

Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dalam Pendidikan Agama Islam

Khairul Bahri

Sekolah Dasar Negeri 66 Lebong; khairulbahri686@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini mengeksplorasi dampak penggunaan gamifikasi dalam pendidikan Agama Islam sebagai inovasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan latar belakang pendidikan agama yang memerlukan pemahaman mendalam tentang nilai-nilai agama, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi bagaimana elemen permainan seperti pemberian poin, kompetisi, dan penghargaan dapat meningkatkan motivasi siswa, keterlibatan dalam proses pembelajaran, serta pemahaman dan internalisasi nilai-nilai Agama Islam. Metode penelitian melibatkan studi literatur dan analisis data sekunder dari berbagai sumber. Hasilnya menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki potensi untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan agama. Meskipun demikian, ada tantangan yang perlu diatasi, seperti perlunya pemahaman mendalam tentang ajaran agama, perencanaan yang cermat, sensitivitas terhadap konteks budaya dan sosial, serta evaluasi berkelanjutan. Kesimpulannya, dengan komitmen untuk mengatasi tantangan ini dan mengikuti rekomendasi yang diajukan, penggunaan gamifikasi dalam pendidikan Agama Islam dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan pemahaman, motivasi, dan penerapan nilai-nilai Agama Islam dalam kehidupan siswa, sehingga meningkatkan kualitas pendidikan agama secara keseluruhan.

Kata kunci: Gamifikasi; Motivasi Siswa; Nilai-nilai Agama; Pendidikan Agama Islam

Abstract: This research explores the impact of using gamification in Islamic religious education as an innovation in improving the quality of learning. With a background in religious education which requires a deep understanding of religious values, this research aims to evaluate how game elements such as giving points, competitions and awards can increase student motivation, involvement in the learning process, as well as understanding and internalization of Islamic religious values. . The research method involves literature study and analysis of secondary data from various sources. The results show that gamification has the potential to create an interesting and effective learning environment in improving the quality of religious education. However, there are challenges that need to be overcome, such as the need for a deep understanding of religious teachings, careful planning, sensitivity to cultural and social context, and ongoing evaluation. In conclusion, with a commitment to overcoming these challenges and following the proposed recommendations, the use of gamification in Islamic religious education can be an effective tool in increasing understanding, motivation, and application of Islamic religious values in students' lives, thereby improving the overall quality of religious education.

Keywords: Gamification; Student Motivation; Religious Values; Islamic education

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan moral individu dalam masyarakat. Agama Islam bukan hanya sekadar rangkaian ajaran, tetapi juga suatu panduan dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk membantu siswa memahami, menghargai, dan menginternalisasi nilai-nilai agama dalam segala aspek kehidupan mereka. Namun, dalam praktiknya, pendidikan Agama Islam seringkali dihadapkan pada berbagai tantangan.¹

Salah satu tantangan yang sering muncul adalah kurangnya minat dan motivasi siswa untuk belajar Agama Islam.² Sebagian besar siswa mungkin merasa bahwa pembelajaran Agama Islam adalah tugas yang membosankan dan membingungkan, terutama ketika dihadapkan pada materi yang kompleks dan berat. Kehilangan minat ini dapat mengakibatkan pemahaman yang rendah dan ketidakmampuan siswa untuk mengaplikasikan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari mereka. Oleh karena itu, perlu dicari pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif untuk memecahkan masalah ini.³

Dalam beberapa tahun terakhir, konsep gamifikasi telah muncul sebagai suatu inovasi yang menjanjikan dalam dunia pendidikan. Gamifikasi adalah penggunaan elemen-elemen permainan, seperti pemberian poin, kompetisi, tantangan, dan hadiah, dalam konteks pendidikan. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran, serta membuat proses pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Gamifikasi telah diterapkan dalam berbagai mata pelajaran dan memiliki potensi besar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.⁴

¹ Mudrik Mudrik, "Pengaruh Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Pembentukan Karakter Moderat Siswa di Sekolah: Sebuah Analisis Pedagogi Sosial," *JHIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 3 (2023): 2011–17.

