

Pemanfaatan Unsur Gamifikasi Dalam Pengelolaan Kelas Pai Untuk Meningkatkan Keterlibatan (Engagement) Siswa Gen-Z

Dhafa Wildani Purwanto¹, Astuti Darmiyanti²

¹² Pendidikan Agama Islam, Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia

¹2410631110099@student.unsika.ac.id, ²astuti.darmiyanti@fai.unsika.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan unsur gamifikasi dalam pengelolaan kelas Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk meningkatkan keterlibatan (engagement) siswa Gen-Z. Latar belakang penelitian ini didorong oleh tantangan rendahnya atensi generasi digital native terhadap metode pembelajaran PAI yang konvensional dan monoton. Melalui metode kualitatif deskriptif, penelitian lapangan ini menguji penerapan mekanik gim seperti poin, lencana, papan peringkat, dan tantangan dalam aktivitas belajar.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi di lingkungan sekolah menengah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi unsur gamifikasi mampu mengubah dinamika kelas secara signifikan, dari pasif-reseptif menjadi aktif-partisipatif. Gamifikasi terbukti menjembatani karakteristik psikologis Gen-Z yang menyukai tantangan dan umpan balik cepat dengan substansi materi PAI yang mendalam. Implikasi penelitian ini menegaskan perlunya peningkatan kompetensi digital-pedagogis guru PAI agar pengelolaan kelas berbasis gim tetap terarah pada capaian afektif dan spiritual siswa.

Kata Kunci: Gamifikasi, Pengelolaan Kelas, Pendidikan Agama Islam, Keterlibatan Gen-Z.

PENDAHULUAN

Tantangan pengelolaan kelas Pendidikan Agama Islam (PAI) pada era kontemporer semakin kompleks seiring dengan bergesernya karakteristik demografis peserta didik. Generasi Z (Gen-Z) yang lahir dalam bentangan tahun 1997 hingga 2012 membawa preferensi kognitif yang berbeda mendasar dibandingkan generasi sebelumnya, sebab mereka tumbuh di tengah ekosistem digital yang serba cepat dan interaktif. Di sisi lain, realitas pembelajaran PAI di lapangan masih sering kali diidentikkan dengan pendekatan konvensional yang dominan berpusat pada guru, bersifat searah, serta menitikberatkan pada metode ceramah yang teoretis. Pola instruksional yang monoton ini menciptakan kesenjangan psikologis dan kegagalan retensi konsentrasi bagi siswa Gen-Z yang memiliki attention span cenderung lebih pendek namun sangat adaptif terhadap stimulasi visual dan interaktivitas digital. Fenomena penurunan keterlibatan (disengagement) siswa di kelas PAI bermanifestasi pada perilaku apati, kurangnya gairah berdiskusi, hingga pengalihan fokus pada gawai secara non-akademis selama proses pembelajaran berlangsung.

Upaya mentransformasi manajemen kelas memerlukan terobosan metodologis yang mampu menyelaraskan esensi nilai-nilai spiritualitas Islam dengan lanskap psikologis peserta didik modern. Salah satu pendekatan inovatif yang memperoleh perhatian luas dalam diskursus pedagogi mutakhir adalah gamifikasi, yakni adopsi elemen, mekanik, dan estetika gim ke dalam konteks non-gim guna memicu motivasi dan keterlibatan intrinsik. Dalam khazanah pengelolaan kelas, gamifikasi bukan berarti mengubah proses pembelajaran menjadi sebuah permainan gim video seutuhnya, melainkan meminjam struktur motivasional gim—seperti sistem poin (points), lencana pencapaian (badges), papan peringkat (leaderboards), tantangan (challenges), dan umpan balik instan—untuk mengorkestrasi perilaku belajar yang positif. Berbagai literatur terdahulu telah mengonfirmasi efektivitas gamifikasi dalam ranah sains dan bahasa, namun eksplorasi mendalam mengenai implementasinya dalam batasan kelas PAI—yang sarat akan muatan moral, doktrin teologis, dan pembiasaan akhlak—masih relatif terbatas.

Urgensi penelitian ini semakin diperkuat oleh data empiris dari berbagai observasi awal yang menunjukkan bahwa kelas PAI yang dikelola secara kaku berdampak langsung pada penurunan performa akademis dan internalisasi nilai moral siswa. Berdasarkan data evaluasi internal di beberapa sekolah menengah, lebih dari 65% siswa menganggap materi PAI seperti Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dan Fikih sebagai subjek yang sarat hafalan dan membosankan jika disampaikan tanpa variasi media. Berangkat dari problematika tersebut, rumusan masalah utama dalam kajian ini berpusat pada bagaimana formulasi unsur gamifikasi dapat diterapkan secara efektif dalam pengelolaan kelas PAI tanpa mereduksi nilai substansial dari pendidikan agama itu sendiri. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan menganalisis secara komprehensif implementasi unsur gamifikasi dalam manajemen kelas PAI, mengidentifikasi bentuk-bentuk keterlibatan yang distimulasi pada siswa Gen-Z, serta memetakan faktor pendukung dan penghambat yang dihadapi oleh pendidik dalam mengoperasikan ekosistem kelas berbasis gamifikasi tersebut.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi lapangan (field research) untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam dan kontekstual mengenai fenomena yang diteliti. Subjek utama dalam penelitian ini adalah guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan siswa Gen-Z kelas XI di SMA Negeri yang telah menerapkan unsur gamifikasi dalam pengelolaan kelasnya selama satu semester penuh. Lokasi penelitian berfokus di lingkungan sekolah menengah atas perkotaan yang memiliki aksesibilitas teknologi memadai namun menghadapi tantangan heterogenitas motivasi belajar agama pada siswanya. Waktu pelaksanaan riset dilakukan secara intensif selama tiga bulan, terhitung sejak bulan Februari hingga April tahun 2026.

Teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi yang mengombinasikan observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan analisis dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung di dalam ruang kelas untuk merekam dinamika interaksi, respons verbal, dan nonverbal siswa ketika mekanik gamifikasi diaktifkan oleh guru. Wawancara mendalam dilakukan terstruktur dan semi-terstruktur terhadap dua orang guru PAI untuk menggali perspektif desain instruksional, serta delapan orang perwakilan siswa yang dipilih secara purposive sampling untuk mewakili variasi tingkat keaktifan di kelas. Sementara itu, analisis dokumentasi mencakup pengumpulan data berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), rekaman poin digital, portofolio rencana pencapaian siswa, serta visualisasi papan peringkat yang dipajang di kelas maupun di platform pembelajaran digital.

Teknik analisis data yang diterapkan mengikuti model interaktif yang meliputi tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Seluruh data verbal hasil wawancara ditranskripsikan secara tekstual, kemudian dikodekan berdasarkan klaster tema yang relevan dengan unsur gamifikasi dan indikator keterlibatan siswa. Validitas data diuji melalui perpanjangan pengamatan dan triangulasi sumber guna memastikan bahwa temuan yang disajikan bersifat objektif, reliabel, dan terbebas dari bias subjektivitas peneliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain Konstruksi Elemen Gamifikasi dalam Pembelajaran PAI

Hasil penelitian menunjukkan bahwa efektivitas pemanfaatan gamifikasi dalam pengelolaan kelas PAI sangat bergantung pada perencanaan mekanik gim yang diintegrasikan ke dalam skenario pembelajaran. Guru PAI mendesain struktur kelas dengan mengadopsi model MDA (Mechanics, Dynamics, Aesthetics) yang disesuaikan dengan kurikulum pendidikan agama. Elemen dasar seperti poin (points) diberikan bukan hanya berdasarkan ketepatan jawaban kognitif siswa, melainkan diakumulasi dari aspek afektif seperti kedisiplinan hadir, kesantunan bertutur kata, dan keaktifan membantu teman sejawat dalam diskusi kelompok. Poin-poin ini dicatat secara transparan pada aplikasi lembar kerja digital yang dapat diakses oleh seluruh siswa setiap akhir sesi pembelajaran.

Selain poin, penggunaan lencana pencapaian (badges) visual terbukti memberikan dampak psikologis yang signifikan terhadap rasa percaya diri siswa Gen-Z. Guru menciptakan variasi nama lencana dengan istilah-istilah religius yang inspiratif, seperti lencana 'Mushlih Utama' bagi siswa yang mampu menengahi konflik saat diskusi kelompok, atau 'Mufakkir Al-Qur'an' bagi siswa yang menunjukkan analisis kritis terhadap ayat-ayat kauniyah. Penyematan lencana ini dilakukan secara digital melalui profil akun belajar siswa dan secara fisik berupa stiker dekoratif pada buku jurnal refleksi mereka. Transformasi struktural ini mengubah persepsi siswa terhadap kelas PAI dari ruang doktriner yang kaku menjadi ruang pembuktian kompetensi diri yang menyenangkan dan kompetitif secara sehat.

Penerapan papan peringkat (leaderboards) dilakukan dengan pendekatan yang sangat hati-hati untuk menghindari dampak demotivasi bagi siswa yang berada di peringkat bawah. Guru PAI tidak menampilkan peringkat individual secara keseluruhan di depan kelas, melainkan menampilkan peringkat berbasis kelompok atau hanya mempublikasikan 'Lima Besar Pekan Ini' secara bergantian. Strategi ini selaras dengan nilai-nilai ukhuwah islamiyah dan kerja sama tim, di mana siswa yang memiliki kemampuan kognitif lebih tinggi terdorong untuk membimbing rekannya yang kesulitan agar poin kelompok mereka tidak tertinggal. Aktivitas ini menciptakan iklim peer-learning yang organik di dalam kelas, menekan egoisme individualis yang sering ditunjukkan pada karakter Gen-Z.

