

Informan dalam penelitian ini terdiri atas satu orang guru PAI sebagai pelaksana strategi pembelajaran, dan sepuluh siswa kelas VIII sebagai peserta didik yang mengalami langsung proses pembelajaran berbasis gamifikasi. *Informan* dipilih dengan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan secara sengaja berdasarkan kriteria tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian, seperti keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran dan ketersediaan untuk diwawancarai.

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri, sebagaimana yang menjadi karakteristik penelitian kualitatif (Moleong, 2017). Namun demikian, peneliti juga menggunakan instrumen pendukung berupa pedoman observasi, pedoman wawancara semi-terstruktur, dan format dokumentasi untuk membantu sistematisasi pengumpulan data. Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama, yaitu: observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi.

Observasi dilakukan secara langsung di dalam kelas untuk mengamati perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi pembelajaran berbasis gamifikasi oleh guru PAI, termasuk pola interaksi yang terjadi antara guru dan siswa (Sugiyono, 2019). Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur kepada guru PAI dan sepuluh siswa terpilih guna menggali persepsi, motivasi, tantangan, serta harapan mereka terhadap penerapan gamifikasi dalam pembelajaran. Sementara itu, dokumentasi difokuskan pada pengumpulan data tertulis seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar penilaian siswa, foto kegiatan pembelajaran, serta catatan-catatan pendukung lainnya yang relevan dengan fokus penelitian (Creswell, 2016).



Untuk menjamin keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi dari berbagai *informan*, yakni: guru, siswa, dan dokumen pembelajaran. Sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan temuan dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hal ini sejalan dengan pendapat Patton (2015) bahwa triangulasi merupakan strategi penting dalam meningkatkan validitas data pada penelitian kualitatif.

Analisis data dilakukan secara interaktif dan berkesinambungan berdasarkan model dari Miles *et al.* (2018) yang terdiri atas tiga tahapan, yaitu: reduksi data, penyajian data, serta penarikan simpulan dan verifikasi. Pada tahap reduksi data, peneliti menyaring dan memfokuskan data-data yang relevan dengan tujuan penelitian. Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk narasi, tabel, atau matriks untuk memudahkan identifikasi pola dan kecenderungan. Selanjutnya, peneliti menarik simpulan sementara yang kemudian diverifikasi secara terus-menerus untuk memastikan kebenaran dan konsistensinya dengan temuan di lapangan. Dengan demikian, metode penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran yang komprehensif dan valid mengenai penerapan strategi gamifikasi oleh guru PAI di SMP Negeri 15 Kota Bengkulu serta dampaknya terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis gamifikasi di SMP Negeri 15 Kota Bengkulu pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Data diperoleh melalui observasi langsung dan wawancara mendalam dengan guru PAI serta siswa kelas VIII. Hasil penelitian menunjukkan adanya transformasi metode pembelajaran PAI dari model konvensional ke arah yang lebih interaktif dan adaptif melalui pemanfaatan teknologi digital.

Perencanaan dan Implementasi Gamifikasi

Guru PAI di SMP Negeri 15 Kota Bengkulu menunjukkan kompetensi yang baik dalam merancang skema pembelajaran yang inovatif. Berdasarkan hasil observasi, beberapa langkah strategis yang dilakukan guru antara lain:

Penggunaan Platform Digital

Guru memanfaatkan *platform*, seperti: *Kahoot!*, *Quizizz*, dan *ClassDojo* untuk mendukung penerapan gamifikasi. Ketiga *platform* tersebut dipilih karena antarmukanya yang ramah pengguna, mudah diakses, dan memungkinkan interaksi *real time*.

Penerapan Elemen Gamifikasi

Elemen-elemen gamifikasi yang diterapkan antara lain:

1) Poin untuk Setiap Tugas yang Diselesaikan secara Tepat Waktu

Sistem poin diterapkan sebagai bentuk apresiasi langsung terhadap hasil kerja siswa. Setiap tugas, baik berupa latihan soal, rangkuman materi, maupun presentasi individu, diberikan bobot poin tertentu. Poin diberikan dengan mempertimbangkan:

- Ketepatan waktu pengumpulan (*deadline*);
- Tingkat ketuntasan jawaban atau isi materi; dan

- Kerapihan dan keseriusan pengerjaan.

Praktiknya, guru PAI membuat tabel rekap di *platform ClassDojo*, sehingga setiap siswa dapat memantau poin mereka secara *real time*. Siswa yang konsisten mengumpulkan tugas tepat waktu akan mengumpulkan poin lebih banyak, sehingga mendorong pembiasaan disiplin dan tanggung jawab. Sistem poin ini juga mengurangi kecenderungan menunda tugas karena siswa memiliki target perolehan poin mingguan atau bulanan.