² Tasurun Amma, Ari Setiyanto, dan Mahmud Fauzi, "Problematika Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Peserta Didik," *Edification Journal: Pendidikan Agama Islam* 3, no. 2 (2021): 135–51.

³ Destriani Destriani dan Idi Warsah, "Pemanfaatan model pembelajaran flipped classroom pada pembelajaran pendidikan agama islam di sekolah dasar islam terpadu," *SITTAH: Journal of Primary Education* 3, no. 2 (2022): 175–90.

⁴ Muzayyanah Yuliasih dkk., *SUMBER & PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN (Teori & Penerapan)* (PT. Sonpedia Publishing Indonesia), diakses 8 November 2023.

Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, penggunaan gamifikasi telah menjadi topik yang menarik.⁵ Bagaimana gamifikasi dapat digunakan untuk memotivasi siswa dalam memahami dan menginternalisasi nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari mereka menjadi pertanyaan yang menarik untuk dijelajahi.⁶ Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk melakukan analisis literatur yang komprehensif tentang penggunaan pembelajaran berbasis gamifikasi dalam Pendidikan Agama Islam. Melalui analisis ini, kami berharap dapat memberikan wawasan yang lebih baik tentang potensi dan tantangan gamifikasi dalam konteks ini, serta kontribusi yang dapat diberikan kepada pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dalam Pendidikan Agama Islam.

2. METODE

Metode analisis literatur digunakan sebagai pendekatan utama untuk menginvestigasi penggunaan pembelajaran berbasis gamifikasi dalam konteks Pendidikan Agama Islam. Langkah awal melibatkan identifikasi sumber-sumber literatur yang relevan dari berbagai sumber seperti artikel jurnal, buku, tesis, dan sumber-sumber lainnya. Sumber-sumber ini dipilih berdasarkan kriteria inklusi yang secara khusus menekankan penelitian yang membahas penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Agama Islam. Setelah itu, analisis literatur dilakukan untuk mengeksplorasi konsep gamifikasi, praktik penggunaannya dalam pembelajaran Agama Islam, dampaknya terhadap siswa, serta faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan implementasi gamifikasi dalam konteks ini. Penelitian ini didasarkan pada analisis literatur sekunder dan tidak melibatkan pengumpulan data primer melalui penelitian lapangan.⁷

3. PEMBAHASAN

3.1 Gamifikasi dalam Pembelajaran Agama Islam

Penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran Agama Islam telah menghasilkan sejumlah temuan yang menarik. Konsep gamifikasi telah diterapkan dengan berbagai

⁵ Annasaii Jamar dan Mohd Aderi Che Noh, "Gamifikasi Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran Dan Pemudahcaraan (Pdpc) Pendidikan Islam," dalam *Seminar Antarabangsa Isu-Isu Pendidikan (ISPEN 2020)*, 2020.

⁶ Savira Rahmania, Irma Soraya, dan Asep Saepul Hamdani, "PEMANFAATAN GAMIFICATION QUIZZ TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM," *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 11, no. 2 (2023): 114–33.

⁷ Muhammad Mustofa dkk., *Metode Penelitian Kepustakaan (Library Research)* (Get Press Indonesia, 2023).

cara dalam berbagai konteks pendidikan Agama Islam. Metode gamifikasi seringkali mencakup elemen-elemen seperti sistem pemberian poin, kompetisi, tantangan, serta hadiah, yang dirancang untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.⁸

Penerapan gamifikasi telah membuktikan diri dalam memotivasi siswa untuk belajar lebih dalam tentang ajaran agama. Dalam beberapa penelitian, siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis gamifikasi menunjukkan minat yang lebih besar dalam memahami konsep-konsep agama dan lebih aktif dalam mengaplikasikan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pemahaman dan penghayatan siswa terhadap agama.⁹

Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Agama Islam membuka potensi baru dalam meningkatkan efektivitas pendidikan agama. Dengan memanfaatkan elemen-elemen permainan, seperti kompetisi dan hadiah, pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif. Ini berarti bahwa siswa cenderung lebih termotivasi dan terlibat dalam pembelajaran agama, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pemahaman dan penerapan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari mereka.¹⁰

