

DOI: doi.org/10.58797/pilar.0501.03

Gamifikasi dan Media Interaktif Digital Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa PAI

Ana Rahma Wati, Sofia Karema, Indiana Puspita Dewi,
M. Rifky Shahada Pratama, Abdul Aziz

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Palangka Raya, Jl. G. Obos Komplek Islamic Center, Kalimantan Tengah 73112, Indonesia

Email: anarahmawati261105@gmail.com

Received: 26 April 2026

Revised: 1 Mei 2026

Accepted: 16 Mei 2026

Online: 21 Mei 2026

Published: 31 Mei 2026

Mitra Pilar: Jurnal Pendidikan, Inovasi, dan Terapan Teknologi

p-ISSN: 2964-7622

e-ISSN: 2964-6014



Abstract

This study aims to analyze the role and utilization of gamification and digital interactive media in enhancing the learning motivation of Islamic Religious Education students. The rapid advancement of digital technology demands continuous innovation within the instructional process to make it more engaging, effective, less monotonous, and highly relevant to the unique characteristics of the current generation. Gamification serves as a learning approach that seamlessly integrates game elements such as points, levels, challenges, and rewards into educational activities, thereby significantly boosting student engagement and active participation. Concurrently, digital interactive media, including instructional videos, podcast applications, Augmented Reality (AR), Virtual Reality (VR), and game-based learning platforms, provide a more varied, flexible, and easily accessible learning experience at any given time. This study employs a qualitative approach utilizing the literature review method. Data were gathered from various reputable scientific sources relevant to the implementation of gamification and digital media in PAI learning. The results indicate that the integrated application of gamification and digital interactive media effectively increases students' learning motivation. Students become more enthusiastic, responsive, and active during lessons. Furthermore, the learning atmosphere becomes more enjoyable and dynamic, positively impacting their understanding of religious concepts. However, this study also identifies a negative impact: a potential reduction in students' focus on core material if game elements become overly dominant. Consequently, PAI teachers are expected to optimize technological utilization wisely, designing innovative, balanced, and

adaptive learning environments to achieve maximum educational outcomes.

Keywords: gamification, interactive media, islamic religious education, motivation

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran serta pemanfaatan gamifikasi dan media interaktif digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa Pendidikan Agama Islam (PAI). Perkembangan teknologi digital yang pesat menuntut adanya inovasi dalam proses pembelajaran agar lebih menarik, efektif, tidak monoton, dan relevan dengan karakteristik generasi saat ini. Gamifikasi merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan elemen permainan seperti poin, level, tantangan, dan penghargaan ke dalam kegiatan belajar, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan dan partisipasi aktif siswa. Di sisi lain, media interaktif digital seperti video pembelajaran, aplikasi podcast, Augmented Reality (AR), Virtual Reality (VR), dan game base learning memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif, fleksibel, dan mudah diakses kapan saja. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi pustaka. Data diperoleh dari berbagai sumber ilmiah yang relevan terhadap implementasi gamifikasi dan media interaktif digital dalam pembelajaran PAI. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dan media interaktif digital secara terpadu mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, baik siswa menjadi lebih antusias, fokus, dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton, sehingga berdampak positif terhadap pemahaman materi. Namun juga terdapat beberapa dampak negatif yaitu berkurangnya fokus pemahaman pada materi. Dengan demikian, gamifikasi dan media interaktif digital dalam pembelajaran PAI menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat memanfaatkan teknologi secara optimal serta merancang pembelajaran yang inovatif dan adaptif terhadap perkembangan zaman guna mencapai hasil pembelajaran yang maksimal.

Kata-kata kunci: gamifikasi, media interaktif, motivasi, PAI

PENDAHULUAN

Argumen yang menyatakan bahwa pendidikan merupakan investasi dalam pengembangan sumber daya manusia adalah karena pendidikan memungkinkan orang untuk meningkatkan bakat dan kemampuan mereka saat ini. Selain itu, pendidikan merupakan upaya yang disengaja dan terorganisir untuk mempersiapkan peserta didik untuk peran masa depan mereka melalui bimbingan, pengajaran, atau praktik (Doyle, 2023). Evolusi dan pertumbuhan umat

manusia. Pendidikan mencakup semua kondisi yang ditemui dalam bentuk pengalaman belajar yang berkelanjutan dan tidak bergantung pada lokasi pada setiap saat ini adalah definisi keseluruhan pendidikan dari perspektif global. Dalam arti yang paling luas, pendidikan adalah kehidupan, dan mencakup semua pembelajaran yang terjadi sepanjang hidup dalam lingkungan atau keadaan apa pun yang mendorong perkembangan yang sehat bagi setiap orang. Sebagai landasan kehidupan moral dan sosial siswa, Pendidikan Agama Islam (PAI) sangat penting dalam mengembangkan karakter dan pemahaman spiritual mereka. Pendidikan Islam juga membantu siswa menjadi lebih sadar, memungkinkan mereka untuk mengambil keputusan dan berperilaku sesuai dengan pemahaman mendalam tentang nilai-nilai moral dan spiritual Islam (Zaki, 2023).

