Indo Green Journal
https://idngreen.com/index.php/green

e-ISSN: 3025 – 4574, p-ISSN: 3025 – 2679
Volume 4 Nomor 2 Tahun 2026
Halaman: 1854 – 1858

RESEARCH ARTICLE

Analisis Efektivitas Gamification dalam Pembelajaran di Lingkungan Sekolah: Studi Kasus pada Siswa Kelas III MI Hamidum Majid

Sri Lestari[1], Rian Vebrianto[2]
Institute Keislaman Tuah Negeri Pelalawan, Indonesia
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Indonesia

srilestari1987@gmail.com[1], rian.vebrianto@uin-suska.co.id[2]

Kata Kunci:
Gamification, Pendidikan Agama Islam, Mixed Method, Hasil Belajar, Keterlibatan Siswa

Abstrak

Penerapan strategi pembelajaran yang inovatif menjadi salah satu upaya penting dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik di era pendidikan modern. Salah satu pendekatan yang berkembang adalah *gamification*, yaitu penerapan elemen-elemen permainan ke dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pengalaman belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penerapan *gamification* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada siswa kelas III MI Hamidum Majid Pekanbaru. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Mixed Method* dengan desain *One Group Pretest–Posttest Design*. Subjek penelitian berjumlah 23 siswa kelas III yang dilaksanakan pada periode Mei–Juni 2026. Teknik pengumpulan data meliputi tes (*pretest–posttest*), angket, observasi, dan wawancara. Data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk melihat perubahan hasil belajar, sedangkan data kualitatif dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk memperoleh gambaran pengalaman belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *gamification* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Nilai rata-rata *pretest* sebesar 63,70 meningkat menjadi 82,39 pada *posttest* dengan peningkatan sebesar 18,69 poin. Selain itu, nilai minimum meningkat dari 50 menjadi 75 dan seluruh siswa menunjukkan peningkatan hasil belajar setelah perlakuan diberikan. Temuan kualitatif menunjukkan bahwa penerapan *gamification* meningkatkan antusiasme, partisipasi, keterlibatan, serta motivasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran juga menjadi lebih interaktif dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan bagi siswa. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan *gamification* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada siswa kelas III MI Hamidum Majid efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa *gamification* dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang relevan untuk diterapkan pada pendidikan dasar.

Key Word:
Gamification, Islamic Religious Education, Mixed Method, Learning Outcomes, Student Engagement

Abstract

The implementation of innovative learning strategies has become an important effort to improve the quality of both the learning process and the outcomes for students in the modern education era. One of the developing approaches is gamification, which is the application of game elements into the learning process to boost students' motivation, engagement, and learning experience. This study aims to analyze the effectiveness of implementing gamification in Islamic Education (PAI) learning for third-grade students at MI Hamidum Majid Pekanbaru. This research uses a Mixed Method approach with a One Group Pretest–Posttest Design. The study subjects consisted of 23 third-grade students and was conducted during the period of May–June 2026. Data collection techniques included tests (pretest–posttest), questionnaires, observations, and interviews. Quantitative data were analyzed using descriptive statistics to see changes in learning outcomes, while qualitative data were analyzed through stages of data reduction. data presentation, and drawing conclusions to get an overview of students' learning experiences. The research results show that the implementation of gamification has a positive impact on students' learning outcomes. The average pretest score of 63.70 increased to 82.39 in the posttest with an increase of 18.69 points. In addition, the minimum score increased from 50 to 75, and all students showed improvement in learning outcomes after the treatment was given. Qualitative findings indicate that the implementation of gamification boosts students' enthusiasm, participation, engagement, and motivation during the learning process. Learning also becomes more interactive and provides a more enjoyable learning experience for students. Based on the research results, it can be concluded that the application of gamification in Islamic Religious Education learning for third-grade students at MI Hamidum Majid is effective in improving learning outcomes and student engagement. These findings show that Gamification can be an alternative learning strategy that's relevant to apply in elementary education.

Information Production:
© 2026 *by the authors of this article. This work is licensed under an Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA*

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

PENDAHULUAN

Perkembangan pendidikan pada era digital telah mendorong terjadinya perubahan paradigma pembelajaran dari yang berpusat pada guru (*teacher centered learning*) menjadi pembelajaran yang berorientasi pada keterlibatan aktif peserta didik (*student centered learning*). Perubahan tersebut menuntut pendidik untuk menghadirkan proses pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan bermakna bagi siswa. Pada jenjang sekolah dasar, kebutuhan terhadap strategi pembelajaran yang mampu mempertahankan perhatian dan motivasi belajar siswa menjadi semakin penting karena karakteristik peserta didik pada usia ini cenderung menyukai aktivitas yang bersifat konkret, visual, dan melibatkan pengalaman langsung.

