

Perencanaan Pembelajaran PAI Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Andi Kusniadi¹, Fajar Kurniawansyah², Noval Waliadin³, Raga Segara⁴, Milana Abdillah Subarkah⁵

¹Universitas Muhammadiyah Tangerang; andikusniadi15@gmail.com

²Universitas Muhammadiyah Tangerang; ahmadhaikal0129@gmail.com

³Universitas Muhammadiyah Tangerang; novalwaliadin@gmail.com

⁴Universitas Muhammadiyah Tangerang; ragasegara28@gmail.com

⁵Universitas Muhammadiyah Tangerang; milana.abdillah@umt.ac.id

ARTICLE INFO

Keywords:

Perencanaan; Pembelajaran;
Pendidikan Agama Islam;
Gamifikasi; Motivasi belajar

Article history:

Received 2026-01-07

Revised 2026-08-24

Accepted 2026-08-24

Corresponding Author:

Andi Kusniadi;
Universitas Muhammadiyah
Tangerang;
andikusniadi15@gmail.com

CopyRight:

This is an open access article under
the [CC BY-NC-SA](#) license.

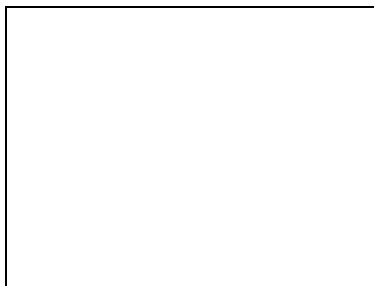


ABSTRACT

Islamic Religious Education (IRE) plays a crucial role in shaping students' moral values, attitudes, and behaviors in accordance with Islamic teachings. However, IRE learning in schools still frequently relies on conventional, teacher-centered approaches, which tend to be monotonous and may negatively affect students' learning motivation and engagement. This article aims to examine the development of gamification-based IRE lesson planning as an innovative strategy to enhance students' learning motivation. This study employs a library research method by reviewing relevant books and scholarly journal articles addressing IRE, educational gamification, and learning motivation theories. The findings indicate that integrating gamification elements, such as points, badges, levels, challenges, and rewards, can create a more engaging, enjoyable, and meaningful learning environment. Gamification also encourages active participation, collaboration, healthy competition, and both intrinsic and extrinsic motivation, while supporting the achievement of cognitive, affective, and psychomotor learning outcomes. Therefore, gamification-based IRE lesson planning can serve as an innovative, effective, and practical alternative strategy for enhancing students' learning motivation and improving the overall quality of Islamic Religious Education.

ABSTRAK

Pendidikan Agama Islam (PAI) berperan penting dalam membentuk nilai moral, sikap, dan perilaku peserta didik sesuai ajaran Islam. Namun, pembelajaran PAI masih sering menggunakan pendekatan konvensional yang berpusat pada guru sehingga cenderung monoton dan berdampak pada rendahnya motivasi serta keterlibatan siswa. Artikel ini bertujuan mengkaji pengembangan perencanaan pembelajaran PAI berbasis gamifikasi sebagai strategi inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian menggunakan metode *library research* dengan menelaah berbagai buku dan artikel jurnal ilmiah mengenai pembelajaran PAI, gamifikasi, dan teori motivasi belajar. Hasil kajian menunjukkan bahwa integrasi unsur gamifikasi, seperti poin, lencana, level, tantangan, dan penghargaan, dapat menciptakan suasana belajar yang menarik,



menyenangkan, dan bermakna. Gamifikasi juga mendorong keaktifan, kerja sama, kompetisi sehat, serta motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa, sekaligus mendukung pencapaian aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dengan demikian, perencanaan pembelajaran PAI berbasis gamifikasi dapat menjadi alternatif strategi yang inovatif, efektif, dan praktis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa.

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses siswa berinteraksi dengan sumber-sumber belajar, dengan dukungan guru untuk mendapatkan ilmu dan pengetahuan. Pembelajaran dianggap berhasil jika terjadi hubungan interaksi yang saling mendukung. Dalam proses belajar mengajar, guru berperan penting karena berinteraksi langsung dengan siswa di kelas. Guru bertanggung jawab untuk membantu siswa menjadi individu yang berkualitas dalam hal akademis maupun non akademis (Azizah dkk. 2024). Terkait pendidikan, Islam menjelaskan dalam Q.S. Al-Alaq Ayat 1-5 yang berbunyi:

إِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝۱ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝۲ إِقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝۳ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝۴ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝۵

Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan! (1)Dia menciptakan manusia dari segumpal darah.(2) Bacalah! Tuhanmulah Yang Mahamulia,(3) yang mengajar (manusia) dengan pena.(4) Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.(5) (“Surat Al-’Alaq,” t.t.).

