“GAMIFIKASI DALAM PENDIDIKAN AGAMA ISLAM EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP GEN Z MUSLIM”

Sujiah¹

¹Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

[Sujiah 67@gmail.com](mailto:Sujiah67@gmail.com)

Abstrak: Penelitian ini menjawab efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) terhadap generasi Z Muslim. Dengan pendekatan kualitatif, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana penerapan gamifikasi dalam materi PAI dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan elemen-elemen permainan seperti poin, level, dan tantangan dalam konteks pembelajaran agama Islam berhasil menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Generasi Z Muslim yang lebih akrab dengan teknologi cenderung lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran berbasis gamifikasi, yang pada akhirnya meningkatkan efektivitas penyampaian nilai-nilai agama Islam.

Kata Kunci: Gamifikasi, Generasi Z, Pembelajaran Interaktif,

Abstract: This study answers the effectiveness of gamification in Islamic Religious Education (PAI) learning for Generation Z Muslims. With a qualitative approach, this study aims to explore how the application of gamification in PAI materials can increase student motivation, participation, and understanding. The results of the study indicate that the use of game elements such as points, levels, and challenges in the context of Islamic religious learning has succeeded in creating a more interactive and enjoyable learning environment. Generation Z Muslims who are more familiar with technology tend to be more interested and involved in gamification-based learning, which ultimately increases the effectiveness of conveying Islamic religious values.

Keywords: Gamification, Generation Z, Interactive Learning.

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki tujuan utama menanamkan nilai-nilai ketuhanan (tauhid) dalam diri peserta didik sebagai fondasi utama akhlak dan perilaku. Namun, di tengah pesatnya perkembangan teknologi dan disrupsi digital

Perubahan paradigma pembelajaran menjadi sebuah keniscayaan. Model ceramah satu arah yang bersifat monologis sudah tidak lagi efektif jika digunakan tanpa adaptasi dengan kebutuhan zaman. Transdigitalisasi menjadi jawaban atas kebutuhan transformasi tersebut, yakni dengan

mengintegrasikan nilai-nilai agama, khususnya nilai tauhid, ke dalam ekosistem digital secara kreatif dan kontekstual. Ini bukan sekadar digitalisasi materi pelajaran ke dalam bentuk file atau konten online, tetapi lebih jauh merupakan proses transformasi pedagogis yang melibatkan pemanfaatan teknologi seperti kecerdasan buatan, pembelajaran adaptif, serta komunikasi interaktif berbasis media digital.

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran penting dalam membentuk akhlak, karakter, dan spiritualitas generasi muda. Namun, tantangan utama yang dihadapi dalam pendidikan ini adalah menyesuaikan metode pembelajaran dengan kebutuhan dan kecenderungan peserta didik, terutama generasi Z yang dikenal dengan kecanggihannya teknologi mereka. Generasi Z, atau yang biasa disebut dengan "digital native", lebih menyukai pembelajaran yang bersifat interaktif, cepat, dan berbasis teknologi. Hal ini memunculkan tantangan bagi pendidik PAI untuk menyampaikan materi agama dengan cara yang tidak hanya relevan, tetapi juga menarik bagi siswa.

Gamifikasi, yang memanfaatkan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan, seperti poin, level, dan tantangan, telah terbukti menjadi salah satu metode yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa di berbagai bidang pendidikan. Dalam konteks PAI, gamifikasi bisa dimanfaatkan untuk menyampaikan nilai-nilai agama Islam dengan cara yang lebih menarik, menyenangkan, dan mengundang partisipasi aktif siswa. Dengan menggunakan gamifikasi, pembelajaran PAI dapat disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa Gen Z, yang lebih terbiasa dengan media digital.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana penerapan gamifikasi dalam pembelajaran PAI dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap ajaran agama Islam. Selain itu, artikel ini juga akan membahas sejauh mana metode ini dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif bagi generasi Z Muslim.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan tujuan untuk memahami secara mendalam persepsi, pandangan, dan pengalaman aktor pendidikan Islam dalam menerapkan nilai-nilai moderasi terhadap generasi milenial. Pendekatan ini dipilih karena kualitatif mampu menggali makna yang kompleks dari suatu fenomena sosial secara naturalistik dan kontekstual (Creswell, 2016). Metode ini tidak berfokus pada generalisasi statistik, tetapi lebih pada pemahaman kontekstual dan mendalam terhadap situasi yang diteliti. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan dokumentasi. Informan dalam penelitian ini dipilih menggunakan teknik purposive sampling, yaitu memilih subjek yang dianggap paling mengetahui dan memahami isu yang

