



## **IMPLEMENTASI GAMIFIKASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMA N 1 PRAMBANAN SLEMAN**

**Sucining Tiyas<sup>1</sup>, Lovandri Dwandra Putra<sup>2</sup>, Nazwa Widhy Azzurha<sup>3</sup>, Siti Hamidah<sup>4</sup>,  
Faizah Khairah Jihad<sup>5</sup>, Radhita Adystyanindra Purnama<sup>6</sup>**

<sup>1</sup> Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia, 55166

Telp: (0274) 563515, Fax: (0274) 564604

E-mail: 2300031002@webmail.uad.ac.id

<sup>2</sup> Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia, 55166

Telp: (0274) 563515, Fax: (0274) 564604

E-mail: lovandri.putra@pgsd.uad.ac.id

<sup>3</sup> Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia, 55166

Telp: (0274) 563515, Fax: (0274) 564604

E-mail: 2300031007@webmail.uad.ac.id

<sup>4</sup> Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia, 55166

Telp: (0274) 563515, Fax: (0274) 564604

E-mail: 2300031029@webmail.uad.ac.id

<sup>5</sup> Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia, 55166

Telp: (0274) 563515, Fax: (0274) 564604

E-mail: 2300031074@webmail.uad.ac.id

<sup>6</sup> Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia, 55166

Telp: (0274) 563515, Fax: (0274) 564604

E-mail: 2300031091@webmail.uad.ac.id

### **RIWAYAT ARTIKEL**

Received : 2026-01-20

Revised : 2026-01-28

Accepted : 2026-01-29

### **KEYWORDS**

Gamification

Islamic Religious Education

Learning Outcomes

Learning Innovation

Student Motivation

### **KATA KUNCI**

Gamifikasi

Pendidikan Agama Islam

Hasil Pembelajaran

Motivasi siswa

### **ABSTRACT**

*Islamic Religious Education (PAI) learning often faces challenges with conventional methods that are monotonous, resulting in low student motivation and active participation in class. This study aims to analyze the implementation of gamification in PAI learning and its impact on student learning outcomes at SMA Negeri 1 Prambanan Sleman. The method used in this research is qualitative descriptive, with data collection techniques through participatory observation and in-depth interviews with teachers and students. The results showed that the application of gamification, which combines digital platforms (such as Quizizz and Kahoot) and non-digital activities, was able to create an interactive, competitive, and joyful learning atmosphere. Students showed increased enthusiasm, activeness in taking notes, and better understanding of the material compared to conventional learning. It is concluded that gamification is an effective strategy to improve the quality of PAI learning processes and outcomes, although its success is still influenced by technical obstacles such as internet network stability and the availability of student devices.*

### **ABSTRAK**

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) sering kali menghadapi tantangan metode konvensional yang monoton, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi dan partisipasi aktif siswa di kelas. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi gamifikasi dalam pembelajaran PAI serta dampaknya terhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri 1 Prambanan Sleman. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi dan wawancara mendalam terhadap guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi, yang

memadukan platform digital (seperti *Quizizz* dan *Kahoot*) serta aktivitas non-digital, mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan (*joyful learning*). Siswa menunjukkan peningkatan antusiasme, keaktifan dalam mencatat, serta pemahaman materi yang lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional. Disimpulkan bahwa gamifikasi merupakan strategi efektif untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar PAI, meskipun keberhasilannya masih dipengaruhi oleh kendala teknis seperti stabilitas jaringan internet dan ketersediaan perangkat siswa.

