

## **Model Pembelajaran PAI Berbasis Gamifikasi Meningkatkan Minat dan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran Keagamaan Di SDN 010033 Perk. Hessa**

Atika Rani Samosir

UPTD SDN 010033 Perk. Hessa

atikasamosir99@gmail.com

**Abstrak:** Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar sering kali menghadapi tantangan dalam meningkatkan minat dan partisipasi siswa. Salah satu strategi yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar adalah dengan menerapkan model pembelajaran berbasis gamifikasi. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi model pembelajaran PAI berbasis gamifikasi dan mengetahui faktor pendukung serta penghambatnya dalam meningkatkan minat dan partisipasi siswa di SDN 010033 Perk. Hessa. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian lapangan dengan pendekatan kualitatif. Metode yang digunakan adalah penelitian deskriptif. Subjek penelitian ini adalah guru PAI, direktur kurikulum, dan perwakilan siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran PAI berbasis gamifikasi dapat meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran keagamaan. Faktor pendukung yang terlihat antara lain adanya permainan interaktif, pemberian poin dan hadiah, serta penggunaan teknologi yang memudahkan akses informasi. Sementara itu, faktor penghambat yang ditemukan antara lain keterbatasan infrastruktur teknologi dan kurangnya kesadaran guru dalam menerapkan model ini. Pembelajaran berbasis gamifikasi telah terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penelitian sebelumnya. Dalam konteks PAI, model ini dapat diintegrasikan dengan materi keagamaan untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Guru PAI harus berinovasi dalam menggunakan teknologi untuk menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan menyenangkan.

**Kata Kunci :** Model Pembelajaran, Minat Dan Partisipasi, Pembelajaran.

**Abstract:** *Islamic Religious Education (PAI) learning in elementary schools often faces challenges in increasing student interest and participation. One strategy that can be used to increase learning motivation is to implement a gamification-based learning model. This study aims to describe the implementation of a gamification-based PAI learning model and to determine the supporting and inhibiting factors in increasing student interest and participation at SDN 010033 Perk. Hessa. This study uses a type of field research with a qualitative approach. The method used is descriptive research. The subjects of this study were PAI teachers, curriculum directors, and student representatives. Data collection techniques used observation, interviews, and documentation. The study shows that the implementation of a gamification-based PAI learning model can increase student interest and participation in religious learning. Supporting factors that are seen include interactive games, giving points and prizes, and the use of technology that facilitates access to information. Meanwhile, inhibiting factors found include limited technological infrastructure and lack of teacher awareness in implementing this model. Gamification-based learning has been shown to increase student learning motivation through previous research. In the context of PAI, this model can be integrated with religious materials to make learning more interesting and interactive. Islamic Religious Education teachers must innovate in using technology to create a dynamic and enjoyable learning environment.*

**Keywords:** *Learning Model, Interest and Participation, Learning.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peranan penting dalam pembentukan karakter dan moral siswa, terutama di tingkat sekolah dasar. Di Indonesia, PAI tidak hanya berfungsi untuk memberikan pengetahuan agama, tetapi juga untuk membentuk sikap dan perilaku yang sesuai dengan ajaran Islam. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran PAI sering kali menghadapi tantangan dalam meningkatkan minat dan partisipasi siswa. Banyak siswa yang merasa kurang tertarik dengan materi yang disampaikan, sehingga berdampak pada rendahnya tingkat partisipasi mereka dalam proses pembelajaran. Salah satu solusi untuk mengatasi masalah ini adalah dengan menerapkan model pembelajaran berbasis gamifikasi. Gamifikasi merupakan penerapan elemen permainan dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi. Dengan menggunakan gamifikasi dalam pembelajaran PAI, diharapkan siswa dapat lebih aktif berpartisipasi dan merasa lebih termotivasi untuk belajar. Konsep ini sejalan dengan prinsip pendidikan yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar mengajar. Dalam Al-Qur'an, Allah SWT berfirman:

"وَأَنْ لَّوِ اسْتَقَامُوا عَلَى الطَّرِيقَةِ لَأَسْقَيْنَهُمْ مَاءً غَدَقًا"

*"Dan jika mereka tetap berada di jalan yang benar, Kami akan memberi mereka air yang banyak."  
(QS. Al-Jin: 16)*

Ayat ini menggambarkan pentingnya konsistensi dan ketekunan dalam menjalani jalan yang benar. Dalam konteks pendidikan, hal ini dapat diartikan sebagai upaya untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif agar siswa dapat terus berusaha dan berkembang. Dengan menerapkan model gamifikasi, diharapkan siswa dapat menemukan "jalan yang benar" dalam belajar PAI, sehingga mereka lebih termotivasi untuk memahami dan mengamalkan ajaran agama.