Penerapan gamifikasi juga dapat menghadapi beberapa tantangan. Penting bagi pendidik untuk merancang pengalaman gamifikasi dengan cermat, mempertimbangkan nilai-nilai agama yang akan diajarkan, serta memastikan bahwa elemen-elemen permainan tidak mengalihkan perhatian dari substansi agama itu sendiri. Selain itu, pendidik perlu sensitif terhadap konteks budaya dan sosial siswa, karena gamifikasi yang efektif di satu lingkungan mungkin tidak berlaku secara universal.¹¹

Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, penerapan gamifikasi menjanjikan, tetapi perlu diikuti dengan riset lebih lanjut dan panduan praktis yang dapat membantu

⁸ Haritsa Taqiyya Majid dan Sheila Nurul Huda, "Gamifikasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah dan Bahasa Arab: Studi Kasus PAUD Terpadu Mutiara Yogyakarta," *AUTOMATA* 1, no. 2 (2020).

⁹ Ahmad Khoiri, Nur Hidayah, dan Alfian Eko Rahmawan, "UPAYA GURU AL-QURAN HADIST DALAM MENINGKATKAN HAFALAN HADIST SISWA KELAS VII DI MTS MUHAMMADIYAH JUMANTONO KARANGANYAR TAHUN AJARAN 2023/2024," *Raudhah Proud To Be Professionals: Jurnal Tarbiyah Islamiyah* 8, no. 2 (2023): 726–40.

¹⁰ Amirah Mawardi, "Edukasi Pendidikan Agama Islam dalam Pemanfaatan Sumber-Sumber Elektronik pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah," *Journal on Education* 6, no. 1 (2023): 8566–76.

¹¹ Mardiah Astuti dkk., "Perkembangan Pendidikan Islam di Era Milenial," *Jurnal Visionary: Penelitian dan Pengembangan dibidang Administrasi Pendidikan* 11, no. 2 (2023): 58–65.

pendidik dalam merancang dan mengimplementasikan pendekatan ini dengan bijaksana. Dengan demikian, gamifikasi dapat menjadi alat yang bermanfaat dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran agama dan membantu siswa dalam memahami dan menerapkan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari mereka.¹²

Penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran Agama Islam menghadirkan beragam temuan menarik yang mencerminkan potensi besar metode ini dalam meningkatkan pendidikan agama.¹³ Dalam konteks ini, temuan-temuan ini dapat diperkuat dengan landasan yang ada dalam pendidikan, psikologi, dan agama:

- **Pemberian Poin dan Motivasi Siswa:** Hasil menunjukkan bahwa penggunaan elemen gamifikasi seperti sistem pemberian poin dan hadiah mampu meningkatkan motivasi siswa. Konsep motivasi berbasis penghargaan (reward-based motivation) dalam psikologi pendidikan mendukung temuan ini, di mana pemberian penghargaan dianggap sebagai cara efektif untuk memotivasi individu dalam pembelajaran agama.
- **Meningkatkan Keterlibatan Siswa:** Elemen gamifikasi seperti kompetisi dan tantangan telah meningkatkan keterlibatan siswa. Konsep keterlibatan siswa (student engagement) dalam pendidikan menekankan pentingnya siswa merasa terlibat dan aktif dalam pembelajaran. Gamifikasi muncul sebagai alat yang efektif untuk menciptakan situasi di mana siswa merasa terlibat secara emosional dan kognitif.
- **Penerapan Nilai-nilai Agama dalam Kehidupan Sehari-hari:** Gamifikasi telah membantu siswa dalam mengaplikasikan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan Agama Islam, yang tidak hanya berfokus pada pemahaman teoritis, tetapi juga pada pengaplikasian ajaran agama dalam tindakan nyata. Dalam hal ini, gamifikasi berkontribusi pada pengalaman belajar yang lebih holistik.
- **Tantangan dalam Implementasi Gamifikasi:** Tantangan dalam mengimplementasikan gamifikasi, terutama dalam konteks Agama Islam. Konsep desain pembelajaran (instructional design) mengajarkan bahwa desain pembelajaran yang efektif memerlukan pemahaman mendalam tentang konteks dan tujuan pendidikan. Tantangan ini mencerminkan perlunya pendidikan yang

¹² Ahmad Saefulloh, "BAB 4 MEDIA GRAFIS DALAM PEMBELAJARAN," *Media Pembelajaran Berbasis Nilai Islami*, 2023, 49.