## 1. Pendahuluan

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan pilar fundamental dalam pembentukan karakter, moral, dan kepribadian siswa di lingkungan sekolah. PAI tidak hanya berperan dalam memberikan pemahaman keagamaan secara kognitif, tetapi juga menjadi sarana strategis untuk menanamkan nilai-nilai keimanan, ketakwaan, serta akhlak mulia yang tercermin dalam sikap dan perilaku sehari-hari siswa. Kutbaniyah, Muktamiroh, dan Bashith (2025) menegaskan bahwa PAI bukan sekadar proses transfer ilmu pengetahuan keagamaan, melainkan suatu upaya sistematis dalam melakukan pembersihan jiwa (*tazkiyatun nafs*) dan pembinaan akhlak, sehingga peserta didik mampu meraih kebahagiaan dan keseimbangan hidup baik di dunia maupun di akhirat. (Kutbaniyah, 2025)

Namun demikian, realitas pembelajaran PAI di lapangan menunjukkan adanya berbagai tantangan yang perlu mendapatkan perhatian serius. Mahmubi dan Homaidi (2025) mengungkapkan bahwa proses pembelajaran PAI di banyak sekolah masih didominasi oleh metode konvensional yang bersifat satu arah, seperti ceramah dan hafalan semata. (Mahmubi, 2025) Pola pembelajaran yang monoton tersebut cenderung membuat siswa pasif, kurang terlibat secara aktif, serta menurunkan motivasi belajar. Akibatnya, nilai-nilai ajaran Islam yang seharusnya diinternalisasikan secara mendalam sering kali hanya dipahami secara teoritis, tanpa diikuti oleh perubahan sikap dan perilaku yang nyata dalam kehidupan siswa.

Menghadapi berbagai tantangan pada era digital, integrasi teknologi dalam proses pembelajaran menjadi sebuah keniscayaan yang tidak dapat dihindari. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menuntut dunia pendidikan untuk beradaptasi dengan menghadirkan strategi pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan relevan dengan karakteristik peserta didik masa kini. Ariani (2020) menjelaskan bahwa salah satu pendekatan yang mulai banyak dikembangkan dan diterapkan dalam sistem pembelajaran modern adalah gamifikasi, yaitu penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan, termasuk pendidikan, dengan tujuan meningkatkan

keterlibatan, motivasi, dan partisipasi aktif peserta didik dalam proses belajar. (Ariani, 2020)

Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, penerapan gamifikasi dinilai memiliki potensi yang signifikan dalam mengatasi kejenuhan belajar serta menjembatani kesenjangan antara materi ajar dan pengalaman belajar siswa. Kutbaniyah dkk. (2025) menegaskan bahwa pemanfaatan elemen-elemen gamifikasi, seperti pemberian poin, sistem level, tantangan, dan penghargaan, mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan kompetitif secara sehat. Selain itu, pendekatan ini juga membantu siswa dalam memahami konsep-konsep ajaran Islam yang bersifat abstrak, seperti nilai keimanan, akhlak, dan ibadah, sehingga pembelajaran tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga mendorong internalisasi nilai-nilai keislaman secara lebih bermakna.

Penerapan gamifikasi secara spesifik melalui platform digital juga menunjukkan hasil yang positif. Penelitian yang dilakukan oleh Listiyani dan Yamin (2023) membuktikan bahwa penggunaan media gamifikasi seperti *Quizizz* memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI. (Yamin.) Hal ini dikarenakan gamifikasi mampu memberikan umpan balik langsung dan memicu kompetisi yang sehat di antara siswa. Di SMA N 1 Prambanan, potensi ini perlu digali lebih dalam untuk mengatasi rendahnya partisipasi aktif siswa di kelas. Melalui implementasi gamifikasi, diharapkan hasil belajar siswa tidak hanya meningkat secara kognitif, tetapi juga memperkuat afeksi mereka terhadap nilai-nilai agama.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh implementasi pembelajaran berbasis gamifikasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Urgensi penelitian ini terletak pada upaya modernisasi metodologi pembelajaran agama yang adaptif terhadap karakteristik generasi Z dan Alpha yang sangat akrab dengan teknologi digital. Melalui studi ini, diharapkan akan ditemukan pola integrasi teknologi dan nilai agama yang efektif untuk meningkatkan kualitas *output* pendidikan agama Islam di sekolah

## 2. Tinjauan Literatur

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran strategis dalam sistem pendidikan nasional, tidak hanya sebagai mata pelajaran yang mentransfer pengetahuan kognitif, tetapi juga sebagai sarana pembentukan karakter dan moral siswa. Kutbaniyah, Muktamiroh, dan Bashith (2025) mendefinisikan pembelajaran PAI sebagai upaya sistematis untuk *tazkiyatun nafs* (pembersihan jiwa) dan pembinaan akhlak, yang bertujuan menciptakan keseimbangan hidup dunia dan akhirat. Namun, tantangan utama dalam implementasi PAI saat ini adalah dominasi metode konvensional yang sering kali membuat siswa pasif dan menurunkan motivasi belajar.