Salah satu pendekatan yang berkembang dalam inovasi pendidikan adalah *gamification*. (Deterding, Dixon, Khaled, dan Nacke, 2011) mendefinisikan *gamification* sebagai penggunaan elemen-elemen desain permainan (*game design elements*) ke dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan keterlibatan dan pengalaman pengguna. Pendekatan ini memanfaatkan komponen seperti poin, penghargaan (*reward*), tantangan, level, serta umpan balik (*feedback*) untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan meningkatkan partisipasi peserta didik.

Dalam konteks pendidikan, penerapan *gamification* dipandang mampu memberikan pengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. (Kapp, 2012) menjelaskan bahwa *gamification* bukan sekadar menambahkan unsur permainan dalam pembelajaran, tetapi merupakan strategi pembelajaran yang dirancang untuk membangun keterlibatan, meningkatkan perhatian, serta memperkuat pengalaman belajar siswa. Ketika siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, maka peluang tercapainya tujuan pembelajaran menjadi lebih besar.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan *gamification* memiliki hubungan positif dengan peningkatan kualitas pembelajaran. (Hamari, Koivisto, dan Sarsa ,2014) dalam kajian literaturnya menemukan bahwa implementasi *gamification* memberikan dampak terhadap peningkatan motivasi, keterlibatan, dan performa belajar pada berbagai konteks pendidikan. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa integrasi unsur permainan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan mendorong partisipasi aktif peserta didik.

Selain itu, penelitian (Huang dan rekan-rekan, 2020) melalui kajian empiris menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *gamification* mampu meningkatkan keterlibatan belajar siswa dan memberikan pengaruh terhadap peningkatan capaian akademik. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa efektivitas *gamification* tidak hanya terlihat pada aspek motivasional, tetapi juga berdampak pada peningkatan hasil belajar. Pada pendidikan dasar, kebutuhan terhadap strategi pembelajaran yang inovatif menjadi semakin relevan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Pembelajaran PAI tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga pada pembentukan sikap, nilai, dan karakter religius peserta didik. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dirancang agar mampu mendorong keterlibatan siswa secara aktif sehingga pembelajaran tidak hanya bersifat informatif tetapi juga transformatif.

Namun demikian, pelaksanaan pembelajaran PAI di sekolah masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satu permasalahan yang sering ditemukan adalah rendahnya partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan metode pembelajaran yang dominan berupa ceramah sering menyebabkan siswa kurang terlibat secara aktif dan berdampak pada hasil belajar yang belum optimal. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas III MI Hamidum Majid Pekanbaru pada periode Mei–Juni 2026, ditemukan bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran PAI masih menunjukkan variasi. Sebagian siswa belum aktif dalam mengikuti kegiatan belajar dan memerlukan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik untuk meningkatkan motivasi serta pemahaman terhadap materi.

Penerapan *gamification* dipandang sebagai salah satu alternatif yang dapat menjawab kebutuhan tersebut. Melalui penerapan aktivitas belajar yang memanfaatkan sistem poin, tantangan, penghargaan, dan umpan balik secara langsung, siswa diharapkan memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan mampu meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis efektivitas penerapan *gamification* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada siswa kelas III MI Hamidum Majid menggunakan pendekatan *Mixed Method* dengan desain *One Group Pretest–Posttest*. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan pendidikan dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Mixed Method (metode campuran) dengan model Sequential Explanatory Design yang dipadukan dengan desain kuantitatif One Group Pretest–Posttest Design.

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

Pendekatan mixed method dipilih karena penelitian tidak hanya berfokus pada pengukuran peningkatan hasil belajar secara numerik, tetapi juga bertujuan memahami pengalaman belajar siswa selama penerapan pembelajaran berbasis *gamification*. (Creswell dan Plano Clark, 2018) menjelaskan bahwa mixed method merupakan pendekatan penelitian yang mengintegrasikan data kuantitatif dan data kualitatif dalam satu penelitian untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif terhadap suatu fenomena penelitian.

Desain Sequential Explanatory digunakan dengan tahapan penelitian yang diawali pengumpulan dan analisis data kuantitatif, kemudian dilanjutkan dengan pengumpulan data kualitatif untuk memperkuat serta menjelaskan hasil kuantitatif yang diperoleh. Model ini umum digunakan ketika peneliti ingin menjelaskan hasil statistik melalui pengalaman dan respons partisipan. Secara kuantitatif, penelitian menggunakan desain One Group Pretest–Posttest Design yang termasuk ke dalam desain pra-eksperimen (*pre-experimental design*). Pada desain ini, satu kelompok diberikan pengukuran awal (*pretest*), kemudian diberikan perlakuan (*treatment*), dan diakhiri dengan pengukuran akhir (*posttest*) untuk mengetahui perubahan yang terjadi setelah perlakuan diberikan.