2) Lencana (*Badge*) sebagai Penghargaan Simbolik untuk Siswa yang Menonjol

Selain poin, guru PAI memberikan lencana digital sebagai simbol penghargaan non-materil. Lencana diberikan untuk berbagai kategori, misalnya:

- Lencana “Tepat Waktu”: Bagi siswa yang selalu mengumpulkan tugas sebelum tenggat;
- Lencana “Jawaban Teliti”: Bagi siswa dengan hasil pengerjaan tugas yang sangat lengkap dan minim kesalahan;
- Lencana “Pemimpin Diskusi”: Bagi siswa yang aktif memimpin kelompok dalam diskusi tantangan mingguan; dan
- Lencana “Sahabat Sejati”: Bagi siswa yang membantu teman lain memahami materi.

Lencana ini tidak hanya ditampilkan di akun *ClassDojo*, tetapi juga diumumkan pada pertemuan daring atau luring sebagai bentuk apresiasi publik. Bentuk lencana bervariasi, seperti: ikon bintang emas, piala mini, atau *badge virtual* dengan nama siswa. Praktik ini mendorong siswa untuk merasa diakui jerih payahnya meskipun hanya berupa simbol, karena pengakuan sosial sangat penting bagi motivasi belajar siswa.

3) Papan Peringkat (*Leaderboard*) yang Diperbarui Setiap Minggu untuk Memupuk Motivasi Berkompetisi Sehat

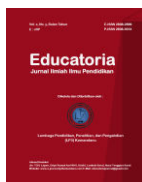
Papan peringkat disusun berdasarkan akumulasi poin dan jumlah lencana yang diperoleh masing-masing siswa. Guru PAI menampilkan papan peringkat ini di ruang kelas (jika tatap muka) atau melalui fitur *announcement* di *ClassDojo* (jika daring). Beberapa hal penting dari sistem *leaderboard* ini:

- Memicu semangat kompetisi sehat di antara siswa;
- Membiasakan siswa untuk bersaing secara sportif, bukan saling menjatuhkan;
- Memberi motivasi bagi siswa yang peringkatnya di bawah untuk mengejar ketertinggalan pada pekan berikutnya; dan
- Memberikan penghargaan simbolik, misalnya posisi 3 besar diumumkan di grup kelas dan diberikan pujian khusus.

Guru selalu menekankan bahwa papan peringkat bukan untuk mempermalukan siswa berperingkat rendah, melainkan untuk mendorong perbaikan diri. Untuk menjaga suasana kondusif, guru tidak hanya memuji peringkat atas tetapi juga mengapresiasi kenaikan peringkat signifikan meski belum masuk tiga besar.

4) Tantangan Mingguan Berupa Kuis Kelompok atau Proyek Mini yang Harus Diselesaikan secara Kolaboratif

Setiap pekan, guru PAI mendesain tantangan mingguan yang wajib diikuti seluruh siswa. Bentuk tantangan bervariasi agar tidak monoton, contohnya:



- Kuis interaktif menggunakan *Kahoot!* atau *Quizizz* yang dilakukan secara berkelompok;
- Proyek mini, misalnya membuat poster digital berisi ringkasan nilai-nilai akhlak mulia atau infografis materi pelajaran PAI;
- Debat mini, di mana kelompok saling beradu argumen terkait tema-tema etika Islami yang relevan dengan kehidupan sehari-hari; dan
- *Roleplay*, seperti simulasi dakwah singkat atau diskusi kasus moral sederhana.

Tujuan tantangan mingguan adalah menanamkan kerja sama, tanggung jawab kelompok, serta mengasah keterampilan komunikasi. Skema ini juga melatih siswa untuk saling mendukung anggota tim yang memiliki kemampuan lebih rendah. Dengan demikian, suasana belajar menjadi lebih kontekstual, partisipatif, dan menyenangkan, serta mendukung pembelajaran abad ke-21 yang menekankan keterampilan kolaborasi.

Integrasi dalam RPP

Guru mengintegrasikan desain gamifikasi ini ke dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), sehingga proses evaluasi dan asesmen dapat disesuaikan dengan capaian setiap siswa.