Untuk menjawab tantangan tersebut, integrasi teknologi melalui gamifikasi menjadi pendekatan yang relevan di era digital. Ariani (2020) mendefinisikan gamifikasi sebagai penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan, seperti pendidikan, guna meningkatkan keterlibatan dan partisipasi aktif peserta didik. Dalam konteks PAI, gamifikasi berfungsi menjembatani konsep abstrak keagamaan menjadi pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan. Safitri, Anam, dan Sinta (2024) menekankan bahwa penerapan gamifikasi memungkinkan eksplorasi proses belajar yang lebih mendalam, di mana keterlibatan siswa menjadi indikator utama keberhasilan pembelajaran.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan hasil belajar. Listiyani dan Yamin (2023) menemukan bahwa penggunaan platform seperti *Quizizz* memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar PAI karena adanya fitur umpan balik langsung dan kompetisi yang sehat. Senada dengan hal tersebut, Lovandri Dwandra Putra dkk. (2024) dan Sarip dkk. (2023) menyoroti bahwa elemen permainan mampu mengubah suasana kelas menjadi lebih kolaboratif dan kompetitif, yang berdampak positif pada aspek kognitif maupun afektif siswa. Kerangka literatur ini menjadi dasar bagi penelitian ini untuk menganalisis lebih lanjut implementasi gamifikasi di SMA N 1 Prambanan Sleman, khususnya dalam melihat keseimbangan antara penggunaan media digital dan non-digital.

## 3. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan fokus pada implementasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis gamifikasi serta pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. Pendekatan ini dipilih untuk memperoleh gambaran yang mendalam dan

komprehensif mengenai proses penerapan gamifikasi dalam pembelajaran PAI di lingkungan sekolah menengah atas. Pendekatan deskriptif kualitatif dinilai relevan karena memungkinkan peneliti untuk memahami fenomena pembelajaran secara kontekstual berdasarkan pengalaman langsung subjek penelitian, sebagaimana diterapkan oleh Safitri, Anam, dan Sinta (2024) dalam penelitian mereka tentang gamifikasi PAI yang menekankan pada eksplorasi proses, keterlibatan siswa, serta respon pembelajaran secara mendalam. (Safitri, 2024)

Data utama dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi dan wawancara, yang melibatkan guru PAI dan siswa SMA Negeri 1 Prambanan Sleman. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran PAI berbasis gamifikasi, meliputi keterlibatan siswa, interaksi pembelajaran, serta penggunaan elemen gamifikasi dalam kelas. Sementara itu, wawancara dilakukan untuk menggali informasi terkait perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi pembelajaran gamifikasi dari sudut pandang guru dan siswa. Teknik pengumpulan data ini sejalan dengan penelitian Amri (2025) yang menegaskan bahwa observasi dan wawancara merupakan instrumen utama dalam penelitian kualitatif gamifikasi pembelajaran agama untuk memperoleh pemahaman yang utuh mengenai dinamika kelas dan pengalaman belajar siswa. (Amri, 2025)

Analisis data dalam penelitian ini menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*), dengan memperhatikan bagaimana gamifikasi mampu meningkatkan minat belajar, motivasi, dan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian ini juga menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi efektivitas penerapan gamifikasi, seperti peran guru dalam mengelola pembelajaran, pemilihan media gamifikasi, serta respon siswa terhadap pembelajaran tersebut. Fokus analisis ini sejalan dengan temuan Safitri et al. (2024) dan Amri (2025) yang menunjukkan bahwa keberhasilan gamifikasi dalam pembelajaran PAI sangat dipengaruhi oleh strategi guru, desain aktivitas gamifikasi, serta keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Dengan demikian, metode penelitian ini tidak hanya menyoroti hasil dari implementasi gamifikasi dalam pembelajaran PAI, tetapi juga menggali proses dan faktor pendukung yang berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa di SMA Negeri 1 Prambanan Sleman.