Mata pelajaran wajib di sekolah salah satunya ialah pendidikan agama islam yang memberikan pengarahan dan pembinaan kepada siswa dari beberapa aspek diantaranya aspek pengetahuan (kognitif), aspek pembentukan sikap (afektif) dan aspek keterampilan (psikomotorik) dalam mengamalkan ajaran agama islam (Azizah dkk. 2024). Namun, di tengah perkembangan teknologi dan globalisasi, metode pembelajaran tradisional sering dianggap kurang menarik oleh siswa. Banyak siswa yang merasa sulit untuk termotivasi dalam memahami materi agama karena metode pembelajaran yang kurang interaktif dan inovatif. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi pendidik, terutama dalam konteks pendidikan Islam, di mana materi pembelajaran seringkali melibatkan konsep-konsep abstrak dan praktik-praktik keagamaan yang membutuhkan pemahaman mendalam (Ababil dkk. 2025). Maka dari itu guru sangat di harapkan untuk bisa menguasai teknologi supaya menyelaraskan dengan kebutuhan siswa di era modern ini untuk menumbuhkan motivasi siswa agar lebih sungguh-sungguh lagi dalam pembelajaran PAI.

Motivasi belajar siswa sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Motivasi belajar adalah dorongan yang bersumber dari peserta didik untuk memberikan keantusiasan dalam mewujudkan target yang telah ditentukan. Ketika penyampaian pembelajaran oleh guru menarik maka siswa akan termotivasi untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Cahyani &

Efgivia (2021) menyatakan bahwa penurunan motivasi belajar akan mempengaruhi tercapainya hasil belajar yang didapatkan. Keberadaan hasil belajar penting bagi siswa sebagai motivasi untuk lebih baik lagi dalam proses pembelajaran. Menurut Syah et al., (2023) menyatakan bahwa hasil belajar adalah perolehan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang didapatkan siswa melalui proses penilaian dalam waktu yang telah ditentukan (Khoiruddin dan Iskandar 2024).

Seiring dengan perkembangan zaman, metode pembelajaran yang digunakan dalam PAI harus mengikuti perkembangan teknologi dan kebutuhan zaman agar lebih relevan dan menarik bagi siswa. Gamifikasi adalah pendekatan pembelajaran yang menyisipkan elemen permainan ke dalam kegiatan belajar dan kini mulai diterapkan di berbagai disiplin ilmu. Metode ini tidak hanya menyuguhkan aspek hiburan, tetapi juga memiliki potensi besar untuk mendorong semangat dan partisipasi siswa, sehingga berdampak positif pada pencapaian hasil belajar. Dengan menghadirkan suasana belajar yang lebih seru dan menantang, gamifikasi dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran (Kutbaniyah dkk. 2025).

Dalam konteks pembelajaran PAI, penerapan gamifikasi masih menjadi perdebatan di kalangan pendidik. Sebagian pihak beranggapan bahwa penggunaan unsur permainan dikhawatirkan dapat mengurangi kesakralan materi PAI. Namun, pandangan lain menyatakan bahwa gamifikasi justru dapat menjadi sarana yang efektif untuk menyampaikan nilai-nilai Islam dengan cara yang lebih sesuai dengan karakteristik siswa masa kini, selama dirancang dan diterapkan secara tepat.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan kajian yang membahas bagaimana pengembangan perencanaan pembelajaran PAI berbasis gamifikasi dapat digunakan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji dan menjelaskan konsep pengembangan perencanaan pembelajaran PAI berbasis gamifikasi serta perannya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa berdasarkan hasil penelusuran pustaka. Hasil kajian ini diharapkan dapat memberikan gambaran dan referensi bagi guru PAI serta peneliti pendidikan dalam merancang pembelajaran PAI yang lebih menarik, bermakna, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode library research atau studi kepustakaan yang bertujuan mengkaji konsep dan hasil penelitian terdahulu terkait perencanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), gamifikasi, dan motivasi belajar siswa. Sumber data berupa data sekunder yang diperoleh dari artikel jurnal ilmiah nasional dan internasional, buku, serta referensi akademik lain yang relevan dan kredibel.