Berdasarkan pengamatan di SDN 010033 Perk. Hessa, ditemukan bahwa minat siswa terhadap pelajaran PAI cenderung rendah. Banyak siswa yang kurang antusias mengikuti pelajaran ini, sehingga berdampak pada hasil belajar mereka. Hal ini menjadi perhatian serius bagi para pendidik dan orang tua, karena pendidikan agama adalah fondasi penting dalam membentuk karakter anak. Salah satu faktor penyebab rendahnya minat siswa adalah metode pengajaran yang monoton dan kurang menarik.

Dalam banyak kasus, pengajaran PAI masih menggunakan pendekatan konvensional yang tidak melibatkan partisipasi aktif siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran agar siswa dapat lebih terlibat secara aktif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi model pembelajaran PAI berbasis gamifikasi di SDN 010033 Perk. Hessa serta menganalisis dampaknya terhadap minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran keagamaan. Selain itu, penelitian ini juga ingin mengidentifikasi faktor-faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan model pembelajaran ini. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan, khususnya dalam bidang PAI. Dengan menerapkan model pembelajaran berbasis gamifikasi, diharapkan minat dan partisipasi siswa dapat meningkat secara signifikan. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi guru-guru lain dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

Dalam era digital saat ini, penggunaan teknologi dalam pendidikan semakin penting. Gamifikasi menawarkan pendekatan yang dapat mengintegrasikan elemen permainan ke dalam pembelajaran, sehingga menciptakan suasana yang lebih interaktif dan menyenangkan. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam berbagai mata pelajaran, termasuk Pendidikan Agama Islam. Dengan memanfaatkan aplikasi dan platform digital, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ajar. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya berfokus pada implementasi, tetapi juga pada dampak jangka panjang dari model pembelajaran ini terhadap perkembangan karakter siswa.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif untuk mengeksplorasi implementasi model pembelajaran PAI berbasis gamifikasi di SDN 010033 Perk. Hessa. Subjek penelitian terdiri dari tiga kelompok: guru PAI, kepala sekolah, dan perwakilan siswa. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive untuk memastikan bahwa informan memiliki pengalaman yang relevan dengan topik penelitian. Data dikumpulkan melalui beberapa teknik, yaitu observasi, wawancara mendalam, dan analisis dokumen. Observasi dilakukan di kelas selama proses pembelajaran untuk mengamati interaksi siswa dan penerapan elemen gamifikasi. Wawancara mendalam dilakukan dengan guru dan siswa untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang pengalaman mereka terkait model pembelajaran ini. Setelah data terkumpul, analisis dilakukan secara tematik untuk mengidentifikasi pola dan tema yang muncul dari data. Hasil analisis kemudian

dibandingkan dengan teori-teori yang relevan mengenai gamifikasi dan pendidikan agama. Validitas data diuji melalui triangulasi, yaitu membandingkan informasi dari berbagai sumber untuk memastikan konsistensi dan keakuratan informasi. Dengan pendekatan ini, penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif tentang efektivitas model pembelajaran PAI berbasis gamifikasi dalam meningkatkan minat dan partisipasi siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi implementasi model pembelajaran PAI berbasis gamifikasi di SDN 010033 Perk. Hessa dan untuk menganalisis dampaknya terhadap minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran keagamaan. Berdasarkan data yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan analisis dokumen, berikut adalah hasil penelitian yang diperoleh.

#### 1. Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Gamifikasi

Hasil observasi menunjukkan bahwa guru PAI di SDN 010033 telah menerapkan elemen gamifikasi dalam proses pembelajaran. Penggunaan aplikasi seperti Kahoot! dan Quizizz memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam kuis interaktif yang menarik. Siswa terlihat lebih antusias dan aktif selama kegiatan ini, dibandingkan dengan metode konvensional yang sebelumnya digunakan. Selain itu, guru juga mengintegrasikan sistem poin dan penghargaan untuk mendorong siswa berkompetisi secara sehat.