### a. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

- 1) Wawancara, dilakukan kepada guru Pendidikan Agama Islam dan beberapa siswa SMA Negeri 1 Prambanan Sleman untuk memperoleh data mengenai pengalaman, persepsi, dan dampak penerapan gamifikasi terhadap hasil belajar siswa.
- 2) Studi pustaka, dilakukan dengan menelaah jurnal dan literatur yang relevan terkait pembelajaran PAI dan gamifikasi sebagai dasar penguatan teori dan analisis penelitian.

### b. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini disusun berdasarkan tahapan sebagai berikut:

1. Menentukan fokus dan tujuan penelitian, yaitu untuk mengkaji implementasi gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam serta dampaknya terhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri 1 Prambanan Sleman.
2. Merancang desain penelitian dengan pendekatan deskriptif kualitatif yang berfokus pada pembelajaran PAI berbasis gamifikasi.
- 3) Melakukan pengumpulan data melalui wawancara dengan guru PAI dan siswa yang terlibat dalam pembelajaran.
- 4) Menganalisis data yang diperoleh secara kualitatif untuk mengetahui efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
- 5) Menyusun laporan hasil penelitian dalam bentuk artikel jurnal berdasarkan temuan dan analisis data yang telah dilakukan

Dengan demikian, metode penelitian ini tidak hanya menyoroti hasil dari implementasi gamifikasi dalam pembelajaran PAI, tetapi juga menggali proses dan faktor pendukung yang berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa di SMA Negeri 1 Prambanan Sleman.

## 4. Hasil

### Implementasi Gamifikasi dalam Pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Prambanan Sleman

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PAI, diperoleh temuan bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang menggunakan gamifikasi memiliki perbedaan yang cukup signifikan dibandingkan pembelajaran PAI konvensional. Pembelajaran PAI konvensional umumnya belum melibatkan unsur permainan dalam proses pembelajaran, sehingga aktivitas belajar cenderung

monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Hal ini sebagaimana disampaikan oleh narasumber bahwa *“pembelajaran PAI biasa tidak ada unsur permainan atau game di dalam pembelajaran”*

Informan memandang bahwa unsur permainan sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran PAI, khususnya pada tema-tema tertentu. Gamifikasi dinilai efektif karena dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pemahaman siswa terhadap materi PAI, khususnya pada materi-materi tertentu yang memungkinkan untuk dikemas dalam bentuk permainan. Narasumber menegaskan bahwa *“unsur permainan cocok diterapkan dalam pembelajaran PAI untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa... sesuai dengan konsep deep learning yaitu pembelajaran yang joyful”* sehingga proses belajar mandiri lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Lovandri Dwandra Putra dkk (2024) yang menyatakan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran PAI mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, serta membantu siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran melalui suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. (Lovandri Dwandra Putra, 2024) Gamifikasi memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga pada pengalaman belajar siswa.

Dalam praktiknya, guru PAI di SMA Negeri 1 Prambanan menerapkan gamifikasi baik secara online maupun offline. Gamifikasi berbasis digital dilakukan dengan memanfaatkan platform seperti *Quizizz, Kahoot, Mentimeter, dan Wordwall*, sedangkan gamifikasi non-digital diterapkan melalui kegiatan *card sort, brain gym, dan index card match* yang disesuaikan dengan materi pembelajaran PAI, seperti khutbah, tabligh, dan dakwah. Hal ini sesuai dengan pendapat Rahmawati (2022) yang menegaskan bahwa penggunaan media dan platform interaktif dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan mendorong pembelajaran yang berpusat pada siswa. (Rahmawati, 2022)