Era digitalisasi menghadirkan tantangan baru bagi para guru Pendidikan Agama Islam yang harus dihadapi dengan solusi kreatif dan inovatif. Di era digital saat ini telah membawa perubahan besar dalam banyak aspek kehidupan manusia, termasuk pendidikan. Kemajuan pesat teknologi informasi dan komunikasi telah memengaruhi gaya hidup masyarakat, kebiasaan belajar, dan cara kita mengakses dan berbagi informasi (Cheng et al., 2023). Dalam Kesulitan utama dalam konteks pengajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah bagaimana menyampaikan konsep moral, etika, dan agama secara efektif dan mudah dipahami kepada siswa dari berbagai latar belakang. Metode tradisional penyampaian materi PAI, seperti ceramah dan cerita pendek, seringkali kurang efektif dalam menarik perhatian siswa, terutama di kalangan milenial yang lebih nyaman dengan hal berbau teknologi. Berdasarkan beberapa studi yang dilakukan oleh banyak peneliti (Srimulyani, 2023), dan pernyataan ini juga diperkuat oleh (Arridho et al., 2022) sebagaimana mestinya pembelajaran harus menarik dan tidak monoton setiap harinya. ditemukan bahwa minat siswa terhadap pendidikan agama menurun, yang berdampak buruk pada motivasi dan prestasi akademik mereka dalam mata pelajaran ini.

Seiring perubahan zaman, metode pengajaran PAI harus beradaptasi dengan tuntutan zaman dan kemajuan teknologi agar lebih menarik dan relevan bagi siswa. Strategi pengajaran yang tepat sangat diperlukan untuk mencapai tujuan pendidikan. Pembelajaran optimal terjadi ketika didukung oleh metode, media, dan peralatan yang memadai yang mendorong pembelajaran aktif. Salah satu cara untuk membuat pembelajaran adalah dengan memilih pendekatan interaktif, yang mencakup penggunaan metode yang tepat (Srimulyani, 2023). Oleh karena itu, para peneliti akan menggunakan media interaktif digital dan teknik gamifikasi untuk memberikan dan mengungkap rahasia agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan produktif (Pangaribuan et al., 2025). Penelitian terdahulu telah mengungkapkan banyak sisi positif yang didapat dari media berbasis game serta media interaktif (Halim et al., 2023; Ulfa et al., 2025). Gamifikasi adalah strategi pengajaran yang mengintegrasikan komponen permainan ke dalam proses pembelajaran dan kini digunakan di berbagai bidang akademik (Kutbaniyah et al., 2025). Sebaliknya, media interaktif digital mengacu pada penerapan teknologi untuk mengembangkan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik dan komprehensif, di mana siswa dapat secara aktif terlibat dengan materi yang diajarkan (Zolfaghari, et al., 2025). Strategi ini berpotensi untuk menumbuhkan antusiasme dan partisipasi siswa, yang dapat meningkatkan hasil belajar, selain memberikan unsur hiburan. Penggunaan gamifikasi dan media digital interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dengan menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih merangsang dan menantang (Kutbaniyah et al., 2025).

Kebaharuan artikel ini terletak pada integrasi gamifikasi dan media interaktif digital dalam pembelajaran PAI. Penelitian sebelumnya banyak membahas penggunaan e-learning (Niyanti et al., 2022), dan Wordwall (Pamungkas et al., 2021), atau game gamifikasi yang hanya fokus

pada satu game seperti gimkit, gamifikasi sebagai strategi pemahaman (Kutbaniyah et al., 2025). Dan masih belum secara jelas menjabarkan bagaimana gamifikasi dan media interaktif dapat menjadi sarana dalam metode pelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa PAI. Penelitian ini menarik karena menjelaskan secara dalam bagaimana konsep serta dampak dan relevansi yang sesuai dengan pembelajaran PAI pada siswa. Berdasarkan latar belakang permasalahan dan kajian teoritis yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dijelaskan secara eksplisit dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut: (1) bagaimana konsep dari gamifikasi dan media interaktif digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa PAI (2) bagaimana relevansinya gamifikasi dan media interaktif digital dalam PAI (3) apa saja dampak dari kedua teknologi gamifikasi dan media interaktif digital dalam proses pembelajaran PAI bagi siswa. Tujuan utama dalam penulisan artikel ini adalah untuk mengkaji dan menganalisis serta mendeskripsikan peran dan konsep gamifikasi dan media interaktif digital sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap materi Pendidikan Agama Islam. Dengan memahami konsep gamifikasi dan media interaktif digital didunia pendidikan, pembelajaran PAI dapat lebih menarik dan menyenangkan serta memudahkan dalam proses pembelajaran. Relevansi dari kedua teknologi tersebut dalam pembelajaran PAI. Dan artikel ini juga bertujuan untuk mendokumentasikan dampak positif dan negatif dari kedua media tersebut dalam penggunaannya dalam proses pembelajaran. Selain itu, metode ini tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi mampu memperkuat pengalaman siswa dalam menumbuhkan karakter keislaman. Dengan menggunakan teknologi yang interaktif siswa dapat merasakan respon yang baik dari guru dan bisa merasakan pembelajaran secara nyata, sehingga pemahaman akan ilmu agama islam bisa menjadi lebih mendalam.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian artikel gamifikasi dan media interaktif digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa PAI ini adalah tinjauan pustaka, yaitu dengan menghimpun berbagai literatur yang bertujuan untuk membangun kerangka teoritis dan menarik kesimpulan yang konsisten dengan pokok bahasan. Peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini dengan bantuan berbagai sumber yang relevan dengan topik gamifikasi dan media interaktif digital, motivasi serta pendidikan agama islam. Kemudian dilakukan seleksi berdasarkan relevansi dan kebaruan sumber, dilanjutkan dengan analisis untuk mendeskripsikan konsep teori dan temuan oleh peneliti serta sintesis hasil kajian menjadi kerangka konseptual yang sesuai. Penelitian ini juga menggunakan pendekatan kualitatif dengan kajian sistematis karena untuk meninjau seberapa dalam konsep dan peran gamifikasi dan media interaktif digital mampu meningkatkan motivasi belajar, relevansi dalam PAI, serta dampak dari keduanya yang dimana pendekatan ini digunakan untuk mengumpulkan data deskriptif langsung dari partisipan melalui tulisan karya dan perilaku mereka. Data yang terpilih dianalisis menggunakan analisis tematik yang dipakai untuk mengidentifikasi konsep, tema, dan pola utama yang muncul dalam literatur yang terpilih. Selanjutnya, temuan dianalisis lebih lanjut hingga mendapatkan hasil study pustaka yang lebih konret.