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu penelusuran literatur, seleksi sumber berdasarkan relevansi dengan fokus penelitian, pembacaan kritis, dan pencatatan informasi penting. Data yang dikumpulkan meliputi konsep perencanaan pembelajaran PAI, unsur-unsur gamifikasi seperti poin, lencana, level, tantangan, dan penghargaan, serta teori dan strategi peningkatan motivasi belajar siswa.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan analisis deskriptif-kualitatif dengan cara mengidentifikasi, membandingkan, menginterpretasikan, dan menghubungkan berbagai konsep serta temuan dari literatur yang dikaji. Hasil analisis disusun secara sistematis untuk memperoleh gambaran mengenai integrasi gamifikasi dalam perencanaan pembelajaran PAI serta potensinya dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kualitas pembelajaran siswa.

3. TEMUAN DAN DISKUSI

Temuan

Model pembelajaran berbasis gamifikasi dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki potensi besar untuk meningkatkan minat dan partisipasi siswa. Gamifikasi mengintegrasikan elemen permainan ke dalam proses pembelajaran, sehingga menciptakan suasana yang lebih interaktif dan menyenangkan. Penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dapat meningkatkan motivasi siswa, yang pada gilirannya berdampak positif pada hasil belajar mereka. Salah satu penelitian oleh Sherli Safroni (2024) menyebutkan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis gamifikasi menunjukkan minat yang lebih besar dalam memahami konsep agama. Elemen permainan seperti sistem poin, tantangan, dan penghargaan dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Dengan demikian, gamifikasi tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik tetapi juga membantu siswa untuk lebih memahami materi PAI secara mendalam (Samosir, t.t.).

Berdasarkan kajian literatur, penerapan gamifikasi dalam pendidikan Islam memberikan berbagai manfaat, peluang, serta tantangan yang dapat dioptimalkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penggunaan elemen gamifikasi yang tepat terbukti mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan siswa, dan hasil pembelajaran, khususnya dalam konteks pendidikan agama.

a. Manfaat Penerapan Gamifikasi Dalam Pendidikan Islam

Pembelajaran yang menggunakan gamifikasi dapat mengubah paradigma pembelajaran yang semula berpusat pada guru (teacher-centered) menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa (student-centered). Perubahan ini sejalan dengan teori belajar konstruktivisme yang menekankan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna apabila siswa terlibat aktif dalam membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman belajar. Dengan adanya motivasi dalam diri siswa, maka akan memberikan semangat belajar dan rasa senang terhadap pembelajaran. Berikut adalah manfaat penerapan gamifikasi dalam pendidikan islam:

b. Peningkatan Motivasi dan Keterlibatan

Pembelajaran menggunakan gamifikasi sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini berdasarkan penelitian Aini (2018) yang menunjukkan kenaikan terhadap minat belajar siswa. Dilihat dari terjadinya kenaikan tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan gamifikasi berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa yang meliputi perhatian terhadap pelajaran, dan adanya ketertarikan serta rasa senang. Gamifikasi dapat

meningkatkan motivasi intrinsik siswa melalui elemen-elemen seperti poin, level, tantangan, penghargaan, dan leaderboard. (Hamari et al., 2018) mencatat bahwa motivasi siswa meningkat secara signifikan saat mereka mendapatkan penghargaan untuk pencapaian dalam pembelajaran. Dalam pendidikan Islam, penerapan elemen ini dapat mendukung kegiatan seperti hafalan Al-Qur'an atau pembelajaran hadis, di mana siswa dapat diberi penghargaan untuk setiap capaian yang diraih. Selain itu, pendekatan ini juga menciptakan lingkungan belajar yang kompetitif namun tetap mendukung ukhuwah Islamiyah. (Zainuddin, 2018) juga menyatakan bahwa gamifikasi memberikan rasa kepuasan dan kemajuan yang dapat mendorong siswa untuk tetap terlibat dalam pembelajaran. Dalam konteks pendidikan Islam, elemen-elemen ini membantu siswa memahami materi yang lebih kompleks, seperti tafsir Al-Qur'an atau hukum fiqih, dengan lebih menyenangkan.