Respon siswa terhadap pembelajaran PAI berbasis gamifikasi tergolong sangat positif. siswa menunjukkan rasa senang, tertarik dan antusias saat mengikuti pembelajaran yang disertai unsur permainan. gamifikasi juga mendorong siswa menjadi lebih aktif dalam proses belajar baik dalam memahami materi maupun dalam mengikuti aktivitas kelas. penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran PAI juga mendukung pengembangan pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan

karakteristik peserta didik di era digital. Sarip dkk (2023) menegaskan bahwa gamifikasi merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, kompetitif, dan kolaboratif, sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. (Sarip, 2023) Dengan demikian, implementasi gamifikasi dalam pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Prambanan tidak hanya berfungsi sebagai variasi metode pembelajaran, tetapi juga sebagai pendekatan pedagogis yang mendukung peningkatan kualitas proses dan hasil belajar siswa.

### **Dampak Gamifikasi terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PAI**

Dari sisi hasil belajar, gamifikasi memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman dan keaktifan siswa. siswa menjadi lebih mudah memahami materi, lebih termotivasi untuk mencatat serta lebih aktif dalam berkompetisi secara sehat melalui kuis dan pemberian reward. meskipun hasil kompetisi tidak dimasukkan kedalam penilaian formal, suasana kompetitif tersebut mampu meningkatkan partisipasi siswa. Implementasi gamifikasi tersebut mendapat respon positif dari siswa. Menurut hasil pengamatan guru, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dan merasa senang ketika pembelajaran PAI dikemas dengan unsur permainan. Narasumber menyampaikan bahwa *“siswa senang dan tertarik saat pembelajaran yang ada gamifikasinya”* Kondisi ini menunjukkan bahwa gamifikasi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan partisipatif

Kondisi di SMA 1 Prambanan menunjukkan bahwa gamifikasi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan partisipatif. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Lovandri Dwandra Putra dkk (2024) yang secara teoritis, penerapan gamifikasi memang bertujuan untuk mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses belajar mengajar. Melalui elemen-elemen seperti poin, level, dan tantangan, gamifikasi menciptakan lingkungan yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar maupun menengah. (Lovandri Dwandra Putra, 2024)

### **Faktor Pendukung dan Kendala Implementasi Gamifikasi dalam Pembelajaran PAI**

Implementasi gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMA Negeri 1 Prambanan Sleman tidak terlepas dari adanya faktor pendukung dan kendala yang memengaruhi efektivitas pelaksanaannya. Faktor pendukung utama dalam penerapan gamifikasi adalah

keaktivitas dan kesiapan guru dalam merancang pembelajaran yang inovatif. Guru PAI memiliki peran sentral dalam menentukan desain aktivitas gamifikasi, pemilihan media, serta penyesuaian materi agar selaras dengan tujuan pembelajaran. Pemanfaatan berbagai platform digital seperti Quizizz, Kahoot, Mentimeter, dan Wordwall, serta metode permainan non-digital seperti card sort dan index card match, menjadi bentuk dukungan nyata dalam menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.

Selain itu, karakteristik siswa yang akrab dengan teknologi digital juga menjadi faktor pendukung tersendiri. Siswa cenderung lebih antusias dan responsif ketika pembelajaran dikemas dengan unsur permainan, tantangan, dan kompetisi sehat. Kondisi ini menunjukkan bahwa gamifikasi mampu menjembatani kebutuhan belajar siswa di era digital dengan tuntutan pembelajaran PAI yang bermakna dan berorientasi pada internalisasi nilai-nilai keislaman. Faktor pendukung utama dalam penerapan gamifikasi adalah dukungan guru dan institusi sekolah serta kreatifitas dalam merancang media pembelajaran. Penelitian Safitri, Anam, dan Sinta menyebutkan bahwa dukungan institusi serta kemampuan guru dalam mendesain media yang memadukan elemen permainan sangat berpengaruh pada keberhasilan strategi ini. Guru yang kreatif dalam memilih elemen gamifikasi mampu memaksimalkan keterlibatan siswa sehingga proses pembelajaran PAI menjadi lebih relevan dengan minat generasi digital. (Qomariatus Safitri, 2024)