Dampak Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar

Dampak penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) terhadap motivasi belajar siswa menunjukkan hasil yang signifikan dan positif. Berdasarkan wawancara mendalam dengan siswa, terungkap bahwa gamifikasi mampu mengubah persepsi mereka terhadap mata pelajaran PAI yang sebelumnya dianggap monoton menjadi lebih menarik, menantang, dan menyenangkan. Siswa mengakui bahwa adanya elemen-elemen permainan dalam proses belajar, seperti penghargaan digital dan papan peringkat, meningkatkan semangat belajar mereka. Hal ini menunjukkan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa, di mana dorongan untuk belajar muncul bukan semata karena kewajiban akademik, melainkan karena adanya rasa ingin meraih prestasi dalam bentuk *reward virtual* dan pengakuan sosial di antara teman sebaya. Selain itu, gamifikasi juga menciptakan suasana pembelajaran yang kompetitif sekaligus kolaboratif. Papan peringkat mendorong siswa untuk berkompetisi secara sehat, sedangkan tantangan mingguan mendorong mereka untuk bekerja sama dalam tim. Situasi ini secara tidak langsung membangun semangat kebersamaan, kerja tim, dan sportivitas di antara siswa.

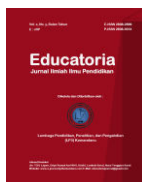
Lebih jauh, gamifikasi turut mendorong kemandirian belajar karena siswa diberi kebebasan menggunakan *platform digital* untuk mengatur waktu, memilih strategi belajar, dan menyelesaikan tugas sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing. Temuan ini selaras dengan kerangka *self-determination theory* yang menyatakan bahwa motivasi intrinsik berkembang secara optimal apabila tiga kebutuhan psikologis dasar terpenuhi: otonomi, yaitu kebebasan dalam memilih metode belajar; kompetensi, yaitu perasaan mampu dalam menghadapi tantangan; serta keterhubungan, yaitu rasa terhubung dan memiliki hubungan sosial yang positif dengan teman sekelas melalui kerja sama tim. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa gamifikasi tidak hanya memperkaya metode pembelajaran, tetapi juga secara empiris berkontribusi terhadap penguatan aspek-aspek psikologis yang mendasari motivasi belajar siswa.

Penelitian ini juga relevan dengan hasil studi yang dilakukan oleh Hamari *et al.* (2019) yang menegaskan bahwa gamifikasi secara konsisten dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui kombinasi elemen kompetisi, penghargaan, dan interaksi sosial yang terencana. Mereka menjelaskan bahwa ketika peserta didik merasakan bahwa proses belajar merupakan sebuah permainan yang menantang, maka mereka terdorong untuk lebih aktif terlibat, bukan hanya sekadar menjadi penerima informasi secara pasif. Hal ini memperkuat asumsi bahwa pendekatan gamifikasi bukan hanya sekadar *trend*, melainkan sebuah strategi pedagogis yang efektif untuk menstimulasi keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran, termasuk pada mata pelajaran PAI yang selama ini sering dianggap kaku dan monoton.

Walaupun hasil observasi dan wawancara mendalam menunjukkan bahwa gamifikasi membawa banyak dampak positif, guru PAI juga mengungkapkan beberapa tantangan signifikan yang harus diatasi secara bertahap. Salah satu tantangan utama adalah kesiapan infrastruktur digital. Tidak semua peserta didik memiliki perangkat digital pribadi atau akses internet yang stabil di rumah, sehingga beberapa di antaranya harus meminjam gawai milik orang tua atau memanfaatkan fasilitas sekolah yang terbatas. Selain itu, variasi kemampuan digital antarsiswa juga memengaruhi kelancaran implementasi gamifikasi, karena sebagian siswa cepat beradaptasi, sedangkan sebagian lainnya memerlukan pendampingan intensif agar tidak tertinggal. Tantangan lain terletak pada aspek pengawasan dan penilaian, guru memerlukan strategi monitoring yang cermat dan sistematis agar tidak terjadi kecurangan, seperti saling menyontek jawaban ketika kuis daring berlangsung. Di samping itu, manajemen waktu juga menjadi sorotan karena guru perlu menyeimbangkan waktu untuk pembelajaran daring berbasis gamifikasi dengan sesi diskusi tatap muka agar capaian pembelajaran tetap optimal dan tidak hanya berpusat pada aspek kompetitif semata.

Hasil penelitian juga menegaskan bahwa keberhasilan penerapan gamifikasi pada pembelajaran PAI sangat bergantung pada kreativitas, kesiapan, dan kompetensi guru sebagai pelaksana utama. Guru dituntut untuk memiliki literasi digital yang memadai, memahami karakteristik peserta didik, serta mampu memadukan teknologi dengan materi PAI yang sarat nilai moral dan spiritual. Dalam konteks ini, peran guru mengalami pergeseran dari sekadar penyampai materi menjadi perancang dan pengelola pengalaman belajar yang bermakna. Guru berfungsi sebagai fasilitator yang membimbing proses belajar, memotivasi siswa agar tetap antusias, serta memantau perkembangan belajar melalui *platform digital*. Dengan demikian, pembelajaran PAI tidak hanya menitikberatkan pada aspek kognitif, tetapi juga mendukung pembentukan sikap religius dan etika sosial melalui pendekatan yang relevan dengan gaya belajar generasi digital.