c. Keterlibatan lebih aktif dan interaktif

Gamifikasi menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, yang memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. (Sailer et al., 2017) menemukan bahwa elemen permainan seperti simulasi berbasis skenario atau tantangan kelompok dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Dalam pendidikan Islam, pendekatan ini relevan untuk mengajarkan sejarah Islam atau nilai-nilai moral melalui permainan peran, yang memungkinkan siswa mengaplikasikan konsep-konsep keislaman dalam situasi kehidupan nyata.

d. Tantangan dalam Penerapan Gamifikasi

Meski menawarkan banyak manfaat, penerapan gamifikasi dalam pendidikan Islam menghadapi beberapa tantangan. Salah satunya adalah memastikan elemen permainan tidak bertentangan dengan prinsip-prinsip Islam. Misalnya, kompetisi yang terlalu intens dapat memicu rivalitas negatif, sehingga penting untuk menekankan aspek kerja sama dan solidaritas antar siswa. (Hellín et al., 2023) menyoroti pentingnya menyesuaikan desain gamifikasi dengan konteks budaya dan agama untuk meminimalkan potensi efek negatif. Keterbatasan teknologi juga menjadi kendala besar, terutama di sekolah-sekolah di daerah terpencil. Penggunaan gamifikasi berbasis digital mungkin tidak selalu memungkinkan di lingkungan ini. (Dichev & Dicheva, 2017) menyarankan pendekatan non-digital, seperti penggunaan papan permainan atau aktivitas berbasis kelompok, sebagai solusi untuk memastikan bahwa manfaat gamifikasi tetap dapat dirasakan.

e. Peran Guru dalam Kesuksesan Gamifikasi

Guru memainkan peran kunci dalam implementasi gamifikasi. Keberhasilan gamifikasi sangat tergantung pada kemampuan guru untuk mendesain elemen permainan yang relevan dengan tujuan pembelajaran. (Hamari et al., 2018) menekankan pentingnya pelatihan guru untuk memahami prinsip-prinsip gamifikasi dan penggunaannya dalam konteks pendidikan. Dalam pendidikan Islam, guru perlu

memastikan bahwa elemen gamifikasi mendukung pembentukan karakter islami siswa, seperti kedisiplinan, kejujuran, dan tanggung jawab.

f. Peluang untuk Pengembangan Lebih Lanjut

Gamifikasi dalam pendidikan Islam masih memiliki peluang besar untuk dikembangkan. Dengan meningkatnya akses terhadap teknologi dan platform pembelajaran daring, lebih banyak aplikasi dan perangkat lunak gamifikasi dapat dirancang khusus untuk pendidikan Islam. Selain itu, kolaborasi antara pengembang teknologi dan pendidik Islam dapat menciptakan solusi yang lebih inovatif, seperti aplikasi hafalan Al-Qur'an berbasis gamifikasi atau permainan edukasi tentang sejarah Islam. Gamifikasi memberikan peluang besar untuk meningkatkan pengalaman belajar dalam pendidikan Islam. Dengan desain yang sesuai dan dukungan teknologi, gamifikasi dapat membantu siswa memahami nilai-nilai Islam dengan lebih baik, meningkatkan motivasi mereka, dan menciptakan pembelajaran yang lebih menarik. Namun, keberhasilannya sangat bergantung pada adaptasi elemen permainan terhadap nilai-nilai Islam dan keterlibatan aktif dari pendidik (Ababil dkk. 2025).