Dalam penerapan gamifikasi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), salah satu kendala yang dihadapi adalah masalah jaringan internet yang sering tidak stabil atau trouble. Karena sebagian aktivitas gamifikasi dilakukan dengan media digital atau aplikasi daring, gangguan koneksi menyebabkan proses pembelajaran terputus, permainan tidak bisa berjalan lancar. Situasi ini menjadi sangat menghambat, terutama ketika materi pembelajaran sangat tergantung pada akses online. Selain itu, ada beberapa siswa memiliki perangkat (HP) yang kurang mendukung untuk menjalankan aplikasi gamifikasi dengan baik. Kendala-kendala teknis seperti kualitas jaringan internet yang buruk dan keterbatasan perangkat siswa ini sering ada dalam penelitian pendidikan. Studi Yuliatin & Rosmilawati mengidentifikasi bahwa keterbatasan infrastruktur teknologi di sekolah dan lingkungan belajar merupakan salah satu tantangan utama dalam pemanfaatan gamifikasi, termasuk kurangnya akses internet yang stabil dan dukungan perangkat yang memadai bagi siswa dan guru. (Rosmilawati., 2025)

Dengan demikian, kendala utama yang di alami sesuai dengan temuan riset bahwa akses teknologi dan sarana digital masih menjadi hambatan nyata dalam implementasi gamifikasi.

## 5. Diskusi

Hasil penelitian di SMA Negeri 1 Prambanan Sleman menunjukkan bahwa implementasi gamifikasi berhasil mengubah dinamika pembelajaran PAI dari pasif menjadi aktif dan partisipatif. Temuan ini mengonfirmasi hipotesis bahwa integrasi elemen permainan mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian Lovandri Dwandra Putra dkk. (2024) yang menyimpulkan bahwa gamifikasi efektif meningkatkan minat belajar karena menghadirkan suasana yang interaktif dan menyenangkan (*joyful learning*). Konsep *deep learning* yang ditemukan dalam penelitian ini di mana siswa merasa senang dan tertarik mendukung temuan Kutbaniyah dkk. (2025) bahwa PAI harus dikemas secara menarik untuk menanamkan nilai-nilai keislaman secara bermakna, bukan sekadar hafalan teoritis.

Keunggulan utama yang ditemukan dalam penelitian ini adalah adanya variasi metode gamifikasi, baik digital (*Quizizz, Kahoot*) maupun non-digital (*card sort*). Rahmawati (2022) dalam studinya juga menegaskan bahwa penggunaan variasi platform interaktif adalah kunci untuk mendorong pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Interaksi kompetitif yang sehat yang terbangun di kelas terbukti mampu memicu siswa untuk lebih aktif mencatat dan memahami materi, sebagaimana ditekankan oleh Listiyani dan Yamin (2023) mengenai dampak umpan balik langsung terhadap performa siswa.

Namun, penelitian ini juga mengidentifikasi kendala teknis yang signifikan, yaitu ketidakstabilan jaringan internet dan keterbatasan perangkat siswa. Temuan ini konsisten dengan studi Yuliatin dan Rosmilawati yang mengidentifikasi infrastruktur teknologi sebagai hambatan utama dalam penerapan gamifikasi di sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun gamifikasi memiliki dampak pedagogis yang positif, keberhasilannya sangat bergantung pada dukungan ekosistem digital yang memadai. Oleh karena itu, seperti disarankan oleh Safitri et al. (2024) dan Amri (2025), peran kreativitas guru dalam memadukan gamifikasi digital dan non-digital (seperti yang dilakukan di SMA N 1 Prambanan) menjadi solusi krusial untuk mengatasi keterbatasan teknologi tersebut.