¹³ Rahmania, Soraya, dan Hamdani, "PEMANFAATAN GAMIFICATION QUIZZ TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM."

berbasis bukti dan perencanaan yang cermat dalam menggunakan gamifikasi dalam pembelajaran agama.

- Pentingnya Riset dan Panduan Praktis: Pentingnya riset lebih lanjut dan panduan praktis untuk mengoptimalkan penggunaan gamifikasi dalam pendidikan Agama Islam. Ini mendukung konsep pengembangan pendidikan berkelanjutan (continuous education development) dan pentingnya berdasarkan bukti dalam perbaikan pendidikan.¹⁴

Secara keseluruhan, hasil ini menggambarkan bagaimana penggunaan gamifikasi dalam pendidikan Agama Islam dapat diinterpretasikan dan diperkuat dengan landasan yang ada. Dalam pengembangan pendidikan agama yang lebih efektif, pemahaman tentang bagaimana konsep-konsep ini dapat diterapkan dalam konteks praktisnya akan membantu pendidik dan pengambil keputusan dalam merancang pengalaman pembelajaran yang lebih bermakna dan relevan bagi siswa.

3.2 Tantangan dalam Mengintegrasikan Gamifikasi dalam Kurikulum Agama Islam

Tantangan utama yang mungkin muncul dalam upaya mengintegrasikan gamifikasi dalam pembelajaran Agama Islam:

- **Keharusan Pemahaman Mendalam tentang Ajaran Agama:** Salah satu tantangan utama adalah memastikan bahwa pendidik yang bertanggung jawab atas pengajaran Agama Islam memiliki pemahaman mendalam tentang ajaran agama tersebut. Penggunaan gamifikasi harus selaras dengan nilai-nilai dan prinsip-prinsip Islam, dan pendidik harus dapat mengintegrasikan elemen gamifikasi secara bijaksana tanpa melanggar prinsip-prinsip agama.
- **Relevansi dan Keterkaitan dengan Materi Agama:** Tantangan kedua adalah menjaga relevansi dan keterkaitan antara elemen gamifikasi dengan materi pelajaran Agama Islam. Gamifikasi harus menjadi alat yang mendukung pemahaman siswa terhadap ajaran agama, bukan sekadar pengalaman permainan yang terpisah. Oleh karena itu, perlu ada desain yang cermat untuk memastikan bahwa elemen gamifikasi sesuai dengan tujuan pendidikan.
- **Sensitivitas terhadap Konteks Budaya dan Sosial:** Setiap lingkungan pendidikan memiliki konteks budaya dan sosial yang unik. Tantangan ketiga adalah memastikan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Agama Islam

¹⁴ Zainora Daud dkk., "Persepsi Pelajar Terhadap Penggunaan Gamifikasi Tahfiz Global Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Subjek Muraja'ah Al-quran," *Journal of Quran Sunnah Education and Special Needs (JQSS)*, 2022.

sensitif terhadap konteks tersebut. Apa yang efektif di satu tempat mungkin tidak efektif di tempat lain. Oleh karena itu, pendidik perlu memahami konteks siswa dan memodifikasi elemen gamifikasi sesuai dengan kebutuhan dan nilai-nilai lokal.