Berdasarkan temuan penelitian ini, implementasi gamifikasi dalam pembelajaran PAI di SMP Negeri 15 Kota Bengkulu menunjukkan peningkatan signifikan dalam motivasi belajar siswa, terutama dalam hal keterlibatan aktif, antusiasme dalam menyelesaikan tugas, serta peningkatan pemahaman konsep keagamaan melalui pendekatan yang lebih menyenangkan dan interaktif. Temuan ini selaras dengan hasil penelitian Fauziyah *et al.* (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan elemen gamifikasi, seperti: poin, *badge*, dan tantangan mampu



meningkatkan motivasi intrinsik siswa dalam mata pelajaran yang dianggap monoton. Namun, penelitian ini juga menemukan hambatan dalam aspek kesiapan digital guru dan keterbatasan infrastruktur teknologi, yang berbeda dengan studi oleh Sari & Munir (2024) di sekolah berbasis digital, di mana hambatan tersebut tidak signifikan karena dukungan infrastruktur yang lebih baik.

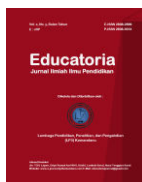
Berangkat dari temuan tersebut, sejumlah rekomendasi praktis dapat diusulkan untuk optimalisasi dan keberlanjutan pembelajaran PAI berbasis gamifikasi. Pertama, guru perlu mendapatkan pelatihan literasi digital secara terstruktur dan berkelanjutan, agar mampu merancang desain pembelajaran gamifikasi yang kontekstual dan adaptif terhadap karakteristik siswa dan sekolah. Kedua, sekolah diharapkan memperkuat dukungan infrastruktur, seperti penyediaan jaringan *WiFi* yang stabil, laboratorium komputer yang dapat diakses seluruh siswa, serta program pinjaman perangkat digital (tablet/laptop) bagi siswa dengan keterbatasan akses. Ketiga, untuk mengatasi kesenjangan literasi digital antar siswa, disarankan diterapkannya program mentoring sebaya, yang terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan teknologi siswa melalui pendekatan kolaboratif. Keempat, proses gamifikasi perlu dievaluasi secara berkala melalui refleksi bersama antara guru dan siswa, agar kendala yang muncul dapat diatasi secara cepat, dan strategi pembelajaran dapat disesuaikan dengan perkembangan teknologi, kebutuhan pembelajaran, serta dinamika kelas yang terus berkembang.

Dari sudut pandang teori pembelajaran modern, penerapan gamifikasi sejalan dengan paradigma *student-centered learning* yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam seluruh rangkaian proses belajar. Pendekatan ini mendukung penguasaan keterampilan abad ke-21 (*21st century skills*) yang mencakup kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Selain mendorong penguasaan materi PAI, skema pembelajaran berbasis gamifikasi juga berkontribusi dalam membentuk karakter siswa agar lebih jujur, bertanggung jawab, sportif, dan saling menghargai. Hal ini sangat relevan dengan gaya belajar generasi Z yang cenderung menyukai aktivitas berbasis teknologi, visual, dan partisipatif, sehingga nilai moral dapat ditanamkan melalui mekanisme permainan yang terarah dan edukatif.

Berdasarkan keseluruhan hasil observasi dan wawancara, dapat disimpulkan bahwa penerapan gamifikasi pada pembelajaran PAI di SMP Negeri 15 Kota Bengkulu terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penerapan elemen-elemen permainan yang dirancang terstruktur. Metode ini menjadikan pembelajaran lebih menarik, kompetitif, dan kolaboratif, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan dinamis. Meskipun demikian, kesiapan infrastruktur digital serta literasi teknologi peserta didik masih menjadi tantangan nyata yang harus diselesaikan melalui sinergi antara guru, sekolah, dan orang tua agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal dan berkelanjutan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di SMP Negeri 15 Kota Bengkulu, pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis gamifikasi terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Guru berhasil mengintegrasikan elemen-