Dalam penelitian ini, peneliti menggabungkan berbagai sumber referensi dari berbagai penelitian-penelitian sebelumnya guna mendukung analisis menggalian informasi yang dilakukan. Teknik yang digunakan peneliti dalam penelitian ini merupakan pendekatan deskripsi, yang dimana bertujuan untuk menggambarkan suatu peristiwa atau fenomena yang sedang diteliti secara detail dan memenuhi standar penelitian. Sumber referensi yang digunakan yaitu artikel-artikel ilmiah, buku-buku yang sesuai dengan topik yang dibahas didalam penelitian ini, untuk memberikan landasan serta acuan dalam memperjelas topik yang

sedang dibahas (Kutbaniyah et al., 2025). Kerangka konseptual pada penelitian ini adalah dimulai dari proses input berupa kedua teknologi tersebut, proses dimulai dari melibatkan siswa dalam belajar menggunakan teknologi sehingga proses pembelajaran PAI tercapai.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian Pendidikan Agama Islam

PAI terdiri dari dua arti penting yaitu pendidikan dan agama islam. Salah satu definisi pendidikan menurut Plato adalah mengasah potensi siswa, agar perkembangan moral dan intelektual mereka bertumbuh dan menemukan kebenaran yang hakiki, serta peran guru sangat penting dalam memberikan motivasi dan membentuk lingkungan mereka. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, istilah pendidikan berasal dari kata dasar didik yang ditambahkan awalan men, sehingga menjadi mendidik, yang merupakan kata kerja dengan arti memberikan pengasuhan dan pelatihan atau ajaran. Dalam konteks kata benda, pendidikan merujuk pada proses transformasi sikap dan perilaku individu atau kelompok dalam upaya untuk mematangkan manusia melalui kegiatan pengajaran dan pelatihan. Fokus kompetensi dalam pendidikan agama Islam merupakan usaha yang dilakukan dengan sengaja dan terstruktur untuk mempersiapkan siswa agar dapat mengenali, memahami, merasakan, dan meyakini ajaran agama Islam (Zaki, 2023).

Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peranan yang berharga dalam mendukung siswa memperkuat karakternya. Selain sebagai sumber pengetahuan, guru juga berfungsi sebagai pendamping yang membantu siswa membangun moral, etika, dan nilai-nilai agama yang dibutuhkan untuk menjadi pribadi yang ideal. Peran guru sangat penting tidak hanya di dalam ruang kelas tetapi juga dalam komunitas sekolah dan masyarakat secara keseluruhan. Tugas seorang pendidik adalah menjadi contoh yang baik bagi murid-muridnya. Selama kegiatan belajar, guru harus merancang metode pengajaran yang melibatkan siswa secara langsung. Dengan cara melibatkan siswa secara aktif, mereka dapat menyerap nilai-nilai karakter dengan lebih baik, sehingga proses pengembangan karakter dapat berlangsung dengan efisien dan berkelanjutan (Judrah & Arjum, 2024).

Konsep pendidikan dalam Islam merupakan usaha untuk mengubah nilai-nilai yang sejalan dengan ajaran Islam, dengan menjadikan al-Qur'an dan Sunnah Nabi Muhammad saw sebagai pedoman utama. Umumnya, sistem pendidikan Islam memiliki sifat religius dan kerangka etika dalam tujuan serta sasaran yang ditetapkan. Pemikiran pendidikan al-Ghazali umumnya bersifat etis religious (Putra, 2016).

Konsep Gamifikasi

Gamifikasi jika ditinjau dari kata pembentuknya, terdiri dari dua kata yaitu "game" yang berarti permainan, dan akhiran "asi" atau "isasi" yang menunjukkan suatu proses. Dengan demikian, gamifikasi adalah transformasi sesuatu yang awalnya merupakan bagian dari permainan menjadi konteks yang berbeda. Dalam ranah pembelajaran, gamifikasi dapat diartikan sebagai pengintegrasian elemen permainan. Adaptasi game dalam pembelajaran adalah pendekatan di mana konsep dan mekanisme permainan digunakan untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil pembelajaran peserta didik (Pangaribuan et al., 2025). Berikut adalah beberapa elemen yang terdapat dalam gamifikasi: aturan atau SOP, skenario tanpa batas, tantangan, poin atau imbalan, kemajuan, tingkatan, penghargaan, dan papan klasemen.

Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam, gamifikasi berperan untuk memberikan fasilitas dalam proses pembelajaran yang lebih efektif, khususnya dalam aktivitas siswa seperti proses tanya jawab hingga tugas yang berbasis tantangan. Didalam penelitian juga dijelaskan bahwa apabila menerapkan gamifikasi kedalam pembelajaran PAI akan meningkatkan motivasi semangat dalam belajar (Izzati et al., 2026).