- **Perencanaan yang Cermat:** Penggunaan gamifikasi memerlukan perencanaan yang cermat. Ini mencakup merancang permainan, mengidentifikasi tantangan yang menarik, dan memonitor progres siswa. Perlu ada waktu dan upaya yang signifikan untuk merancang pengalaman gamifikasi yang efektif. Tantangan ini memerlukan komitmen dan sumber daya yang cukup.
- **Evaluasi dan Penyesuaian Berkelanjutan:** Tantangan terakhir adalah dalam menjalankan evaluasi yang terus-menerus dan melakukan penyesuaian. Penggunaan gamifikasi harus dievaluasi secara teratur untuk mengidentifikasi apa yang berfungsi dan apa yang perlu diperbaiki. Ini memerlukan komitmen pendidik dan lembaga pendidikan untuk memastikan bahwa gamifikasi terus menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan pembelajaran Agama Islam.¹⁵

Meskipun ada tantangan yang harus diatasi, penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran Agama Islam tetap menjanjikan. Dengan pemahaman yang mendalam tentang ajaran agama, perencanaan yang cermat, dan penyesuaian yang terus-menerus, gamifikasi dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan Agama Islam.

Integrasi gamifikasi dalam kurikulum Pendidikan Agama Islam adalah langkah inovatif yang menarik, yang memiliki potensi untuk meningkatkan pembelajaran agama. Namun, seperti pendekatan baru lainnya, pendekatan ini juga dihadapkan pada sejumlah tantangan yang perlu diatasi. Penguatan dari teori-teori yang ada dalam pendidikan dan psikologi yang dapat memberikan landasan konseptual yang kuat.¹⁶

- **Keharusan Pemahaman Mendalam tentang Ajaran Agama:** Tantangan utama pertama adalah memastikan bahwa pendidik memiliki pemahaman mendalam tentang ajaran Agama Islam untuk mengintegrasikan gamifikasi secara bijaksana. Teori pembelajaran konstruktivisme menekankan pentingnya pemahaman mendalam sebagai landasan pembelajaran yang efektif. Pemahaman mendalam tentang ajaran agama sejalan dengan prinsip-prinsip konstruktivisme, di mana siswa aktif membangun pengetahuan mereka.

¹⁵ Dewi Khairani dkk., "Penerimaan sistem pembelajaran bahasa arab dengan e-learning dan gim di masa pandemi COVID-19," *EDUKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama Dan Keagamaan* 19, no. 3 (2021): 346–61.

¹⁶ Astri Dwi Andriani dkk., *Pendidikan Agama Islam Di Era Disrupsi* (TOHAR MEDIA, 2022).

- Relevansi dan Keterkaitan dengan Materi Agama: Tantangan kedua adalah menjaga relevansi dan keterkaitan antara elemen gamifikasi dengan materi pelajaran Agama Islam. Teori desain instruksional menekankan pentingnya keterkaitan antara materi pelajaran dan strategi pembelajaran. Dengan menjaga keterkaitan yang kuat, pembelajaran menjadi lebih efektif.
- Sensitivitas terhadap Konteks Budaya dan Sosial: Tantangan ketiga adalah memastikan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Agama Islam sensitif terhadap konteks budaya dan sosial siswa. Teori kontekstualisasi dalam pendidikan menekankan pentingnya memahami dan mengintegrasikan konteks budaya dan sosial siswa ke dalam pembelajaran. Hal ini mendukung pendekatan yang sensitif terhadap konteks.
- Perencanaan yang Cermat: Tantangan keempat adalah perencanaan yang cermat. Teori desain pembelajaran menekankan pentingnya perencanaan yang cermat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan merencanakan dengan baik, pendidikan dapat menjadi lebih terstruktur dan efektif.
- Evaluasi dan Penyesuaian Berkelanjutan: Tantangan terakhir adalah menjalankan evaluasi yang terus-menerus dan melakukan penyesuaian. Teori evaluasi dalam pembelajaran menekankan pentingnya pemantauan dan evaluasi terus-menerus untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dengan evaluasi yang baik, perbaikan dapat dilakukan secara berkelanjutan.¹⁷

Meskipun ada tantangan yang harus diatasi, penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran Agama Islam tetap menjanjikan. Dengan pemahaman yang mendalam tentang ajaran agama, perencanaan yang cermat, dan penyesuaian yang terus-menerus, gamifikasi dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan Agama Islam. Dalam analisis ini, kami telah mengaitkan setiap tantangan dengan teori pendidikan yang relevan untuk memberikan landasan konseptual yang kuat. Dengan pendekatan ini, pendidik dan pengambil keputusan dapat lebih baik memahami dan mengatasi tantangan yang muncul dalam mengintegrasikan gamifikasi dalam kurikulum Agama Islam.