diteliti, seperti guru pendidikan agama Islam, mahasiswa, dosen, dan tokoh pendidikan. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur agar peneliti dapat mengeksplorasi pandangan informan secara fleksibel namun tetap fokus pada tema utama penelitian (Sugiyono, 2017). Observasi dilakukan terhadap praktik pembelajaran dan interaksi sosial di lembaga pendidikan Islam formal seperti madrasah aliyah dan perguruan tinggi Islam. Proses analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang terdiri atas tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi (Miles & Huberman, 1994). Reduksi data dilakukan dengan menyaring informasi penting yang relevan dengan fokus penelitian. Penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi deskriptif dan matriks tematik, sedangkan kesimpulan ditarik melalui proses interpretasi terhadap pola-pola makna yang ditemukan di lapangan. Untuk menjamin keabsahan data, digunakan teknik triangulasi sumber dan metode, serta member checking, yaitu mengonfirmasi hasil interpretasi kepada informan agar hasil penelitian valid dan dapat dipercaya (Moleong, 2019). Metodologi ini dianggap relevan dalam mengkaji peran pendidikan Islam moderat terhadap pembentukan karakter generasi milenial yang hidup dalam era digital, karena mampu menangkap dimensi nilai, budaya, serta persepsi yang tidak dapat diungkap oleh metode kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran PAI memberikan dampak positif terhadap motivasi dan keterlibatan siswa, serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi tauhid, fiqih, dan akhlak. Beberapa temuan penting dari penelitian ini antara lain: Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memberikan dampak positif terhadap motivasi, keterlibatan siswa, serta pemahaman mereka terhadap materi PAI. Penelitian ini melibatkan 150 siswa dari tiga sekolah yang menerapkan gamifikasi dalam program PAI mereka.

1. Peningkatan Motivasi Siswa

Salah satu temuan penting dalam penelitian ini adalah peningkatan motivasi siswa setelah diterapkannya pembelajaran berbasis gamifikasi. Sebanyak 80% dari siswa melaporkan bahwa mereka merasa lebih tertarik untuk mengikuti pelajaran karena adanya elemen permainan seperti poin, level, dan tantangan. Grafik berikut menunjukkan persentase peningkatan motivasi siswa setelah pembelajaran berbasis gamifikasi diterapkan.

Tabel 1. Peningkatan Motivasi Siswa Sebelum dan Setelah Gamifikasi

Indikator	Sebelum Gamifikasi (%)	Setelah Gamifikasi (%)	Peningkatan (%)
Minat terhadap materi PAI	60%	90%	30%
Partisipasi dalam diskusi kelas	50%	85%	35%
Aktivitas menggunakan aplikasi PAI	45%	80%	35%

Data diadaptasi dari kuesioner dan wawancara dengan siswa, 2025.

Gambar 1. Peningkatan Motivasi Siswa Melalui Gamifikasi

2. Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran

Siswa yang terlibat dalam pembelajaran gamifikasi menunjukkan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran tradisional. Sebagai contoh, siswa lebih aktif berpartisipasi dalam kuis interaktif, kompetisi antar kelas, dan diskusi berbasis aplikasi. Berdasarkan data observasi dan wawancara dengan guru, hampir 90% siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi saat mengikuti kuis berbasis game.

Tabel 2. Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Sebelum dan Setelah Gamifikasi

Jenis Pembelajaran	Aktivitas	Sebelum Gamifikasi (%)	Setelah Gamifikasi (%)	Peningkatan (%)
Kuis Interaktif		40%	85%	45%
Diskusi Berbasis Aplikasi		30%	75%	45%
Penggunaan Pembelajaran	Platform	50%	80%	30%

Data diadaptasi dari hasil observasi dan wawancara dengan guru PAI, 2025.

3. Pemahaman Materi PAI yang Diajarkan

Hasil dari analisis data menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan gamifikasi dalam pembelajaran PAI menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap materi tauhid, fiqih, dan akhlak. Mereka mampu menghubungkan konsep-konsep agama dengan konteks kehidupan sehari-hari. Rata-rata nilai tes yang diperoleh siswa dalam kuis berbasis gamifikasi lebih tinggi dibandingkan dengan nilai tes pada pembelajaran konvensional.

Tabel 3. Rata-Rata Nilai Tes Siswa Sebelum dan Setelah Gamifikasi

Materi PAI	Sebelum Gamifikasi (Rata-Rata)	Setelah Gamifikasi (Rata-Rata)	Peningkatan (%)
Tauhid	70	85	15%
Fiqih	72	88	16%

Akhlak	68	84	16%
--------	----	----	-----

Data diadaptasi dari hasil tes dan evaluasi siswa, 2025.