Gamifikasi merupakan penerapan elemen-elemen dari permainan untuk menyediakan solusi praktis dengan cara menarik perhatian kelompok tertentu. Srimulyani dalam penelitiannya menjelaskan dan menyatakan bahwa gamifikasi menambah motivasi untuk memastikan peserta didik mengikuti proses pembelajaran secara menyeluruh. Lebih rinci, Kapp mendeskripsikan gamifikasi sebagai ide yang memanfaatkan mekanisme permainan, estetika, dan permainan berpikir untuk menghubungkan individu, merangsang motivasi, mendukung proses belajar, dan menyelesaikan berbagai masalah. Keterlibatan dapat dipahami sebagai willingness untuk ikut serta, Frederick menjelaskan keterlibatan siswa sebagai suatu tindakan metakonstruksi yang mencakup partisipasi perilaku, emosional, dan kognitif siswa saat belajar. Dari berbagai definisi para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa gamifikasi sangat berhubungan dengan proses belajar siswa yang bersedia berpartisipasi secara sukarela sehingga memiliki rasa kepedulian untuk berkontribusi dalam suatu kelompok dan menjaga minat agar tetap terikat lebih lama (Srimulyani, 2023). Desain gamifikasi dapat berdampak baik atau buruk kepada siswa melalui berbagai komponen permainan (Nurningtias et al., 2022).

Implementasi konsep gamifikasi di dalam kelas membuat proses belajar menjadi lebih menarik, siswa termotivasi untuk menyelesaikan tugas mereka, serta meningkatnya fokus dan konsentrasi siswa dalam memahami pelajaran yang sedang mereka pelajari (Pangaribuan et al., 2025).

Konsep Media Interaktif Digital

Media interaktif merupakan alat atau perangkat yang mendukung adanya komunikasi dua arah antara pengguna dan konten yang ditampilkan, sehingga pengguna dapat terlibat secara aktif dalam proses belajar. Dalam dunia pendidikan, media interaktif menawarkan beraneka fitur yang memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi bahan ajar sesuai dengan kecepatan dan tata cara belajar masing-masing, meningkatkan partisipasi, dan membantu siswa dalam membangun pemahaman yang lebih mendalam mengenai materi yang dipelajari (Azzahra et al., 2025). Media digital yang interaktif adalah salah satu jenis media pendidikan yang menggunakan teknologi digital dan memungkinkan adanya interaksi di antara pengguna. Media ini mengintegrasikan berbagai elemen seperti tulisan, gambar, suara, video, dan animasi, contohnya video pembelajaran, aplikasi podcast, augmented reality (AR), virtual reality (VR), dan game base learning sehingga mampu menghasilkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif untuk siswa (Halim et al., 2023).

Media interaktif merupakan alat teknologi yang mendukung pembelajaran dengan memberikan kesempatan untuk interaksi dua arah antara pengguna (siswa) dan materi pembelajaran, serta menawarkan umpan balik secara langsung (Ulfa et al., 2025). Alat ini bukan hanya berperan sebagai bantuan visual atau suara, tetapi juga memungkinkan pengguna untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran melalui pengendalian konten dan tanggapan yang diterima. Dengan adanya fitur tersebut, media interaktif mampu meningkatkan semangat dan partisipasi siswa, mendukung berbagai metode belajar, serta membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih efektif (Ulfa et al., 2025).

Menurut Munir dalam artikelnya Aqmarina & Susilo (2025), mengenai teknologi pendidikan, media interaktif merupakan alat digital yang mendorong partisipasi aktif antara sistem dan pengguna. Pengguna memiliki kemampuan untuk mengatur informasi yang mereka terima, menanggapi konten, serta menerima umpan balik yang relevan. Munir menegaskan bahwa elemen interaksi dalam media ini membentuk suasana belajar yang lebih hidup dan sesuai, yang berimbas langsung pada keberhasilan pendidikan para siswa (Aqmarina & Susilo, 2025). Penggunaan alat pembelajaran yang interaktif disekolah – sekolah telah menunjukkan efek positif yang besar pada proses belajar Pendidikan Agama Islam (PAI). Alat seperti video pendidikan, kuis online, dan aplikasi gamifikasi digunakan secara meluas untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, relevan, dan partisipatif. Berdasarkan pengamatan di lapangan, alat pembelajaran ini membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang abstrak, seperti akhlak yang baik, sejarah Islam, dan prinsip-prinsip kehidupan dalam Islam lainnya, melalui pendekatan visual yang memudahkan pemahaman (Zolfaghari et al., 2025). Hubungan gamifikasi dan media interaktif digital adalah kekuatan antara motivasi berbasis permainan dan interaksi digital. Gamifikasi memberi rasa bermain dalam belajar, sementara media interaktif menyediakan sarana untuk mewujudkannya. Jika dirancang dengan baik, kombinasi keduanya mampu menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, menyenangkan, serta mencapai tujuan pembelajaran yang dimana membentuk siswa agar berkarakter islami sesuai dengan pelajaran yang diajarkan. Kombinasi ini dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik secara visual, audio, dan video yang bermakna secara spiritual. Kajian pustaka secara kritis akan menyoroti bahwa tanpa integrasi nilai nilai yang islami, gamifikasi dan media interaktif digital berpotensi bukan sekedar hiburan yang menyenangkan bagi siswa tetapi harus mampu mengintegrasikan konseptual untuk memastikan bahwa teknologi didalam pendidikan mampu mendukung tujuan utama daripada PAI yaitu untuk membentuk karakter siswa secara islami.