3.3 Meningkatkan Pembelajaran Agama Islam dengan Gamifikasi

Penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran Agama Islam memiliki implikasi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan agama. Dengan elemen-elemen

¹⁷ Idi Warsah dan Habibullah Habibullah, "Implementasi Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di Madrasah," *Journal of Education and Instruction (JOEAI)* 5, no. 1 (2022): 213–25.

permainan seperti pemberian poin, kompetisi, dan penghargaan, siswa menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran.¹⁸ Dampaknya mencakup peningkatan motivasi siswa untuk belajar dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran agama. Lebih dari itu, gamifikasi membantu siswa memahami dan menginternalisasi nilai-nilai Agama Islam dengan lebih mendalam, karena elemen-elemen permainan seringkali terkait dengan konsep-konsep agama dalam situasi dunia nyata.¹⁹ Pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif juga menciptakan lingkungan yang lebih menarik, mengurangi rasa monoton dalam pengajaran agama. Untuk mengoptimalkan potensi gamifikasi dalam pendidikan Agama Islam, disarankan untuk mengintegrasikan elemen gamifikasi dalam kurikulum, memberikan pelatihan kepada pendidik, melakukan pemantauan dan evaluasi berkelanjutan, sensitif terhadap konteks lokal, dan melibatkan ahli agama dalam proses perencanaan dan implementasi. Dengan komitmen untuk mengatasi tantangan yang mungkin muncul, pendekatan gamifikasi dapat membantu meningkatkan pemahaman, motivasi, dan penerapan nilai-nilai Agama Islam dalam kehidupan siswa, sehingga meningkatkan kualitas pendidikan agama secara keseluruhan.²⁰

Penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran Agama Islam menimbulkan implikasi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan agama. Hasil ini menunjukkan bahwa elemen-elemen permainan seperti pemberian poin, kompetisi, dan penghargaan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, sesuai dengan teori motivasi dalam psikologi pendidikan.²¹ Gamifikasi juga memunculkan peningkatan keterlibatan siswa, mendukung teori keterlibatan siswa dalam pendidikan. Selain itu, gamifikasi membantu siswa memahami dan menginternalisasi nilai-nilai Agama Islam dengan lebih mendalam, sejalan dengan teori pembelajaran berbasis konstruktivisme. Pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan menciptakan lingkungan belajar yang menarik, sesuai dengan teori desain

¹⁸ Rachma Rizqina Mardhotillah dkk., "Pemanfaatan Platform Game Edukasi untuk Menunjang Pendidikan di Era Pandemi COVID-19," *Indonesia Berdaya* 4, no. 1 (2023): 171–80.

¹⁹ Muh Rizal Mattawang dan Edy Syarif, "DAMPAK PENGGUNAAN KAHOOT SEBAGAI PLATFORM GAMIFIKASI DALAM PROSES PEMBELAJARAN," *Journal of Learning and Technology* 2, no. 1 (2023): 33–42.

²⁰ Andi Abd Muis, "Peranan internet sebagai sumber belajar dalam meningkatkan minat belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik kelas XI di SMA Muhammadiyah Parepare," *Jurnal Al-Ibrah* 10, no. 1 (2021): 189–222.

²¹ Destriani Destriani dan Idi Warsah, "Teacher Strategy Deep Develop Intelligence Linguistics Student," *Belajea: Jurnal Pendidikan Islam* 7, no. 2 (2022): 135–48.

pembelajaran.²² Rekomendasi yang diajukan untuk mengoptimalkan gamifikasi mencakup integrasi elemen gamifikasi dalam kurikulum, pelatihan pendidik, pemantauan dan evaluasi berkelanjutan, sensitivitas terhadap konteks lokal, dan melibatkan ahli agama dalam proses perencanaan dan implementasi.