elemen gamifikasi seperti poin, rencana, papan peringkat, dan tantangan mingguan melalui *platform digital* yang relevan dengan karakteristik peserta didik. Penerapan ini menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan partisipatif. Namun, proses implementasi masih menghadapi kendala, seperti: keterbatasan infrastruktur, perbedaan kemampuan literasi digital, serta kebutuhan akan sistem evaluasi yang akurat dan berkelanjutan. Oleh karena itu, dukungan dalam bentuk pelatihan guru, penguatan sarana teknologi, dan pengembangan strategi evaluasi sangat diperlukan. Secara keseluruhan, gamifikasi tidak hanya mendorong pencapaian kognitif, tetapi juga membentuk sikap positif siswa, seperti: tanggung jawab, kerja sama, dan semangat kompetitif yang sehat. Temuan ini menunjukkan bahwa gamifikasi layak untuk dikembangkan sebagai pendekatan pembelajaran PAI yang adaptif di era digital.

SARAN

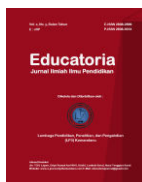
Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti menyarankan agar guru PAI terus meningkatkan kompetensi literasi digital melalui pelatihan rutin dan forum berbagi praktik baik agar skema gamifikasi dapat diterapkan secara optimal dan berkesinambungan. Pihak sekolah diharapkan mendukung dengan menyediakan sarana teknologi pendukung, seperti: jaringan internet yang stabil, laboratorium komputer yang memadai, serta fasilitas pinjam pakai perangkat digital bagi siswa yang membutuhkan. Orang tua juga diharapkan terlibat aktif dalam mendampingi anak saat belajar daring di rumah agar pelaksanaan gamifikasi tetap terpantau dengan baik. Selain itu, evaluasi berkala perlu dilakukan untuk menyesuaikan strategi gamifikasi dengan dinamika perkembangan teknologi dan kebutuhan peserta didik. Peneliti juga menyarankan agar penelitian lanjutan mengkaji dampak gamifikasi pada aspek karakter siswa secara lebih mendalam, sehingga penerapannya dapat terus dikembangkan untuk mendukung tujuan pendidikan yang holistik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu terselesaikannya penelitian ini. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada Kepala SMP Negeri 15 Kota Bengkulu beserta dewan guru, khususnya guru Pendidikan Agama Islam, yang telah memberikan izin, bimbingan, serta kesempatan untuk melakukan observasi dan wawancara. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada seluruh siswa kelas VIII yang telah bersedia menjadi *responden* serta memberikan informasi yang jujur dan mendukung kelancaran pengumpulan data. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada dosen pembimbing dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu atas segala dukungan, arahan, dan masukan yang sangat berarti. Semoga segala bantuan dan kerja sama yang telah diberikan menjadi amal kebaikan dan mendapat balasan yang setimpal dari Allah SWT.

DAFTAR RUJUKAN

Creswell, J. W. (2016). *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran (Edisi Keempat)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.



- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2017). *Self-Determination Theory: Basic Psychological Needs in Motivation, Development, and Wellness*. New York: Guilford Press.
- Deterding, S. (2020). *Gamification: Designing for Motivation*. Cambridge: MIT Press.
- Fauziyah, N. R., Fatah, M. F., & Mahmudah, R. (2025). Transformasi Pembelajaran dengan Gamifikasi Strategi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Dar El Ilmi: Jurnal Keagamaan, Pendidikan dan Humaniora*, 12(1), 15-25. <https://doi.org/10.52166/darelilmi.v12i1.9367>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does Gamification Work? A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. In *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences* (pp. 1-10). Hawaii, United States of America: IEEE Computer Society.
- Kasmayanti, K., Samsuri, T., & Safnowandi, S. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Turnament* (TGT) dengan Menggunakan Media *Flashcard* terhadap Kemampuan Kognitif dan Motivasi Belajar Biologi Siswa Kelas VII. *Panthera : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains dan Terapan*, 3(2), 41-57. <https://doi.org/10.36312/panthera.v3i2.159>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2018). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook (Edisi Ketiga)*. California: SAGE Publications.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Patton, M. Q. (2015). *Qualitative Research & Evaluation Methods (Edisi Keempat)*. California: SAGE Publications.
- Prensky, M. (2015). *Teaching Digital Natives: Partnering for Real Learning*. California: Corwin Press.
- Sari, A. P., & Munir, M. (2024). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Inovasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Efektivitas Kegiatan di Kelas. *Teknologi Transformasi Digital (Digitech)*, 4(2), 977-983. <https://doi.org/10.47709/digitech.v4i2.5127>
- Sugiyono, S. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2021). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Philadelphia: Wharton School Press.
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2020). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. California: O'Reilly Media.