## 6. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa tujuan penelitian ini menganalisis implementasi gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMA Negeri 1 Prambanan Sleman memberikan dampak yang positif terhadap proses dan hasil belajar siswa. Penerapan gamifikasi mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan dibandingkan dengan pembelajaran PAI konvensional yang cenderung bersifat satu arah. Sesuai dengan tujuan Penelitian yaitu untuk menganalisis pengaruh implementasi pembelajaran berbasis gamifikasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI, melalui pemanfaatan elemen permainan, siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi tidak hanya berpengaruh pada peningkatan keaktifan siswa, tetapi juga membantu siswa dalam memahami materi PAI dengan lebih mudah dan bermakna. Keterlibatan siswa dalam kuis, tantangan, serta kompetisi sehat yang disertai reward mampu mendorong siswa untuk lebih fokus, mencatat materi, dan berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, gamifikasi berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI yang berorientasi pada prinsip pembelajaran mendalam (*mindful, meaningful, dan joyful*).

Meskipun demikian, penerapan gamifikasi dalam pembelajaran PAI juga menghadapi beberapa kendala, terutama yang berkaitan dengan aspek teknis. Kendala utama yang ditemukan adalah keterbatasan jaringan internet yang kurang stabil serta perangkat siswa yang belum sepenuhnya mendukung penggunaan aplikasi gamifikasi. Hambatan tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi gamifikasi tidak hanya bergantung pada kreativitas guru, tetapi juga membutuhkan dukungan sarana dan prasarana yang memadai. Secara keseluruhan, gamifikasi dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran PAI yang inovatif dan relevan dengan karakteristik peserta didik di era digital. Dengan perencanaan yang matang, dukungan fasilitas yang memadai, serta peningkatan kompetensi guru, gamifikasi berpotensi besar untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

## 7. Persembahan

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kepala Sekolah, Guru Pendidikan Agama Islam, serta seluruh siswa SMA Negeri 1 Prambanan Sleman yang telah memberikan izin dan berpartisipasi aktif dalam proses pengambilan data penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Universitas Ahmad Dahlan atas dukungan akademik yang diberikan sehingga naskah publikasi ini dapat terselesaikan dengan baik.

## 8. Referensi

- Amri, M. F. (2025). Integrating online gamification into Islamic religious education in Indonesian elementary schools. *PAIRF: Jurnal Pendidikan Agama Islam Research and Field*, 4(1), 45–58.
- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144–149.
- Fitri, Q., Anam, N., & Sinta, D. (2024). Penerapan gamification pembelajaran pendidikan agama Islam dalam meningkatkan pola pikir kreatif siswa. *Al-Adabiyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(2), 123–136.
- Homaidi, & Mahmubi, M. (2025). Analisis implementasi pembelajaran berbasis gamifikasi pada peningkatan motivasi belajar siswa. *Jurnal Al-Abshor: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 1–9.
- Ida Yuliatin, & Rosmilawati, I. (2025). Mengurai tantangan guru sekolah dasar dalam pemanfaatan gamifikasi untuk meningkatkan keaktifan siswa. *Jurnal Basicedu*, 9(2), 590–605.
- 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), 119–125.
- Listiyani, I., & Yamin, M. N. (2023). Pengaruh gamifikasi Quizizz dan keaktifan belajar terhadap hasil belajar pendidikan agama Islam (PAI) SD Muhammadiyah Mlangi. *G-COUNS: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 7(3), 774–?.
- Putra, L. D., Hidayat, F. N., Izzati, I. N., & Ramadhan, M. A. (2024). Penerapan gamifikasi untuk meningkatkan motivasi dan kolaborasi pada siswa sekolah dasar. *Alacrity: Journal of Education*, 4(3).
- Putra, L. D., Arini, A. Y., Nirmala, N. A., & Shafa, A. F. A. (2024). Pemanfaatan gamifikasi pada pembelajaran pendidikan agama Islam di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4).
- Qomariatus Safitri, 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), 24–?.

Rahmawati, N. (2022). *Pengembangan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran pendidikan agama Islam*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.

Sarip, dkk. (2023). Gamifikasi sebagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*.



© 2026 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution Share Alike (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).