Penelitian dilaksanakan di MI Hamidum Majid, Pekanbaru. Pemilihan lokasi dilakukan berdasarkan pertimbangan bahwa sekolah menjadi tempat implementasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang memungkinkan penerapan pendekatan *gamification*. Penelitian dilaksanakan pada periode Mei–Juni 2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas III MI Hamidum Majid Pekanbaru. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh (total sampling), yaitu seluruh anggota populasi dijadikan responden penelitian. Jumlah responden penelitian sebanyak 23 siswa kelas III.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan menganalisis efektivitas penerapan *gamification* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada siswa kelas III MI Hamidum Majid Pekanbaru. Analisis dilakukan melalui pendekatan *Mixed Method* yang menggabungkan hasil kuantitatif dan kualitatif untuk memperoleh gambaran yang lebih menyeluruh mengenai perubahan hasil belajar dan pengalaman belajar siswa. Pengukuran hasil belajar dilakukan melalui pemberian *pretest* sebelum penerapan pembelajaran berbasis *gamification* dan *posttest* setelah perlakuan diberikan.

Wawancara dengan Guru sebelum penerapan Gamification, diperoleh informasi sebagai berikut :

Wawancara dengan Guru sebelum penerapan Gamification, diperoleh informasi sebagai berikut : Guru 1: “Beberapa siswa sering tidak memperhatikan penjelasan guru, kurang berani bertanya, kurang aktif menjawab pertanyaan, serta terkadang menunda penyelesaian tugas yang diberikan.”. Guru 2: “Antusiasme siswa biasanya muncul pada awal pembelajaran, tetapi sering menurun ketika kegiatan belajar berlangsung cukup lama atau ketika materi dianggap sulit oleh siswa.”

Sementarai itu, wawancara dengan beberapa siswa menunjukkan: Siswa 1: “Saya sering mengantuk dan bosan kalau guru menerangkan terlalu lama” Siswa 2: “Saya tidak percaya diri untuk tampil kedepan kelas”.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Hasil Belajar

Komponen	Pretest	Postest
Jumlah Responden	23	23
Nilai Minimum	50	75
Nilai Maximum	80	95
Rata-rata	63,70	82,39
Peningkatan	-	18,69

Dari wawancara dengan guru setelah penerapan gamification, diperoleh pendapat berikut: Guru 1: “Setelah penerapan gamification, saya melihat adanya peningkatan motivasi belajar siswa. Mereka terlihat lebih antusias mengikuti pembelajaran sejak awal hingga akhir kegiatan. Siswa yang sebelumnya pasif mulai berani berpartisipasi dalam kegiatan kelas”

Guru 2: “Siswa sangat menyukai sistem poin dan reward. Mereka merasa senang ketika mendapatkan poin atau badge sebagai bentuk penghargaan atas usaha mereka. Hal tersebut membuat mereka lebih termotivasi untuk belajar dan menyelesaikan tugas dengan baik.”

Sementara itu, tanggapan dari siswa juga positif: Siswa 1: “Saya senang karena belajar jadi seperti bermain. Tidak cepat bosan seperti biasanya. Siswa 2: “Saya suka karena ada permainan dan tantangan yang membuat belajar lebih menyenangkan.”

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *gamification* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas III MI Hamidum Majid pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Peningkatan nilai rata-rata dari 63,70 menjadi 82,39 menunjukkan adanya perubahan hasil belajar setelah perlakuan diberikan. Temuan ini menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran yang melibatkan unsur permainan dapat mendukung keterlibatan siswa dan memperkuat pengalaman belajar. Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat (Kapp, 2012) yang menjelaskan bahwa *gamification* dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan mempertahankan perhatian siswa melalui pengalaman belajar yang lebih menarik.