Diskusi

Hasil studi pustaka menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki dampak positif yang signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Peningkatan motivasi terjadi melalui penggunaan elemen permainan seperti poin, penghargaan, dan leaderboard yang mampu menciptakan rasa keterlibatan dan pencapaian di kalangan siswa. Dalam konteks pendidikan Islam, gamifikasi dapat menjadi pendekatan inovatif yang tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik tetapi juga membantu siswa memahami nilai-nilai Islam secara lebih mendalam. Misalnya, elemen tantangan atau permainan berbasis cerita dapat digunakan untuk mengajarkan sejarah Islam atau menghafal Al-Qur'an dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif. Namun, keberhasilan penerapan gamifikasi sangat bergantung pada perencanaan dan implementasi yang matang. Salah satu aspek penting adalah memastikan keseimbangan antara kompetisi dan kolaborasi. Elemen kompetisi yang berlebihan berisiko menimbulkan rivalitas negatif, yang dapat bertentangan dengan nilai-nilai kerja sama dan ukhuwah Islamiyah. Oleh karena itu, guru perlu menyisipkan aktivitas kolaboratif seperti kerja kelompok atau permainan berbasis tim untuk menanamkan nilai-nilai positif dalam pembelajaran. Selain itu, tantangan infrastruktur juga menjadi perhatian utama, terutama di sekolah-sekolah dengan keterbatasan teknologi. Solusi praktis seperti penggunaan papan poin fisik, kartu aktivitas, atau permainan tradisional dapat diterapkan sebagai alternatif. Pendekatan ini tidak hanya lebih mudah diakses tetapi juga tetap dapat memberikan pengalaman gamifikasi yang bermanfaat. Dengan kombinasi strategi yang tepat, gamifikasi berpotensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam pendidikan Islam sambil tetap menjaga esensi nilai-nilai agama.

Dalam konteks pendidikan agama islam, penerapan gamifikasi perlu di sesuaikan dengan nilai-nilai keislaman. Kajian pustaka menunjukan bahwa unsur permainan tidak mengurangi nilai sakral PAI apabila di rancang secara tepat dan tetap berorientasi pada

tujuan pembelajaran. Justru gamifikasi dapat menjadi sarana untuk menanamkan nilai-nilai seperti kejujuran, kerja sama, dan tanggung jawab melalui aktivitas pembelajaran yang terstruktur. Selain itu, hasil kajian juga menegaskan bahwa keberhasilan gamifikasi sangat bergantung pada perencanaan pembelajaran yang matang. Guru PAI memiliki peran penting dalam memilih dan menyesuaikan elemen gamifikasi agar selaras dengan materi dan karakteristik siswa. Dengan perencanaan yang baik, gamifikasi dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif, relevan, dan mudah diterapkan dalam pembelajaran PAI untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan kajian hasil pustaka, dapat disimpulkan bahwa pengembangan perencanaan pembelajaran PAI berbasis gamifikasi memiliki potensi yang kuat dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Perencanaan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur gamifikasi, seperti point, tantangan, dan penghargaan, mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran PAI. Gamifikasi dalam pembelajaran PAI tidak bertentangan dengan nilai-nilai keislaman apabila dirancang secara tepat dan berorientasi pada tujuan pembelajaran. Justru pendekatan ini dapat menjadi sarana untuk menanamkan nilai-nilai positif seperti kejujuran, kerja sama, dan tanggung jawab. Dengan perencanaan yang matang dan peran guru yang optimal, gamifikasi dapat dijadikan sebagai strategi pembelajaran PAI yang efektif, relevan, dan sesuai dengan karakteristik masa kini.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Ababil, Abdul Malik Saif, Zainal Abidin, Saifuddin Saifuddin, dan Agus Fawait. 2025. "Penerapan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Islam Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa." *Indonesian Journal on Education (IJoEd)* 1 (4): 316-22. <https://doi.org/10.70437/xzfp3h16>.
- Azizah, Siti Syafiqah, Syahidin Syahidin, dan Saepul Anwar. 2024. "Implementasi Model Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Pada Pelajaran Pai Di Sman 13 Bandung." *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran* 4 (4): 1221-29. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i4.3823>.
- Khoiruddin, Muhammad Alfa, dan Ranu Iskandar. 2024. "Pengembangan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Materi Sistem Ac." *Jurnal Pendidikan Vokasi Otomotif* 7 (1): 194-214. <https://doi.org/10.21831/jpvo.v7i1.78689>.
- Kutbaniyah, A'imatul, Ririn Muktamiroh, dan Abdul Bashith. 2025. "Gamifikasi sebagai Strategi Efektif dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Pendidikan Agama Islam." *MA'ALIM: Jurnal Pendidikan Islam* 6 (1): 119-33. <https://doi.org/10.21154/maalim.v6i1.10948>.
- Samosir, Atika Rani. t.t. Model Pembelajaran PAI Berbasis Gamifikasi Meningkatkan Minat dan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran Keagamaan Di SDN 010033 Perk. Hessa. "Surat Al-'Alaq: Arab, Latin Dan Terjemah Lengkap | Quran NU Online." t.t. Diakses 15 Desember 2025. <https://quran.nu.or.id/al-alaq..>