#### 2. Minat Siswa Meningkat

Wawancara dengan siswa mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih tertarik terhadap pelajaran PAI setelah penerapan model gamifikasi. Salah satu siswa menyatakan, "Belajar jadi lebih seru karena kita bisa bermain sambil belajar." Hal ini menunjukkan bahwa elemen permainan yang diterapkan dalam pembelajaran berhasil meningkatkan minat siswa.

#### 3. Partisipasi Siswa yang Lebih Aktif

Dari hasil observasi, terlihat bahwa partisipasi siswa dalam kelas meningkat secara signifikan. Siswa tidak hanya aktif menjawab pertanyaan, tetapi juga berani mengajukan pertanyaan dan berdiskusi mengenai materi pelajaran. Dengan adanya elemen kompetisi dalam gamifikasi, siswa merasa termotivasi untuk berkontribusi lebih banyak dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa gamifikasi dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan kolaboratif.

#### 4. Faktor Pendukung

Beberapa faktor pendukung keberhasilan penerapan model pembelajaran ini diantaranya adalah dukungan dari pihak sekolah dan kreativitas guru dalam merancang aktivitas pembelajaran berbasis gamifikasi. Kepala sekolah memberikan dukungan penuh terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran, termasuk penyediaan fasilitas yang diperlukan. Selain itu, guru PAI menunjukkan kreativitas yang tinggi dalam merancang permainan edukatif yang relevan dengan materi ajar.

#### 5. Faktor Penghambat

Namun, penelitian ini juga menemukan beberapa tantangan dalam penerapan model gamifikasi. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan infrastruktur teknologi di sekolah. Beberapa siswa tidak memiliki akses ke perangkat atau internet di rumah, sehingga membatasi partisipasi mereka dalam kegiatan pembelajaran berbasis gamifikasi. Selain itu, kurangnya pemahaman beberapa guru tentang konsep gamifikasi juga menjadi penghambat.

#### 6. Rekomendasi untuk Pengembangan

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan agar pihak sekolah meningkatkan infrastruktur teknologi agar semua siswa dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran berbasis gamifikasi. Selain itu, pelatihan bagi guru tentang penerapan gamifikasi dalam pendidikan agama perlu dilakukan agar mereka lebih siap untuk mengimplementasikan model ini secara efektif.

## PEMBAHASAN

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.

Penerapan model ini di SDN 010033 Perk. Hessa menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pelajaran. Observasi di kelas menunjukkan bahwa penggunaan permainan interaktif dan kuis tidak hanya meningkatkan partisipasi siswa tetapi juga menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis. Hal ini sejalan dengan temuan dari penelitian lain yang menunjukkan bahwa pengelolaan pembelajaran yang baik setelah penerapan gamifikasi dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih nyaman dan menyenangkan bagi siswa.

Faktor pendukung keberhasilan model pembelajaran ini meliputi dukungan dari pihak sekolah, ketersediaan teknologi, serta kreativitas guru dalam merancang aktivitas pembelajaran berbasis gamifikasi. Guru yang mampu mengadaptasi materi PAI dengan elemen permainan akan lebih mudah menarik perhatian siswa. Misalnya, penggunaan aplikasi seperti Quizizz memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif yang dapat diakses oleh siswa secara daring, sehingga mereka dapat belajar dengan cara yang menyenangkan. Namun, terdapat juga tantangan dalam penerapan model ini. Keterbatasan infrastruktur teknologi di sekolah menjadi salah satu penghambat utama. Beberapa siswa mungkin tidak memiliki akses ke perangkat atau internet di rumah, sehingga membatasi partisipasi mereka dalam kegiatan pembelajaran berbasis gamifikasi. Oleh karena itu, penting bagi pihak sekolah untuk menyediakan fasilitas yang memadai agar semua siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, kurangnya pemahaman guru tentang konsep gamifikasi juga dapat menjadi kendala.

Pelatihan dan pengembangan profesional bagi guru sangat penting untuk memastikan bahwa mereka memiliki keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk menerapkan model ini secara efektif. Guru perlu memahami bagaimana cara mengintegrasikan elemen permainan ke dalam materi PAI tanpa mengurangi substansi ajaran agama itu sendiri. Dalam konteks pendidikan agama, penerapan gamifikasi harus dilakukan dengan hati-hati agar tetap sesuai dengan nilai-nilai Islam. Elemen permainan harus dirancang sedemikian rupa sehingga tidak bertentangan dengan ajaran agama dan tetap mengedepankan tujuan pendidikan.