Relevansi Antara Gamifikasi Dan Media Interaktif Digital Dalam Pendidikan Agama Islam

Beberapa pakar pendidikan berpendapat bahwa gamifikasi tidak sama dengan pembelajaran berbasis permainan. Pembelajaran berbasis permainan memanfaatkan permainan secara keseluruhan sebagai sarana belajar, sementara gamifikasi hanya mengambil elemen-elemen permainan dan mengaplikasikannya pada kegiatan belajar yang telah ada. Oleh karena itu, gamifikasi lebih adaptable dan bisa dengan mudah diterapkan di berbagai bidang studi, termasuk Pendidikan Agama Islam (PAI). Dalam era pembelajaran terkini, penerapan elemen permainan dianggap sebagai jawaban atas perubahan karakteristik siswa yang sudah akrab dengan teknologi digital dan interaksi aktif. Siswa cenderung lebih berminat pada metode pembelajaran yang bersifat visual, menantang, dan memberikan umpan balik secara cepat. Dengan demikian, gamifikasi muncul sebagai pendekatan yang sesuai untuk menghadapi tantangan pembelajaran di abad ke-21. Dengan itu tujuan untuk menumbuhkan karakter akan tersampaikan lewat motivasi dari siswa yang semangat dalam belajar.

Selain itu, konten Pendidikan Agama Islam yang bersifat norma dan konsep, seperti keimanan, moralitas, dan hukum Islam, sering kali menjadi sulit dipahami jika tidak disampaikan dengan cara yang tepat. Siswa membutuhkan pembelajaran yang relevan dan dapat diterapkan dalam dunia nyata agar mereka dapat memahami serta menerapkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konteks ini, gamifikasi memiliki peluang besar untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Dengan mengintegrasikan elemen permainan

ke dalam proses belajar, materi PAI disajikan dengan cara yang lebih menarik dan mudah dimengerti.

Para guru maupun siswa memerlukan cara belajar yang relevan dan praktis agar mampu memahami dan mengimplementasikan ajaran Islam dalam aktivitas sehari-hari. Dalam hal ini, gamifikasi memiliki potensi besar untuk mengatasi kendala dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, kendala berupa monotonnya proses pembelajaran hingga menurunnya motivasi belajar (Arridho et al., 2022). Dengan menambahkan unsur permainan dalam proses belajar, materi Pendidikan Agama Islam bisa disampaikan dengan cara yang lebih menarik dan lebih mudah dipahami. Selain dari gamifikasi yang bisa menumbuhkan motivasi dalam lingkungan pendidikan, media interaktif juga menawarkan beragam fungsi yang memberi kesempatan kepada siswa untuk menjelajahi materi sesuai dengan ritme dan cara belajar yang mereka pilih, meningkatkan partisipasi, serta mendukung mereka dalam mengembangkan pemahaman yang lebih dalam mengenai topik yang dipelajari. Afriyadi et al., (2023) mengungkapkan bahwa media interaktif merupakan alat pendidikan yang menggunakan komputer, yang memungkinkan para siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar. Media ini mencakup aplikasi multimedia yang interaktif, permainan edukasi, simulasi, serta modul digital yang responsif terhadap masukan dari siswa. media interaktif digital seperti video pembelajaran, aplikasi podcast, Augmented Reality (AR), Virtual Reality (VR), dan game base learning memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif, fleksibel, dan mudah diakses kapan saja (Afriyadi et al., 2023). Media interaktif telah memperbaharui cara belajar dengan drastis, termasuk dalam bidang Pendidikan Agama Islam (PAI). Dengan keunggulannya dalam menarik partisipasi siswa secara langsung, menyampaikan materi secara menarik, dan memberikan tanggapan secara cepat, media interaktif memberikan peluang besar untuk memperbaiki efisiensi pembelajaran PAI (Aqmarina & Susilo, 2025). Pengaplikasian ide gamifikasi sangat sesuai untuk digunakan dalam proses pendidikan karena dampaknya yang positif dari kehadiran elemen-elemen gamifikasi yang bisa mempengaruhi para penggunanya. Berdasarkan penelitian Pradnyana mengenai penerapan konsep gamifikasi di ruang kelas, membantu membuat proses belajar menjadi lebih menarik, mendorong siswa untuk menyelesaikan tugas-tugas mereka, serta meningkatkan fokus dan konsentrasi siswa dalam memahami bahan ajar yang sedang mereka pelajari (Pradnyana et al., 2020). Media interaktif ini sangat efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran, karena media ini siswa akan berpartisipasi aktif dalam mengikuti rangkaian pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran bisa dicapai lewat motivasi siswa yang besar. Berikut langkah-langkah pembelajaran gamifikasi yang sesuai dengan perkembangan saat ini, Langkah pertama adalah persiapan pembelajaran yang menjadi dasar penting dalam keberhasilan keseluruhan proses. Di tahap ini, guru melakukan perencanaan yang seksama dengan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku di sekolah. Dalam konteks materi beriman kepada utusan Allah SWT, indikator pembelajaran dijabarkan dengan detail, mulai dari kemampuan siswa dalam memahami makna iman kepada utusan Allah, menyebutkan nama dan jumlah utusan, menjelaskan sifat-sifat serta tugas para utusan, hingga menginternalisasi hikmah beriman kepada mereka dalam kehidupan sehari-hari. Tahap kedua adalah tahap inti atau penyampaian pembelajaran, yang menjadi arena utama interaksi antara guru dan siswa. Proses belajar dimulai dengan salam dan doa sebagai bentuk penghayatan nilai-nilai religius sekaligus menciptakan suasana psikologis yang nyaman dan kondusif. Melalui elemen-elemen menarik seperti skor, ranking, dan umpan balik langsung, gamifikasi dapat menciptakan semangat berlomba yang positif di antara para siswa. Ini berpengaruh baik terhadap peningkatan motivasi belajar, sebab siswa merasa tertantang dan sekaligus terhibur dalam mempelajari materi. Bagian terakhir adalah tahap penutup dari

pembelajaran, yang berfungsi sebagai penguatan dan refleksi atas proses yang telah dilalui. Dalam fase ini, guru memberikan ringkasan singkat tentang materi yang telah dibahas untuk memperkuat pemahaman siswa. Dengan demikian, seluruh proses penerapan gamifikasi ini menunjukkan bahwa inovasi dalam pendidikan memiliki dampak yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. (Romadoni et al., 2025).

Dampak Dari Gamifikasi

Dampak Positif

Gamifikasi dalam proses belajar tidak hanya meningkatkan semangat siswa untuk belajar tetapi juga dapat memperbaiki pencapaian akademis mereka secara keseluruhan. Metode ini menawarkan berbagai keuntungan yang memberikan efek positif pada pengalaman pendidikan siswa dan hasil akhir dari pembelajaran mereka.

1. Studi menunjukkan bahwa pelajar yang termotivasi cenderung mendapatkan hasil pembelajaran yang lebih baik. Gamifikasi mendukung siswa untuk tetap fokus dan berkomitmen pada tujuan pembelajaran mereka. Dengan adanya unsur-unsur permainan, siswa lebih sering mengulang materi, menyelesaikan tugas dengan serius, dan berupaya untuk mencapai tingkat atau poin tertentu. Ini meningkatkan partisipasi mereka dalam proses pembelajaran dan memungkinkan mereka untuk memahami materi dengan lebih baik.
2. Gamifikasi memberikan kesempatan untuk menyesuaikan proses pembelajaran, di mana kegiatan dan tantangan bisa diadaptasi sesuai dengan keinginan dan kebutuhan setiap peserta didik. Peserta didik memiliki kebebasan untuk memilih tugas yang sesuai dengan tingkat kemampuan mereka, sehingga dapat meningkatkan rasa nyaman dan kepercayaan diri dalam belajar. Penyesuaian ini juga membantu pengajar untuk lebih fokus pada siswa yang memerlukan bantuan tambahan, memastikan bahwa semua siswa memperoleh pengalaman belajar yang maksimal.
3. Personalisasi Pembelajaran Gamifikasi memberikan kesempatan untuk menyesuaikan proses pembelajaran, di mana kegiatan dan tantangan bisa diadaptasi sesuai dengan keinginan dan kebutuhan setiap peserta didik. Peserta didik memiliki kebebasan untuk memilih tugas yang sesuai dengan tingkat kemampuan mereka, sehingga dapat meningkatkan rasa nyaman dan kepercayaan diri dalam belajar. Penyesuaian ini juga membantu pengajar untuk lebih fokus pada siswa yang memerlukan bantuan tambahan, memastikan bahwa semua siswa memperoleh pengalaman belajar yang maksimal (Mahmubi & Homaidi, 2025). Manfaat lain utama dari gamifikasi adalah kemampuannya untuk menciptakan suasana kompetisi yang sehat di antara siswa (Pangaribuan et al., 2025). Integrasi elemen permainan ke dalam kurikulum dapat dimulai dengan langkah-langkah sederhana, seperti menyisipkan fitur permainan pada tugas sehari-hari atau proyek. Pelatihan dan bimbingan untuk para guru juga sangat krusial agar mereka memiliki kemampuan dan pemahaman yang diperlukan untuk melaksanakan gamifikasi dengan efektif. Sekolah juga perlu memastikan bahwa infrastruktur teknologi mendukung penerapan gamifikasi, termasuk penyediaan perangkat yang memadai dan akses internet yang stabil. Dengan perencanaan dan dukungan yang tepat, gamifikasi dapat dilibatkan dalam berbagai mata pelajaran dan tingkat kelas, menciptakan suasana belajar yang dinamis, menyenangkan, dan efisien. Penerapan gamifikasi dalam pendidikan menawarkan banyak keuntungan yang tidak hanya meningkatkan semangat belajar siswa tetapi juga hasil belajar secara

keseluruhan. Dengan menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif, dan personal, gamifikasi membantu siswa meraih potensi terbaik mereka (Mahmubi & Homaidi, 2025).

Dampak nyata dari pemanfaatan media ini dapat meningkatkan motivasi belajar dan memperkuat interaksi antar siswa selama proses pendidikan. Pelaksanaan ini tidak terjadi begitu saja, tetapi melalui tiga langkah utama yang direncanakan secara sistematis, terstruktur, dan sesuai dengan standar operasional pembelajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah. Dengan cara ini, pembelajaran tidak hanya terfokus pada pengajaran materi, tetapi juga pada penciptaan pengalaman belajar yang aktif, menarik, dan berarti bagi siswa.

Dampak Negatif

Meskipun terdapat banyak keuntungan, penerapan media pembelajaran yang menggunakan gamifikasi juga dapat menimbulkan beberapa efek negatif.

1. Pertama, ada kemungkinan gangguan pada konsentrasi belajar. Saat elemen permainan menjadi terlalu menonjol dalam proses belajar, siswa mungkin lebih fokus pada mendapatkan poin, hadiah, atau posisi dibandingkan dengan pemahaman materi yang sesungguhnya. Contohnya mudah lupa atau susah menangkap materi PAI yang diberikan oleh gurunya.
2. Kedua, penerapan gamifikasi dalam pembelajaran bisa memicu perbedaan dalam motivasi antar siswa. Siswa yang lebih bersaing atau memiliki keterampilan lebih baik dalam permainan cenderung lebih termotivasi, sementara siswa yang kurang mahir bisa merasakan keterpurukan. Oleh karena itu, sangat penting bagi guru untuk mengatur elemen gamifikasi supaya tetap mendukung keadilan dalam belajar.
3. Ketiga, salah satu hal yang perlu diperhatikan adalah kemungkinan terjadinya kecanduan. Siswa yang sangat antusias dengan aspek permainan dalam media pembelajaran dapat teralihkan perhatiannya hanya pada aktivitas tersebut sehingga melupakan tugas atau kegiatan penting lainnya. Oleh sebab itu, penting untuk menetapkan batasan waktu saat menggunakan gamifikasi agar dampak negatif seperti kecanduan dan ketidakseimbangan dalam aktivitas belajar siswa dapat dihindari

Dampak Positif

Penggunaan media interaktif mendorong keterlibatan yang siswa yang lebih aktif. Siswa menunjukkan antusias yang lebih tinggi saat menjawab pertanyaan, berpartisipasi dalam berdiskusi, dan terlibat dalam aktivitas interaktif. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan ini dapat menciptakan suasana belajar yang mendorong partisipasi siswa (Ulfa et al., 2025). Melalui media pembelajaran berbasis digital, materi pembelajaran dapat diakses kapan saja dan dari mana saja, disamping itu materi yang dapat diperkaya dengan berbagai sumber belajar termasuk multimedia dengan cepat dapat diperbaharui oleh pengajar. media interaktif digital seperti video pembelajaran, aplikasi podcast, Augmented Reality (AR), Virtual Reality (VR), dan game base learning memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif, fleksibel, dan mudah diakses kapan saja. Melalui media interaktif digital, materi pembelajaran dapat diakses kapan saja dan dari mana saja, disamping itu materi yang dapat diperkaya dengan berbagai sumber belajar termasuk multimedia dengan cepat dapat diperbaharui oleh pengajar (Afriyadi et al., 2023).

Dampak Negatif

Memperhatikan ciri-ciri peserta didik, penerapan elemen audio bisa memberikan bantuan kepada siswa yang mengalami disleksia dalam memahami informasi faktual. Namun, hal ini juga dapat meningkatkan beban kognitif yang mengganggu kemampuan mereka dalam mentransfer pengetahuan konseptual. Selain itu, penggunaan teknologi secara berlebihan tanpa pengawasan dapat memberikan dampak buruk seperti gangguan perhatian, informasi yang berlebihan, dan ketergantungan digital, yang semuanya dapat menyebabkan penurunan konsentrasi dan kinerja akademik siswa. Ada kemungkinan dampak negatif lain, seperti peningkatan beban kognitif untuk peserta didik berkebutuhan khusus, gangguan konsentrasi, serta risiko gangguan perhatian dan ketergantungan digital jika tidak diterapkan dengan bijaksana (Setiawan, 2025).

KESIMPULAN

Berdasarkan dari sumber data, serta analisis data dari peneliti sendiri maka dapat dihasilkan sebuah penelitian dengan disimpulkan bahwa penggunaan gamifikasi dan media digital interaktif memiliki peran krusial dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) bagi siswa. Integrasi antara nilai-nilai islami dapat memuat dalam kehidupan siswa dengan menggunakan media teknologi gamifikasi dan interaktif digital. Penggunaan gamifikasi dengan elemen permainan seperti poin, level, dan tantangan dapat mendorong partisipasi aktif, meningkatkan antusiasme, serta menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton. Selain itu, penerapan media interaktif digital seperti video pembelajaran, aplikasi pendidikan, dan teknologi berbasis AR/VR memberikan pengalaman belajar yang lebih bervariasi, fleksibel, dan mudah dimengerti oleh siswa.

Kedua elemen tersebut terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, baik dari dalam diri siswa maupun dari faktor eksternal, sehingga membuat mereka lebih aktif, dan antusias saat belajar. Dengan begitu gamifikasi dan media interaktif tersebut sangat relevan bagi pembelajaran PAI. Meski begitu juga terdapat dampak negatif dari penggunaan kedua teknologi tersebut yaitu berkurangnya konsentrasi siswa terhadap materi dan menurunnya pemahaman apabila tidak diterapkan atau dikontrol secara baik oleh guru, pelaksanaannya harus dilakukan dengan hati-hati dan teratur agar tidak menciptakan efek negatif seperti gangguan fokus, ketergantungan, atau perbedaan motivasi di antara siswa. Oleh sebab itu, diharapkan para guru dapat menyusun metode pengajaran yang kreatif, seimbang, dan fleksibel terhadap perkembangan teknologi untuk mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal yang dimana dapat menumbuhkan karakter serta menanamkan nilai-nilai islam pada diri siswa.

TERIMAKASIH

Penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam penyusunan artikel ini. Secara khusus, penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing atas bimbingan, arahan, serta masukan yang sangat berharga selama proses penulisan. Penulis juga mengapresiasi institusi yang telah memberikan dukungan akademik, serta para peneliti terdahulu yang karya ilmiahnya menjadi rujukan dalam penelitian ini. Tidak lupa, penulis menyampaikan terima kasih kepada rekan-rekan yang telah memberikan dukungan moral dan motivasi sehingga artikel ini dapat

diselesaikan dengan baik. Semoga artikel ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan.