Hasil penelitian juga mendukung kajian (Hamari, Koivisto, dan Sarsa, 2014) yang menyimpulkan bahwa *gamification* pada berbagai konteks pendidikan menunjukkan kecenderungan memberikan dampak positif terhadap motivasi dan performa belajar, meskipun efektivitasnya dipengaruhi oleh desain pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Selain peningkatan hasil belajar, temuan observasi dan wawancara menunjukkan adanya perubahan pada aspek afektif dan perilaku belajar siswa. Siswa menunjukkan antusiasme lebih tinggi, keterlibatan yang lebih aktif, serta respons positif terhadap proses pembelajaran. Temuan ini juga sejalan dengan kajian literatur yang menunjukkan bahwa *gamification* mampu meningkatkan pengalaman belajar dan keterlibatan peserta didik melalui aktivitas yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan *gamification* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar sekaligus memperkuat pengalaman belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai efektivitas penerapan *gamification* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada siswa kelas III MI Hamidum Majid Pekanbaru periode Mei–Juni 2026, dapat disimpulkan bahwa penerapan *gamification* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis kuantitatif, terjadi peningkatan hasil belajar setelah penerapan pembelajaran berbasis *gamification*. Nilai rata-rata *pretest* sebesar 63,70 meningkat menjadi 82,39 pada *posttest* dengan peningkatan sebesar 18,69 poin. Selain itu, nilai minimum meningkat dari 50 menjadi 75 dan seluruh responden menunjukkan peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *gamification* mampu mendukung peningkatan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Agama Islam. Sementara itu, hasil analisis kualitatif yang diperoleh melalui observasi, angket, dan wawancara menunjukkan bahwa penerapan *gamification* memberikan pengalaman belajar yang lebih positif bagi siswa. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa menunjukkan peningkatan partisipasi, antusiasme, motivasi belajar, serta keterlibatan dalam aktivitas pembelajaran. Guru juga mengamati adanya perubahan pada keaktifan siswa dan meningkatnya respons terhadap materi yang dipelajari. Integrasi hasil kuantitatif dan kualitatif menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar tidak hanya dipengaruhi oleh perubahan nilai akademik, tetapi juga didukung oleh meningkatnya pengalaman belajar dan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, penerapan *gamification* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada siswa kelas III MI Hamidum Majid dapat dinyatakan efektif sebagai strategi pembelajaran yang mendukung terciptanya proses belajar yang lebih aktif, menarik, dan berorientasi pada peserta didik. Penelitian ini memberikan implikasi bahwa penggunaan pendekatan pembelajaran inovatif berbasis *gamification* dapat menjadi salah satu alternatif yang relevan untuk diterapkan pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar guna meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran.

DAFTAR REFERENSI

Alsawaier, R. S. (2018). The effect of gamification on motivation and engagement. *International Journal of Information and Learning Technology, 35*(1), 56–79.

Arikunto, S. (2021). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.

Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). SAGE Publications.

Creswell, J. W., & Plano Clark, V. L. (2018). *Designing and conducting mixed methods research* (3rd ed.). SAGE Publications.

Deterding, S. (2012). Gamification: Design for motivation. *Interactions, 19*(4), 14–17.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9–15.

Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., & Angelova, G. (2015). Gamification in education: A systematic mapping study. *Educational Technology & Society, 18*(3), 75–88.

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., De-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computers & Education, 63*, 380–392.

Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. *Proceedings of the Annual Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034.

Huang, R., Ritzhaupt, A. D., Sommer, M., Zhu, J., Stephen, A., Valle, N., Hampton, J., & Li, J. (2020). The impact of gamification in educational settings on student learning outcomes: A meta-analysis. *Educational Technology Research and Development, 68*, 1875–1901.

Huotari, K., & Hamari, J. (2012). Defining gamification: A service marketing perspective. *Proceedings of the International Academic MindTrek Conference*, 17–22.

Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.

Kim, S., Song, K., Lockee, B., & Burton, J. (2018). *Gamification in learning and education: Enjoy learning like gaming*. Springer.

Koivisto, J., & Hamari, J. (2019). The rise of motivational information systems: A review of gamification research. *International Journal of Information Management, 45*, 191–210.

Lampropoulos, G., & Sidiropoulos, A. (2024). Gamification in education and training: A literature review. *International Review of Education, 70*, 1–27.

Landers, R. N. (2014). Developing a theory of gamified learning. *Simulation & Gaming, 45*(6), 752–768.

Lee, J. J., & Hammer, J. (2011). Gamification in education: What, how, why bother? *Academic Exchange Quarterly, 15*(2), 146–151.

Majid, A. (2019). *Strategi pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.

Mulyasa, E. (2021). *Menjadi guru penggerak merdeka belajar*. Bumi Aksara.

Nurdyansyah. (2019). *Inovasi model pembelajaran*. Nizamia Learning Center.

Ofosu-Ampong, K. (2020). The shift to gamification in education: A review on dominant issues. *Simulation & Gaming, 49*(1), 1–24.

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective. *Contemporary Educational Psychology, 61*, 101860.

Sailer, M., & Sailer, M. (2020). Gamification of in-person and online education: A review. *Educational Psychology Review, 32*(1), 77–112.

Sanjaya, W. (2020). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana.

Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Rajawali Pers.

Seaborn, K., & Fels, D. I. (2015). Gamification in theory and action: A survey. *International Journal of Human-Computer Studies, 74*, 14–31.

Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Toda, A. M., Klock, A. C. T., Oliveira, W., Palomino, P. T., Rodrigues, L., Shi, L., Bittencourt, I., Gasparini, I., Isotani, S., & Cristea, A. I. (2020). Analysing gamification elements in educational environments using an existing gamification taxonomy.

Uno, H. B. (2021). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara.

Wang, F., & Sari, Y. (2023). Educational gamification and student engagement: Empirical evidence in digital learning environments.

Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.