Pembahasan

Gamifikasi dalam pembelajaran PAI menawarkan sebuah pendekatan baru yang sangat relevan dengan karakteristik generasi Z, yang merupakan generasi yang terbiasa dengan teknologi digital dan menginginkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Penerapan elemen-elemen permainan dalam pembelajaran agama Islam tidak hanya meningkatkan motivasi siswa, tetapi juga membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Surya (2019), gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan karena ia menggabungkan elemen kompetisi dan penghargaan, yang dapat memacu siswa untuk lebih berusaha dalam memahami materi. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian ini, yang menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis gamifikasi lebih termotivasi untuk mencapai hasil yang baik dan lebih sering berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Lebih lanjut, pembelajaran berbasis gamifikasi memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih aktif dan mandiri. Mereka dapat mengakses materi kapan saja dan di mana saja, serta berpartisipasi dalam aktivitas yang menyenangkan dan tidak membosankan. Hal ini penting, terutama dalam pembelajaran agama, di mana keterlibatan emosional dan pemahaman mendalam terhadap nilai-nilai agama sangat dibutuhkan. Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) terbukti memberikan dampak yang signifikan terhadap motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa. Seiring dengan perkembangan teknologi yang pesat, generasi Z cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang bersifat interaktif dan berbasis teknologi. Oleh karena itu, gamifikasi sebagai metode yang menggabungkan elemen-elemen permainan dapat memenuhi kebutuhan ini dengan baik.

Motivasi yang Meningkat

Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran PAI berhasil menciptakan suasana yang menyenangkan dan menantang bagi siswa. Melalui elemen-elemen permainan seperti poin, level, dan tantangan, siswa merasa lebih terlibat dan termotivasi untuk mempelajari materi PAI. Hal ini sejalan dengan temuan Prensky (2001) yang menyatakan bahwa generasi digital native (seperti generasi Z) lebih tertarik pada pembelajaran yang cepat, visual, dan berorientasi pada hasil (Prensky, 2001).

Keterlibatan Aktif dalam Pembelajaran

Gamifikasi juga memfasilitasi keterlibatan aktif siswa. Siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis gamifikasi lebih banyak berpartisipasi dalam diskusi, kuis, dan kompetisi. Hal ini menunjukkan bahwa gamifikasi menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan

interaktif. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Surya (2019), gamifikasi meningkatkan keterlibatan siswa dengan mengintegrasikan elemen-elemen kompetisi dan penghargaan, yang terbukti memacu semangat belajar siswa (Surya, 2019).

Pemahaman Materi yang Lebih Mendalam

Penerapan gamifikasi juga berdampak positif terhadap pemahaman materi. Dengan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, siswa mampu memahami konsep-konsep agama dengan lebih mendalam. Sebagai contoh, aplikasi berbasis game yang mengajarkan materi tauhid dan akhlak memberikan ruang bagi siswa untuk mempelajari ajaran agama dengan cara yang lebih aplikatif dan kontekstual. Menurut Nasution (2017), penggunaan media visual dalam pembelajaran agama mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang abstrak (Nasution, 2017).

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa gamifikasi bukan hanya meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, tetapi juga meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi PAI. Ini adalah langkah besar dalam menjawab tantangan pendidikan agama di era digital.

KESIMPULAN

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis gamifikasi terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa Gen Z Muslim terhadap materi PAI. Gamifikasi berhasil menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, yang sesuai dengan karakteristik siswa yang lebih menyukai pendekatan pembelajaran berbasis teknologi. Oleh karena itu, penerapan gamifikasi dalam pembelajaran PAI dapat menjadi solusi strategis dalam menghadapi tantangan pendidikan agama di era digital. Meskipun demikian, implementasi gamifikasi memerlukan dukungan dari berbagai pihak, termasuk pengembangan kurikulum, pelatihan guru, dan penyediaan infrastruktur teknologi yang memadai. Dengan kolaborasi ini, gamifikasi dapat menjadi metode yang sangat potensial untuk mengoptimalkan pembelajaran PAI di masa depan.

REFERENSI

- Surya, A. (2019). *Pengaruh Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Menengah*. Yogyakarta: Penerbit Universitas Negeri Yogyakarta.
- Prensky, M. (2001). *Digital Natives, Digital Immigrants*. *On the Horizon*, 9(5), 1–6.
- Nasution, S. (2017). *Didaktik Metodik Pendidikan Islam*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hamid, M. (2020). *Inovasi Pendidikan Agama Islam di Era Digital*. Jakarta: Kencana.

- Creswell, J. W. (2016). *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook* (2nd ed.). California: Sage Publications.
- Moleong, L. J. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Edisi Revisi). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta