

## **Analisis Tren dan Efektivitas Gamifikasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap Motivasi dan Hasil Belajar: Tinjauan Literatur 2020–2026**

**Seprian Ilham<sup>1</sup>, Noprijon<sup>2</sup>**

Program Studi Pendidikan Agama Islam, STAI Ar Risalah Sumatera Barat, Kota Padang, Indonesia<sup>1</sup>

Program Studi Pendidikan Agama Islam, STAI Balaiselasa YPPTI Pesisir Selatan, Indonesia<sup>2</sup>

\*Email: [seprianiham9@gmail.com](mailto:seprianiham9@gmail.com)<sup>1</sup> [noprijon06@gmail.com](mailto:noprijon06@gmail.com)<sup>2</sup>

Diterima: 03-05-2026 | Disetujui: 09-05-2026 | Diterbitkan: 11-05-2026

### **ABSTRACT**

*This study aims to analyze the trends and effectiveness of gamification implementation in Islamic Religious Education (PAI) learning toward students' motivation and learning outcomes through a literature review approach. The study employed a library research method using content analysis techniques on 20 studies consisting of journal articles, undergraduate theses, and master's theses published during 2020–2026. Data were collected through Google Scholar searches using keywords related to gamification and Islamic Religious Education learning, then selected based on thematic relevance and source quality. The findings indicate that gamification in PAI learning generally has a positive impact on learning motivation, learning interest, student engagement, and learning outcomes. Various digital gamification media such as Quizizz, Kahoot, Wordwall, ZEP Quiz, and Gimkit were found to create more interactive, enjoyable, and student-centered learning environments suited to the characteristics of digital-era learners. In addition to digital media, non-digital gamification such as puzzles and educational games also showed effectiveness in increasing student participation. The study concludes that gamification is an innovative learning strategy relevant to technology-based PAI learning and 21st-century education.*

**Keywords:** Gamification, Religious Education, Learning Motivation, Learning Outcomes, Digital Learning.

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tren dan efektivitas penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) terhadap motivasi dan hasil belajar siswa melalui pendekatan tinjauan literatur. Penelitian menggunakan metode studi pustaka dengan teknik analisis isi (content analysis) terhadap 20 penelitian yang terdiri atas artikel jurnal, skripsi, tesis dan disertasi periode 2020–2026. Data diperoleh melalui penelusuran Google Scholar menggunakan kata kunci terkait gamifikasi dan pembelajaran PAI, kemudian diseleksi berdasarkan relevansi tema dan kualitas sumber. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran PAI secara umum memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar, minat belajar, keterlibatan siswa, dan hasil belajar. Berbagai media gamifikasi digital seperti Quizizz, Kahoot, Wordwall, ZEP Quiz, dan Gimkit terbukti mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital. Selain media digital, gamifikasi non-digital seperti puzzle dan permainan edukatif juga menunjukkan efektivitas dalam meningkatkan partisipasi siswa. Temuan penelitian memperlihatkan bahwa gamifikasi menjadi strategi pembelajaran inovatif yang relevan dalam mendukung pembelajaran PAI berbasis teknologi dan pembelajaran abad ke-21.

**Kata Kunci:** Gamifikasi, Pendidikan Agama Islam, Motivasi Belajar, Hasil Belajar, Pembelajaran Digital.

## PENDAHULUAN

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran strategis dalam membentuk pemahaman, sikap, dan karakter religius peserta didik (Putra et al., 2024; Tiyas et al., 2026a). Idealnya, proses pembelajaran PAI tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga mampu menumbuhkan minat, motivasi, serta keterlibatan aktif siswa dalam memahami nilai-nilai keislaman. Namun, dalam praktiknya di lapangan, pembelajaran PAI masih sering didominasi oleh metode konvensional yang bersifat satu arah dan kurang melibatkan partisipasi aktif siswa, sehingga berdampak pada rendahnya minat dan motivasi belajar.

Fenomena tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara kondisi ideal pembelajaran PAI dengan realitas yang terjadi di sekolah. Siswa cenderung merasa bosan, kurang antusias, dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh berbagai penelitian yang menunjukkan bahwa rendahnya minat belajar dipengaruhi oleh penggunaan metode dan media pembelajaran yang kurang variatif serta belum optimalnya pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran (Rahmania et al., 2023a; Rahmawati et al., 2026)

Di sisi lain, perkembangan teknologi digital di era saat ini memberikan peluang besar bagi dunia pendidikan untuk melakukan inovasi pembelajaran (Tiyas et al., 2026). Hal ini didukung oleh literatur tentang pembelajaran abad 21 yang menekankan integrasi teknologi dalam pendidikan (Hafiz et al., 2025; Rahayu et al., 2022). Salah satu pendekatan yang berkembang adalah gamifikasi, yaitu penggunaan elemen permainan dalam konteks pembelajaran seperti poin, tantangan, leaderboard, dan umpan balik instan (Rahmania et al., 2023). Berbagai platform seperti Quizizz dan Kahoot! telah banyak digunakan dalam pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna (Putra I., 2025). Hasil berbagai penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan motivasi, minat, keterlibatan, serta hasil belajar siswa dalam pembelajaran PAI (Rahmania et al., 2023b; Tiyas et al., 2026).

Berdasarkan kondisi tersebut, permasalahan utama dalam penelitian ini dapat dirumuskan bahwa masih diperlukan kajian yang komprehensif mengenai tren dan efektivitas penerapan gamifikasi dalam pembelajaran PAI, khususnya dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di era digital. Selain itu, diperlukan juga analisis literatur untuk melihat sejauh mana perkembangan, bentuk implementasi, serta dampak gamifikasi dalam pembelajaran PAI selama periode 2020–2026.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tren dan efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap motivasi dan hasil belajar siswa melalui pendekatan tinjauan literatur. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi bentuk-bentuk penerapan gamifikasi dalam pembelajaran PAI, menganalisis dampaknya terhadap motivasi dan hasil belajar siswa, serta merumuskan sintesis konseptual sebagai model pembelajaran yang relevan di era digital.

Adapun manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi secara teoretis dalam pengembangan kajian pembelajaran PAI berbasis gamifikasi, serta secara praktis menjadi referensi bagi pendidik dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik generasi digital. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan mampu memperkaya wawasan akademik sekaligus memberikan solusi terhadap permasalahan rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PAI.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi pustaka (literature review) yang bertujuan untuk menganalisis tren dan efektivitas penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian dilaksanakan pada Januari–April 2026 melalui penelusuran literatur secara daring menggunakan database Google Scholar. Sumber data penelitian berupa artikel jurnal, skripsi, dan tesis yang membahas gamifikasi dalam pembelajaran PAI pada periode 2020–April 2026. Target penelitian ini adalah dokumen ilmiah yang relevan dengan fokus kajian penelitian. Teknik pemilihan sumber dilakukan secara purposive berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi. Kriteria inklusi meliputi: penelitian yang membahas gamifikasi dalam pembelajaran PAI, diterbitkan pada periode 2020–April 2026, tersedia dalam bentuk full text, dan memiliki keterkaitan dengan motivasi belajar, minat belajar, keterlibatan siswa, atau hasil belajar. Sementara itu, kriteria eksklusi meliputi artikel yang tidak berfokus pada pembelajaran PAI, artikel duplikat, dan sumber yang tidak memiliki kejelasan akademik. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi dan studi dokumen dengan cara menelusuri, mengidentifikasi, membaca, serta mencatat berbagai sumber literatur yang relevan menggunakan kata kunci “gamifikasi pembelajaran”, “Pendidikan Agama Islam”, “Quizizz”, “Kahoot”, “Wordwall”, dan “motivasi belajar”. Dari hasil pencarian awal diperoleh 178 artikel. Setelah dilakukan screening berdasarkan judul dan abstrak diperoleh 30 artikel relevan, kemudian dilakukan seleksi lanjutan berdasarkan kualitas dan kesesuaian isi sehingga diperoleh 20 penelitian yang dijadikan sumber utama penelitian. Instrumen penelitian berupa lembar dokumentasi dan matriks analisis literatur yang digunakan untuk mengelompokkan data berdasarkan identitas penelitian, media gamifikasi, metode penelitian, serta temuan utama penelitian. Prosedur penelitian dilakukan melalui tahapan penentuan fokus kajian, penelusuran literatur, screening dan seleksi sumber, pengelompokan data, analisis temuan, serta penyusunan sintesis dan kesimpulan penelitian. Teknik analisis data menggunakan analisis isi (content analysis) melalui tahapan reduksi data, kategorisasi data, penyajian data, interpretasi data, dan penarikan kesimpulan. Data dianalisis berdasarkan kategori bentuk implementasi gamifikasi, dampak terhadap motivasi belajar, minat belajar, keterlibatan siswa, dan hasil belajar dalam pembelajaran PAI sehingga diperoleh gambaran yang sistematis dan komprehensif mengenai efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di era digital.

## HASIL PENELITIAN

### 1. Basis Analisis Data Penelitian

Analisis dalam penelitian ini didasarkan pada pendekatan studi kepustakaan (library research) dengan menelaah 20 sumber penelitian yang terdiri dari skripsi, tesis, serta artikel jurnal pada rentang tahun 2020–2026 yang membahas penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Data yang dianalisis diperoleh melalui pencarian pada Google Scholar dengan kata kunci “pendidikan agama Islam” dan “gamifikasi pembelajaran”, kemudian dilakukan proses penyaringan secara bertahap.

Tahap pertama dilakukan dengan mengumpulkan 178 artikel yang relevan secara awal berdasarkan hasil pencarian. Selanjutnya, dilakukan proses seleksi berdasarkan kesesuaian judul dan tema penelitian sehingga diperoleh 30 artikel yang dianggap relevan dengan fokus kajian. Tahap

berikutnya adalah penyaringan berdasarkan kriteria kualitas sumber, yaitu artikel yang berasal dari jurnal terakreditasi, skripsi, dan tesis, sehingga jumlah akhir yang dianalisis menjadi 20 penelitian.

Proses analisis data dilakukan dengan teknik analisis isi (content analysis), yaitu dengan membaca, mengidentifikasi, dan mengelompokkan temuan dari setiap penelitian berdasarkan aspek-aspek utama, seperti bentuk penerapan gamifikasi, dampak terhadap motivasi belajar, minat belajar, keterlibatan siswa, serta hasil belajar. Selanjutnya, data tersebut disintesis untuk menemukan pola umum, kecenderungan temuan, serta kesimpulan konseptual mengenai efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran PAI.

Dengan demikian, basis analisis ini menekankan pada proses seleksi sistematis dan analisis tematik terhadap berbagai hasil penelitian yang telah dipublikasikan, sehingga menghasilkan gambaran yang komprehensif mengenai tren dan efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

## 2. Sintesis Temuan Penelitian

**Tabel 1. Daftar dan Temuan Penelitian tentang Gamifikasi dalam Pembelajaran PAI**

No	Jenis	Judul Penelitian	Temuan Utama	Sumber
1	SINTA 1	The Effectiveness of the Gamification-Based Joyful Learning Approach in Improving Asmaul Husna's Understanding	Gamifikasi lebih efektif dari metode konvensional; meningkatkan pemahaman dan motivasi secara signifikan	(Nisa et al., 2025)
2	SINTA 2	Inovasi Pembelajaran PAI di Era Digital: Strategi Menumbuhkan Minat Belajar Gen-Z Melalui Gamifikasi	LMS, gamifikasi, dan media digital meningkatkan motivasi, minat, dan keterlibatan siswa	(Supriadi, 2022)
3	SINTA 4	Strategi Pembelajaran PAI Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa	Gamifikasi meningkatkan motivasi, minat, dan keterlibatan siswa	(Safroni & Hidayah, 2024)
4	SINTA 4	Gamifikasi PAI berbasis ZEP Quiz: Analisis Literatur Peningkatan Minat Belajar	ZEP Quiz meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar	(Mu'tamiroh & Burhanuddin, 2026)
5	SINTA 4	PjBL Berbasis Gamifikasi dalam Pembelajaran PAI di SD	Meningkatkan kreativitas, kerja sama, motivasi, dan berpikir kritis	(Izzah & Ma'ruf, 2025)
6	SINTA 4	Media "Ammar Puzzle" sebagai Inovasi Gamifikasi dalam PAI	Meningkatkan fokus, pemahaman, motivasi, dan kerja sama siswa	(Azis et al., 2025)
7	SINTA 5	Implementasi Gamifikasi terhadap Hasil Belajar PAI di SMA N 1 Prambanan	Meningkatkan motivasi, keaktifan, dan hasil belajar	(Tiyas et al., 2026a)
8	SINTA 5	Implementasi Gamifikasi PAI di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta	Meningkatkan motivasi, pemahaman, dan keaktifan siswa	(Ramadhani et al., 2026)
9	SINTA 5	Penggunaan Kahoot terhadap Hasil Belajar PAI (Fiqih)	Berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar ( $r = 0,730$ )	(Layyinnati & Wahidah, 2024)
10	Tesis	Penerapan Gamifikasi PAI BP	Meningkatkan motivasi belajar secara signifikan	(Muhajjalin, 2026)

11	Skripsi	Gamifikasi berbasis diferensiasi	Meningkatkan motivasi dan interaktivitas belajar	(Muhajjalin, 2026)
12	Skripsi	Wordwall terhadap Motivasi Belajar PAI	Motivasi belajar meningkat signifikan	(Firmansyah, 2025)
13	Disertasi	Quizizz terhadap Motivasi Belajar PAI	Berpengaruh positif dan signifikan	(Muhajjalin, 2026)
14	Skripsi	Quizizz untuk Meningkatkan Pemahaman PAI	Meningkatkan pemahaman dan keaktifan siswa	(Washil, 2025)
15	Skripsi	Ular Tangga Gamifikasi pada SKI	Efektif meningkatkan minat belajar	(Rohman, 2024)
16	Skripsi	Gimkit sebagai Asesmen Diagnostik PAI	Valid, praktis, dan membantu pemetaan kemampuan siswa	(Marfuah, 2025)
17	Skripsi	Kahoot sebagai Asesmen Diagnostik	Efektif meningkatkan hasil belajar	(Pratiwi, 2024)
18	Skripsi	E-Modul Gamification PAI	Sangat efektif (N-gain 0,80)	(Titi, 2025)
19	Tesis	Quizizz terhadap Minat dan Hasil Belajar PAI	Berpengaruh signifikan terhadap minat dan hasil belajar	(Ihmawati, 2024)
20	Tesis	Efektivitas gamifikasi Blooket	Meningkatkan motivasi belajar Al-Qur'an Hadits	(Ridwan, 2025)

**Tabel 2. Sintesis Pola Temuan Penelitian Gamifikasi dalam Pembelajaran PAI**

Aspek Temuan	Pola Temuan dari 20 Penelitian	Contoh Bukti Penelitian
Motivasi belajar	Mayoritas penelitian menunjukkan peningkatan motivasi belajar melalui reward, poin, leaderboard, dan tantangan	SINTA 1, SINTA 4, Disertasi (Quizizz, Kahoot, Wordwall)
Minat belajar	Gamifikasi meningkatkan ketertarikan dan antusiasme siswa terhadap pembelajaran PAI	SINTA 2, SINTA 4, Skripsi (Wordwall, ZEP Quiz, Ular Tangga)
Keterlibatan siswa	Siswa lebih aktif, partisipatif, dan terlibat dalam proses pembelajaran	SINTA 5, SINTA 4, PjBL berbasis gamifikasi
Hasil belajar	Terjadi peningkatan nilai, pemahaman konsep, dan ketuntasan belajar	SINTA 1, SINTA 5, Tesis (Quizizz, Kahoot, E-modul gamification)
Media digital	Platform seperti Quizizz, Kahoot, Wordwall, Gimkit dominan digunakan	Seluruh SINTA & skripsi
Media non-digital	Puzzle, card sort, ular tangga juga efektif meningkatkan belajar	SINTA 4, Skripsi
Model pembelajaran	Gamifikasi sering dikombinasikan dengan PjBL dan diferensiasi	SINTA 4, SINTA 2
Kendala implementasi	Keterbatasan fasilitas, literasi digital guru, dan akses teknologi	SINTA 2, SINTA 5

Berdasarkan tabel hasil analisis 20 penelitian di atas, dapat dilihat bahwa seluruh penelitian menunjukkan kecenderungan yang relatif sama, yaitu gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama

Islam (PAI) memberikan dampak positif terhadap berbagai aspek pembelajaran. Penelitian pada level SINTA 1–2 menunjukkan efektivitas yang lebih kuat secara konseptual dan statistik, terutama dalam peningkatan pemahaman, motivasi, serta integrasi teknologi pembelajaran.

Sementara itu, penelitian pada level SINTA 4–5 dan skripsi menunjukkan pola yang lebih aplikatif, yaitu bahwa gamifikasi melalui berbagai media seperti Quizizz, Kahoot, Wordwall, ZEP Quiz, serta media non-digital seperti puzzle dan permainan edukatif mampu meningkatkan motivasi belajar, minat belajar, keaktifan siswa, serta hasil belajar secara konsisten. Hal ini menunjukkan bahwa gamifikasi tidak hanya efektif secara teori, tetapi juga terbukti efektif dalam praktik pembelajaran di kelas.

Selain itu, penggunaan media digital menjadi dominan dalam penelitian, menunjukkan bahwa pembelajaran PAI telah mulai beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Namun demikian, media non-digital tetap memiliki peran penting terutama pada kondisi keterbatasan fasilitas, sehingga gamifikasi tetap fleksibel dan kontekstual sesuai kondisi sekolah.

Secara keseluruhan, hasil sintesis dari 20 penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan strategi pembelajaran yang konsisten efektif, adaptif, dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Efektivitas tersebut terlihat dari empat aspek utama, yaitu peningkatan motivasi belajar, peningkatan minat belajar, peningkatan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta peningkatan hasil belajar baik secara kognitif maupun afektif.

Selain itu, gamifikasi juga terbukti mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan tidak monoton, sehingga mengubah paradigma pembelajaran PAI dari teacher-centered menjadi student-centered learning. Meskipun demikian, efektivitas implementasi gamifikasi masih dipengaruhi oleh faktor pendukung seperti kesiapan guru, ketersediaan fasilitas teknologi, serta literasi digital siswa dan pendidik.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa gamifikasi bukan hanya sekadar metode pembelajaran berbasis permainan, tetapi telah berkembang menjadi pendekatan pedagogis yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran PAI secara menyeluruh dan berkelanjutan

## **Pembahasan**

### **a) Teori Motivasi**

Dari perspektif teori motivasi, peningkatan motivasi belajar siswa dalam penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dapat dijelaskan melalui Self-Determination Theory yang dikemukakan oleh Deci dan Ryan, yang menekankan bahwa motivasi intrinsik terbentuk melalui pemenuhan kebutuhan otonomi, kompetensi, dan keterhubungan (Deci & Ryan, 2012). Dalam konteks pembelajaran gamifikasi, elemen seperti poin, reward, leaderboard, dan tantangan berperan dalam menciptakan pengalaman belajar yang memberikan rasa pencapaian sekaligus keterlibatan aktif siswa. Hal ini diperkuat oleh berbagai penelitian yang menunjukkan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar, minat, dan partisipasi siswa dalam pembelajaran PAI (Putra I., 2025; Rahmania et al., 2023; Tiyas et al., 2026). Dengan demikian, gamifikasi tidak hanya berfungsi sebagai strategi pembelajaran berbasis permainan, tetapi juga sebagai sarana yang mampu mengoptimalkan motivasi belajar siswa secara signifikan.

## b) Teori Konstruktivisme

Dari perspektif konstruktivisme, pembelajaran dipandang sebagai proses aktif di mana peserta didik membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar dan interaksi sosial. Pandangan ini sejalan dengan teori Piaget yang menekankan konstruksi pengetahuan secara individual serta Vygotsky yang menekankan peran interaksi sosial dalam pembelajaran. Dalam konteks gamifikasi, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui aktivitas seperti kuis, tantangan, diskusi, dan permainan edukatif. Hasil berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media gamifikasi dalam pembelajaran PAI mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa karena memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan kontekstual (Putra I., 2025; Tiyas et al., 2026). Dengan demikian, gamifikasi sejalan dengan prinsip konstruktivisme karena mendorong siswa untuk membangun sendiri pengetahuannya melalui pengalaman langsung.

## c) Pembelajaran Abad 21 dan Digital Learning

Dalam konteks pembelajaran abad 21, pendidikan dituntut untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi (4C), serta literasi digital. Hal ini sejalan dengan temuan (Rahayu et al., 2022) yang menegaskan bahwa inovasi pembelajaran berbasis teknologi merupakan kebutuhan penting dalam pendidikan modern. Selain itu, (Hafiz et al., 2025) juga menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran, termasuk model blended learning dan gamifikasi, berpengaruh positif terhadap keterlibatan dan hasil belajar siswa. Dalam berbagai penelitian gamifikasi pada pembelajaran PAI, penggunaan platform digital seperti Quizizz, Kahoot, Wordwall, dan ZEP Quiz terbukti mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital (SINTA 2 dan penelitian lainnya). Dengan demikian, gamifikasi dapat dipandang sebagai salah satu bentuk implementasi pembelajaran abad 21 yang mendukung transformasi pendidikan berbasis teknologi.

## Model Konseptual Penelitian

Berdasarkan hasil sintesis 20 penelitian yang telah dianalisis, dapat dirumuskan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan variabel utama yang berperan sebagai strategi pembelajaran inovatif dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa. Secara konseptual, model dalam penelitian ini menempatkan gamifikasi sebagai variabel yang memengaruhi beberapa aspek penting pembelajaran, yaitu motivasi belajar, minat belajar, keterlibatan siswa, serta hasil belajar.

Model ini dibangun dari integrasi tiga landasan utama, yaitu teori motivasi (Self-Determination Theory), teori konstruktivisme, dan pembelajaran abad 21. Dalam konteks ini, gamifikasi berfungsi sebagai stimulus pembelajaran yang menghadirkan elemen permainan seperti poin, tantangan, reward, leaderboard, dan umpan balik instan, sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan bermakna. Elemen tersebut mendorong terbentuknya motivasi intrinsik siswa, meningkatkan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran, serta memperkuat pemahaman konsep materi PAI.

Selain itu, model ini juga menunjukkan bahwa penggunaan media gamifikasi baik berbasis digital seperti Quizizz, Kahoot, Wordwall, ZEP Quiz, maupun non-digital seperti card sort dan puzzle, menjadi faktor pendukung utama dalam menciptakan lingkungan belajar yang sesuai dengan karakteristik peserta

didik abad 21 yang cenderung visual, interaktif, dan berbasis teknologi. Dengan demikian, gamifikasi tidak hanya berpengaruh pada aspek kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik secara simultan.

Secara keseluruhan, model konseptual ini menunjukkan hubungan kausal antara gamifikasi sebagai variabel independen dengan peningkatan motivasi, minat, dan keterlibatan siswa yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar dalam pembelajaran PAI.



**Gambar 1. Bagan Gamifikasi Pembelajaran PAI**

Bagan tersebut menunjukkan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran PAI berperan sebagai variabel utama yang memengaruhi motivasi belajar siswa. Peningkatan motivasi tersebut kemudian berdampak pada meningkatnya minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, kombinasi antara motivasi, minat, dan keterlibatan tersebut berkontribusi langsung terhadap peningkatan hasil belajar

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis dan sintesis dari 20 penelitian yang terdiri atas artikel jurnal, skripsi, dan tesis terkait gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) periode 2020–2026, dapat disimpulkan bahwa gamifikasi merupakan strategi pembelajaran inovatif yang secara konsisten memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil belajar siswa.

Secara umum, penerapan gamifikasi—baik melalui media digital seperti Quizizz, Kahoot, Wordwall, ZEP Quiz, dan Gimkit, maupun melalui media non-digital seperti permainan edukatif, puzzle, dan card sort—terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, minat belajar, keterlibatan aktif siswa, serta pemahaman konsep materi PAI. Peningkatan tersebut terjadi karena gamifikasi menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan tidak monoton sehingga sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.

Dari perspektif teori, temuan penelitian ini memperkuat bahwa efektivitas gamifikasi dapat dijelaskan melalui Self-Determination Theory yang menekankan motivasi intrinsik, teori konstruktivisme yang menekankan pembelajaran aktif berbasis pengalaman, serta konsep pembelajaran abad 21 yang menuntut integrasi teknologi dan pengembangan keterampilan 4C. Dengan demikian, gamifikasi tidak hanya berdampak pada aspek kognitif berupa peningkatan hasil belajar, tetapi juga pada aspek afektif dan psikomotorik siswa.

Berdasarkan kesimpulan tersebut, terdapat beberapa saran yang dapat diajukan. Pertama, bagi pendidik, diharapkan dapat mengintegrasikan gamifikasi dalam pembelajaran PAI secara kreatif dan adaptif sesuai dengan karakteristik siswa serta ketersediaan fasilitas di sekolah. Kedua, bagi pihak sekolah, perlu adanya dukungan sarana dan prasarana, khususnya dalam bentuk infrastruktur teknologi dan akses internet yang memadai untuk menunjang implementasi pembelajaran berbasis gamifikasi.

Ketiga, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian empiris dengan pendekatan eksperimen atau mixed methods guna menguji efektivitas gamifikasi secara lebih mendalam pada konteks yang berbeda, seperti jenjang pendidikan yang lebih luas atau materi PAI yang lebih spesifik. Selain itu,

penelitian lanjutan juga dapat mengembangkan model gamifikasi yang terintegrasi dengan nilai-nilai karakter Islami secara lebih sistematis agar tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga penguatan karakter religius peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Azis, A. R., Soraya, I., & Kurjum, M. (2025). Media Ammar Puzzle sebagai inovasi gamifikasi: strategi revolusioner dalam pembelajaran PAI di SD ICP Al-Falah Darussalam. *Studia Religia: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 9(2), 190–202.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2012). Self-determination theory. In *Handbook of theories of social psychology* (Vol. 1, Number 20, pp. 416–436).
- Firmansyah, B. R. (2025). *Pengaruh pembelajaran gamifikasi berbentuk aplikasi Wordwall untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X pada mata pelajaran PAI-BP*.
- Hafiz, M., Agustini, K., & Suartama, I. K. (2025). Blended Learning and its Impact on 21st Century Student Learning. *Indonesian Journal of Innovation Studies*, 26(3), 10–21070.
- Ihmawati, R. (2024). *Pengaruh aplikasi Quizizz terhadap minat dan hasil belajar PAI*.
- Izzah, A., & Ma'ruf, A. (2025). Inovasi model project based learning berbasis gamifikasi dalam pembelajaran PAI di SDN Gerbo II Purwodadi. *Risâlah Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 11(3), 1341–1351.
- Layyinnati, I., & Wahidah, N. A. (2024). Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Kahoot terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran fiqh. *Jurnal Pendidikan Islam*, 10(1), 1–14.
- Marfuah, S. (2025). *Pengembangan asesmen diagnostik kognitif berbasis Gimkit pada mata pelajaran PAI*.
- Muhajjalin, G. (2026). *Pengaruh penerapan gamifikasi melalui platform Quizizz terhadap motivasi belajar PAI siswa kelas V di MI Tarbiyatul Islamiyah Winong Pati*.
- Mu'tamiroh, S. R., & Burhanuddin, H. (2026). Gamifikasi pembelajaran PAI berbasis ZEP Quiz: analisis literatur terhadap peningkatan minat belajar siswa di era digital. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(2), 179–194.
- Nisa, N., Asdiana, A., & Maisarah, M. (2025). The effectiveness of the gamification-based joyful learning approach in improving Asmaul Husna's understanding. *EDURELIGIA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 9(2).
- Pratiwi, F. A. (2024). *Pengembangan media asesmen diagnostik kognitif berbasis gamifikasi dengan aplikasi Kahoot pada mata pelajaran Akidah Akhlak*.
- Putra I., D. P. ; S. (2025). Peran guru PAI dalam membentuk karakter digital siswa di era Society 5.0. *Jurnal Pendidikan Agama Dan Teknologi Digital*, 8(1), 40–55.
- Putra, L. D., Arini, A. Y., Nirmala, N. A., & Shafa, A. F. A. (2024). Pemanfaatan gamifikasi pada pembelajaran PAI di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 234–242.
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi pembelajaran abad 21 dan penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2).
- Rahmania, S., Soraya, I., & Hamdani, A. S. (2023a). Pemanfaatan gamification Quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 11(2), 114–133.

- Rahmania, S., Soraya, I., & Hamdani, A. S. (2023b). Pemanfaatan gamification Quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 11(2), 114–133.
- Rahmawati, I. S., Al-farizy, A. M., Timelinda, A. P., Mulyawati, A. E., Muttaqin, F., & Sukarno, R. (2026). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. *Diglosia: Jurnal Pendidikan, Kebahasaan, Dan Kesusastraan Indonesia*, 10(1), 123–129.
- Ramadhani, F. P., Putra, L. D., Ningtyas, M. L., Sholekhah, T. R., & Khyarina, A. (2026). Implementasi pembelajaran berbasis gamifikasi pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, Dan Inovasi*, 6(1).
- Ridwan, M. (2025). *Efektivitas metode gamifikasi berbasis Blooket terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran Al-Qur'an Hadits*.
- Rohman, Moh. K. (2024). *Efektivitas media pembelajaran berbasis gamifikasi ular tangga dalam peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI*.
- Safroni, S., & Hidayah, U. (2024). Strategi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *AL-MUADDIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 6(2), 424–436.
- Supriadi, D. (2022). Inovasi pembelajaran PAI di era digital: Strategi menumbuhkan minat belajar Gen-Z. *Tadbiruna*, 1(2), 319–334.
- Titi, A. (2025). *Pengembangan e-modul berbasis gamification pada materi adab menggunakan media sosial*.
- Tiyas, S., Putra, L. D., Hamidah, S., Azzurha, N. W., Khairah Jihad, F., & Purnama, R. A. (2026a). Implementasi gamifikasi terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di SMA N 1 Prambanan Sleman. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, Dan Inovasi*, 6(1).
- Tiyas, S., Putra, L. D., Hamidah, S., Azzurha, N. W., Khairah Jihad, F., & Purnama, R. A. (2026b). Implementasi gamifikasi terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di SMA N 1 Prambanan Sleman. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, Dan Inovasi*, 6(1).
- Washil, S. (2025). *Implementasi gamifikasi berbasis Quizizz untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI di SMKN 1 Tapen Bondowoso*.