Dengan komitmen untuk mengatasi tantangan yang mungkin muncul dan mengikuti rekomendasi ini, penggunaan gamifikasi dapat membantu meningkatkan pemahaman, motivasi, dan penerapan nilai-nilai Agama Islam dalam kehidupan siswa, sehingga meningkatkan kualitas pendidikan agama secara keseluruhan. Temuan ini dihubungkan dengan teori-teori yang relevan untuk memberikan dasar konseptual yang kuat bagi penggunaan gamifikasi dalam pendidikan Agama Islam.

4. KESIMPULAN

Secara keseluruhan, penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran Agama Islam menawarkan potensi besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan agama. Hasil diskusi mengungkapkan bahwa elemen-elemen permainan seperti pemberian poin, kompetisi, dan penghargaan dapat secara positif memengaruhi motivasi siswa, mendukung keterlibatan siswa dalam pembelajaran, memperdalam pemahaman dan internalisasi nilai-nilai Agama Islam, serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik. Tantangan dalam mengintegrasikan gamifikasi dalam kurikulum Agama Islam perlu diatasi dengan pemahaman mendalam tentang ajaran agama, perencanaan yang cermat, sensitivitas terhadap konteks budaya dan sosial, evaluasi yang berkelanjutan, dan melibatkan ahli agama dalam proses implementasi. Dengan komitmen untuk mengatasi tantangan ini dan mengikuti rekomendasi yang diajukan, penggunaan gamifikasi dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan pemahaman, motivasi, dan penerapan nilai-nilai Agama Islam dalam kehidupan siswa. Dengan demikian, gamifikasi memiliki potensi untuk meningkatkan secara keseluruhan kualitas pendidikan agama, menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik dan relevan bagi siswa.

²² Eko Carles dkk., "Peningkatan Kesejahteraan Mental Siswa melalui Bimbingan Konseling Islam," *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam* 7, no. 1 (2023): 149–64.

Referensi

- Amma, Tasurun, Ari Setiyanto, dan Mahmud Fauzi. "Problematika Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Peserta Didik." *Edification Journal: Pendidikan Agama Islam* 3, no. 2 (2021): 135–51.
- Andriani, Astri Dwi, Rohmat Awaludin, Iqbal Amar Muzaki, Hadi Pajarianto, Irfan Sophan Himawan, Isnawati Nur Afifah Latif, Rico Setyo Nugroho, dan M. Imaduddin. *Pendidikan Agama Islam Di Era Disrupsi*. TOHAR MEDIA, 2022.
- Astuti, Mardiah, Herlina Herlina, Ibrahim Ibrahim, Fiona Hayatun Nopus, Nina Meilinda, dan Miranti Miranti. "Perkembangan Pendidikan Islam di Era Milenial." *Jurnal Visionary: Penelitian dan Pengembangan dibidang Administrasi Pendidikan* 11, no. 2 (2023): 58–65.
- Carles, Eko, Zepri Hiptraspa, Idi Warsah, dan M. Supperapto Effendi. "Peningkatan Kesejahteraan Mental Siswa melalui Bimbingan Konseling Islam." *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam* 7, no. 1 (2023): 149–64.
- Daud, Zainora, Abdul Muhaimin Ahmad, Norazman Alias, dan Norhasnira Ibrahim. "Persepsi Pelajar Terhadap Penggunaan Gamifikasi Tahfiz Global Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Subjek Muraja'ah Al-quran." *Journal of Quran Sunnah Education and Special Needs (JQSS)*, 2022.
- Destriani, Destriani, dan Idi Warsah. "Pemanfaatan model pembelajaran flipped classroom pada pembelajaran pendidikan agama islam di sekolah dasar islam terpadu." *SITTAH: Journal of Primary Education* 3, no. 2 (2022): 175–90.
- — —. "Teacher Strategy Deep Develop Intelligence Linguistics Student." *Belajea: Jurnal Pendidikan Islam* 7, no. 2 (2022): 135–48.
- Jamar, Annasaii, dan Mohd Aderi Che Noh. "Gamifikasi Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran Dan Pemudahcaraan (Pdpc) Pendidikan Islam." Dalam *Seminar Antarabangsa Isu-Isu Pendidikan (ISPEN 2020)*, 2020.
- Khairani, Dewi, Muhammad Iqbal, Dede Rosyada, Zulkifli Zulkifli, dan Fitri Mintarsih. "Penerimaan sistem pembelajaran bahasa arab dengan e-learning dan gim di masa pandemi COVID-19." *EDUKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama Dan Keagamaan* 19, no. 3 (2021): 346–61.
- Khoiri, Ahmad, Nur Hidayah, dan Alfian Eko Rahmawan. "UPAYA GURU AL-QURAN HADIST DALAM MENINGKATKAN HAFALAN HADIST SISWA KELAS VII DI MTS MUHAMMADIYAH JUMANTONO KARANGANYAR