REFERENSI

- Afriyadi, H., Hayati, N., Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). *Media pembelajaran berbasis digital (teori & praktik)*. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Aqmarina, D. N., & Susilo, M. J. (2025). Pengaruh penggunaan media interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. *Ta'lif: Jurnal Pendidikan dan Agama Islam*, 1(1), 39–53. <https://purpendijournal.com/index.php/talif/article/view/10>
- Arridho, M., Sari, N., Ilham, R. W., & Amini, W. (2022). Perkembangan teknologi dibidang pendidikan. *Comserva: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 2(5), 468–475. <https://doi.org/10.59141/comserva.v2i5.345>
- Azzahra, S. F., Khalifah, N., Nisa, N. H., & Linda, L. (2025). Tinjauan teoritis penggunaan media interaktif digital dalam pembelajaran fikih di Madrasah Tsanawiyah. *Indonesian Journal of Islamic Jurisprudence, Economic and Legal Theory*, 3(2), 1449–1458. <https://doi.org/10.62976/ijjel.v3i2.1131>
- Bakri, F., Pangaribuan, S., & Fitriani, W. (2025). Tebak, Jawab, Paham: Joyful Learning melalui Kuis Interaktif pada Materi Fluida. *Mitra Pilar: Jurnal Pendidikan, Inovasi, Dan Terapan Teknologi*, 4(2), 97–108. <https://doi.org/10.58797/pilar.0402.05>
- Cheng, X., He, H., & Jiang, Y. (2023, July). Analysis of user participatory design and gamification in modern media. In *International Conference on Human-Computer Interaction* (pp. 78–93). Springer Nature Switzerland. https://doi.org/10.1007/978-3-031-35699-5_7
- Doyle, T. (2023). *Helping students learn in a learner-centered environment: A guide to facilitating learning in higher education*. Taylor & Francis.
- Halim, J. O., Mulyati, D., & Permana, H. (2023). Desain permainan ular tangga yang terintegrasi dengan pembelajaran fisika. *Mitra Pilar: Jurnal Pendidikan, Inovasi, Dan Terapan Teknologi*, 2(1), 11–20. <https://doi.org/10.58797/pilar.0201.02>
- Izzati, N. D., Hijriyah, I., & Safari, S. (2026). Korelasi antara pembelajaran berbasis gamifikasi dengan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMP. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 6(1), 209–221. <https://doi.org/10.62491/njpi.2026.v6i1-16>
- Judrah, M., Arjum, A., Haeruddin, H., & Mustabsyirah, M. (2024). Peran guru pendidikan agama Islam dalam membangun karakter peserta didik upaya penguatan moral. *Journal of Instructional and Development Researches*, 4(1), 25–37. <https://doi.org/10.53621/jider.v4i1.282>
- 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), 119–133. <https://doi.org/10.21154/maalim.v6i1.10948>
- Mahbubi, M., & Homaidi, H. (2025). Analisis implementasi pembelajaran berbasis gamifikasi pada peningkatan motivasi belajar siswa. *Al-Abshor: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.71242/wf9q5253>
- Niyanti, P. E., Setyaningrum, F. P., Rachman, G. W., & Wandita, F. (2022). Implementasi pembelajaran fisika topik usaha dan energi berdasarkan publikasi ilmiah. *Mitra Pilar:*

- Jurnal Pendidikan, Inovasi, Dan Terapan Teknologi*, 1(2), 99–118. <https://doi.org/10.58797/pilar.0102.05>
- Nurningtias, R. A., & Majid, N. W. A. (2022). Gamifikasi sebagai peningkatan pengetahuan dan partisipasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Matematika (Jp3m)*, 5(2), 60–69. <https://doi.org/10.36765/jp3m.v5i2.523>
- Pamungkas, Z. S., Randriwibowo, A., Wulansari, L. N. A., Melina, N. G., & Purwasih, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih. *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education*, 2(2), 135–148. <https://doi.org/10.32332/social-pedagogy.v3i1.4316>
- Putra, A. A. (2016). Konsep pendidikan agama islam perspektif imam Al-Ghazali. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 1(1), 41–54. [https://doi.org/10.25299/althariqah.2016.vol1\(1\).617](https://doi.org/10.25299/althariqah.2016.vol1(1).617)
- Romadoni, M. D., Mubarak, A., Hadi, M. N., & Jamhuri, M. (2025). Implementasi media pembelajaran gamifikasi Quizizz pada materi pendidikan agama Islam dalam meningkatkan motivasi dan interaksi siswa SMK Ar-Roudhoh Beji Pasuruan. *Al-Abshor: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 83–93. <https://doi.org/10.71242/phryvc37>
- Setiawan, A. F., Kholifatun, I., Syofiyana, R., & Kamal, M. R. (2025). Dampak positif dan negatif pemanfaatan teknologi multimedia dalam dunia pendidikan: Tinjauan literatur. *Indonesian Journal of Computer Science and Engineering*, 2(1), 50–57. <https://doi.org/10.70656/ijcse.v2i01.334>
- Srimuliyani, S. (2023). Menggunakan teknik gamifikasi untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 1(1), 29–35. <https://doi.org/10.70437/jedu.v1i1.2>
- Ulfa, N., Az-Zahra, N., & Saputra, F. I. (2025). Analisis efektivitas media interaktif dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa pada pembelajaran agama Islam di era digital. *CARONG: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora*, 2(2), 649–659. <https://doi.org/10.62710/7ngxap43>
- Zaki, A. (2023). Inovasi kurikulum PAI berbasis multikultural untuk sekolah menengah. *Mitra Pilar: Jurnal Pendidikan, Inovasi, Dan Terapan Teknologi*, 2(1), 31–36. <https://doi.org/10.58797/pilar.0201.04>
- Zolfaghari, Z., Karimian, Z., Zarifsanaiey, N., & Farahmandi, A. Y. (2025). Navigating challenges in medical english learning: leveraging technology and gamification for interactive education—a qualitative study. *BMC Medical Education*, 25(1), Article 1045. <https://doi.org/10.1186/s12909-025-07511-1>