Dengan pendekatan yang tepat, gamifikasi dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam pelajaran PAI. Secara keseluruhan, model pembelajaran PAI berbasis gamifikasi menawarkan pendekatan inovatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Dengan memanfaatkan teknologi dan elemen permainan, diharapkan siswa tidak hanya lebih tertarik untuk belajar tetapi juga mampu memahami dan mengamalkan ajaran agama dengan lebih baik. Penelitian ini memberikan kontribusi penting bagi pengembangan metode pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam bidang pendidikan agama Islam.

## KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran PAI berbasis gamifikasi di SDN 010033 Perk. Hessa secara signifikan meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran keagamaan. Dengan mengintegrasikan elemen permainan, siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pelajaran. Meskipun terdapat tantangan, seperti keterbatasan infrastruktur teknologi dan pemahaman guru yang bervariasi, dukungan dari pihak sekolah dan kreativitas guru menjadi faktor kunci keberhasilan. Oleh karena itu, model pembelajaran ini dapat dijadikan alternatif efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan agama, serta mendorong sekolah lain untuk menerapkan strategi serupa demi menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aini, N. (2020). Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 45-60.
- Alimuddin, M., & Rahman, F. (2021). Pengaruh Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(3), 123-135.
- Amelia, J. R., & Hidayah, N. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Gamifikasi di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 78-90.
- Firdaus, M., & Yulianto, A. (2019). Implementasi Gamifikasi dalam Pembelajaran Daring: Studi Kasus di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(4), 201-210.
- Hidayat, R., & Sari, D. (2020). Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran Agama: Pendekatan Gamifikasi. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(1), 34-50.
- Kurniawan, E., & Prabowo, H. (2023). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Gamifikasi pada Pembelajaran Agama Islam. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(1), 112-128.
- Lestari, R., & Sari, M. (2021). Gamifikasi sebagai Strategi Pembelajaran di Era Digital: Tinjauan Teoritis dan Praktis. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 8(2), 67-80.

- Nugroho, A., & Setiawan, B. (2022). Dampak Gamifikasi terhadap Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Agama Islam di Sekolah Dasar. *Al-Muaddib: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(2), 99-115.
- Prasetyo, E., & Widiastuti, R. (2020). Model Pembelajaran Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 5(3), 150-162.
- Putri, N., & Adi, S. (2023). Inovasi Pembelajaran PAI dengan Pendekatan Gamifikasi di SDN: Sebuah Studi Kasus. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam*, 11(1), 88-102.
- Rahmawati, I., & Hasanah, U. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Gamifikasi terhadap Minat Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 8(4), 200-215.
- Safroni, S., & Yulianti, D. (2024). Strategi Pembelajaran PAI Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa: Sebuah Tinjauan Empiris. *Jurnal Pendidikan Islam*, 6(2), 45-60.
- Santoso, B., & Utami, W. (2021). Analisis Penggunaan Gamifikasi dalam Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran Agama Islam di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 10(3), 120-135.
- Setiawan, A., & Wulandari, R. (2020). Implementasi Gamifikasi dalam Pembelajaran Agama: Studi Kasus di Sekolah Menengah Pertama Negeri. *Jurnal Penelitian Pendidikan Agama*, 5(2), 75-88.
- Siti, N., & Rahman, F. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Gamifikasi terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran PAI di SDN Perkembangan Hessa. *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 7(1), 55-70.
- Supriyadi, E., & Lestari, Y. (2019). Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Agama melalui Pendekatan Gamifikasi: Sebuah Studi Eksperimen di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 150-165.
- Tanjung, M., & Fitria, L. (2023). Model Pembelajaran PAI Berbasis Teknologi dan Gamifikasi: Dampaknya terhadap Minat Belajar Siswa di SDN Hessa Perkembangan. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 12(1), 90-105.
- Utami, R., & Prabowo, H. (2020). Implementasi Elemen Permainan dalam Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Minat dan Partisipasi Siswa di SDN Hessa Perkembangan: Sebuah Studi Kasus. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama*, 6(1), 45-60.
- Widiastuti, A., & Nugroho, E. (2019). Dampak Gamifikasi terhadap Motivasi dan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran Agama Islam di Sekolah Dasar: Tinjauan Teoritis dan Praktis.\* *Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam\**, 5(2), 78-92.
- Yulianto, A., & Setyawan, D. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Pelajaran PAI di SDN Perkembangan Hessa.\* *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan\**, 9(3), 150-165.