- TAHUN AJARAN 2023/2024." *Raudhah Proud To Be Professionals: Jurnal Tarbiyah Islamiyah* 8, no. 2 (2023): 726–40.
- Majid, Haritsa Taqiyya, dan Sheila Nurul Huda. "Gamifikasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah dan Bahasa Arab: Studi Kasus PAUD Terpadu Mutiara Yogyakarta." *AUTOMATA* 1, no. 2 (2020).
- Mardhotillah, Rachma Rizqina, Afib Rulyansah, Nailul Authar, Rizqi Putri Nourma Budiarti, dan Rifka Putri Wardhani. "Pemanfaatan Platform Game Edukasi untuk Menunjang Pendidikan di Era Pandemi COVID-19." *Indonesia Berdaya* 4, no. 1 (2023): 171–80.
- Mattawang, Muh Rizal, dan Edy Syarif. "DAMPAK PENGGUNAAN KAHOOT SEBAGAI PLATFORM GAMIFIKASI DALAM PROSES PEMBELAJARAN." *Journal of Learning and Technology* 2, no. 1 (2023): 33–42.
- Mawardi, Amirah. "Edukasi Pendidikan Agama Islam dalam Pemanfaatan Sumber-Sumber Elektronik pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah." *Journal on Education* 6, no. 1 (2023): 8566–76.
- Mudrik, Mudrik. "Pengaruh Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Pembentukan Karakter Moderat Siswa di Sekolah: Sebuah Analisis Pedagogi Sosial." *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 3 (2023): 2011–17.
- Muis, Andi Abd. "Peranan internet sebagai sumber belajar dalam meningkatkan minat belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik kelas XI di SMA Muhammadiyah Parepare." *Jurnal Al-Ibrah* 10, no. 1 (2021): 189–222.
- Mustofa, Muhammad, Ariyandi Batu Bara, Fakhri Khusaini, Asmawati Ashari, Lesi Hertati, Adele BL Mailangkay, Lili Syafitri, Fatma Sarie, Fathur Rahman Rustan, dan M. Ali Hole. *Metode Penelitian Kepustakaan (Library Research)*. Get Press Indonesia, 2023.
- Rahmania, Savira, Irma Soraya, dan Asep Saepul Hamdani. "PEMANFAATAN GAMIFICATION QUIZZ TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM." *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 11, no. 2 (2023): 114–33.
- Saefulloh, Ahmad. "BAB 4 MEDIA GRAFIS DALAM PEMBELAJARAN." *Media Pembelajaran Berbasis Nilai Islami*, 2023, 49.
- Warsah, Idi, dan Habibullah Habibullah. "Implementasi Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di Madrasah." *Journal of Education and Instruction (JOEAI)* 5, no. 1 (2022): 213–25.

Yuliasih, Muzayyanah, I. Nyoman Widhi Adnyana, Putu Satria Udyana Putra, dan Fien Pongpalilu. *SUMBER & PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN (Teori & Penerapan)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.