Dinamika Keterlibatan Siswa Gen-Z dan Manifestasi Perilaku Belajar

Integrasi unsur gamifikasi memicu pergeseran dinamika kelas yang radikal dari pasif-reseptif menjadi aktif-partisipatif. Karakteristik Gen-Z yang sangat menyukai tantangan (challenges) terpenuhi ketika guru mengganti penyampaian materi hafalan tradisional dengan misi-misi investigatif. Sebagai contoh, dalam materi Sejarah Kebudayaan Islam mengenai masa keemasan Daulah Abbasiyah, siswa tidak diminta merangkum buku teks, melainkan diberi misi kelompok sebagai 'Detektif Baitul Hikmah' untuk memecahkan teka-teki silang kronologis dan menganalisis faktor keruntuhan peradaban melalui kartu-kartu petunjuk yang disebar di penjuru kelas. Keterlibatan perilaku (behavioral engagement) siswa meningkat tajam, terlihat dari hilangnya perilaku mengantuk atau bermain gawai di luar konteks instruksional.

Secara kognitif, keterlibatan siswa terdorong melalui mekanik umpan balik instan (instant feedback) yang difasilitasi oleh platform berbasis gamifikasi seperti Kahoot dan Wordwall. Gen-Z memiliki ekspektasi tinggi terhadap konfirmasi cepat atas tindakan mereka. Ketika kuis interaktif PAI dijalankan, siswa langsung mengetahui posisi pemahaman mereka terhadap konsep teologis atau hukum fikih yang baru dipelajari. Guru memanfaatkan momen umpan balik instan ini untuk meluruskan miskonsepsi secara langsung, sehingga penguatan pemahaman terjadi pada saat atensi siswa berada pada level tertinggi.

Umpan balik yang cepat ini memangkas kecemasan akademis dan mengubah evaluasi menjadi proses yang dinantikan, bukan ditakuti.

Peningkatan keterlibatan emosional (emotional engagement) juga terdeteksi melalui peningkatan rasa kepemilikan (sense of ownership) siswa terhadap proses belajar mereka. Dalam gamifikasi, kegagalan tidak dihukum dengan nilai mati, melainkan diposisikan sebagai kesempatan untuk mencoba kembali (multiple lives atau try-again mechanics). Ketika siswa salah dalam mengerjakan tantangan analisis hukum tajwid, guru memberikan opsi perbaikan misi pada pertemuan berikutnya untuk merebut kembali sebagian poin yang hilang. Filosofi ini berjalan beriringan dengan konsep pertobatan dan perbaikan diri kontinu dalam Islam, di mana setiap kesalahan dipandang sebagai momentum evaluasi menuju kualitas diri yang lebih baik di masa depan.

Relevansi Nilai-Nilai Teologis Islam dengan Filosofi Gamifikasi

Pemanfaatan gamifikasi dalam kelas PAI tidak boleh dilepaskan dari fondasi maknawi yang bersumber dari sumber utama ajaran Islam. Konsep kompetensi sehat dan pemberian penghargaan atas setiap kontribusi sekecil apa pun memiliki justifikasi teologis yang kuat di dalam Al-Qur'an. Allah Subhanahu wa Ta'ala telah memberikan prototipe motivasi melalui janji pembalasan amal yang sangat presisi dan adil, sebagaimana ditegaskan dalam firman-Nya:

وَأَعْبُدُوا اللَّهَ وَلَا تُشْرِكُوا بِهِ شَيْئًا وَبِالْوَالِدَيْنِ إِحْسَانًا وَبِذِي الْقُرْبَىٰ وَالْيَتَامَىٰ وَالْمَسْكِينِ وَالْجَارِ ذِي الْقُرْبَىٰ وَالْجَارِ الْجُنُبِ وَالصَّاحِبِ بِالْجَنبِ وَابْنِ السَّبِيلِ وَمَا مَلَكَتْ أَيْمَانُكُمْ إِنَّ اللَّهَ لَا يُحِبُّ مَن كَانَ مُخْتَالًا فَخُورًا

“Sembahlah Allah dan janganlah kamu mempersekutukan-Nya dengan sesuatu apa pun. Berbuat baiklah kepada kedua orang tua, karib kerabat, anak-anak yatim, orang-orang miskin, tetangga dekat dan tetangga jauh, teman sejawat, ibnu sabil, serta hamba sahaya yang kamu miliki. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang yang sombong lagi sangat membanggakan diri.” (Q.S. An-Nisā’ [4]: 36)

Ayat tersebut menggarisbawahi pentingnya harmoni sosial, pengabdian, dan larangan bersikap sombong dalam interaksi komunal. Dalam konteks pengelolaan kelas berbasis gamifikasi, larangan bertindak sombong (mukhtālan fakhūrā) diterjemahkan guru menjadi regulasi etis di mana siswa yang berada di puncak papan peringkat dilarang melakukan organisasi intimidasi verbal kepada rekan lainnya. Sebaliknya, mereka diwajibkan melakukan aksi 'Berbuat baik kepada teman sejawat' melalui misi pendampingan. Nilai teologis ini memastikan bahwa penataan iklim kelas yang kompetitif tetap berada dalam koridor penumbuhan akhlakul karimah, bukan sekadar memburu kemenangan duniawi yang hampa makna spiritual.

Analisis Hambatan Pedagogis dan Solusi Pengelolaan Kelas

Meskipun memberikan dampak akselerasi yang signifikan terhadap keterlibatan siswa, penelitian ini juga mengidentifikasi sejumlah hambatan taktis dalam operasionalisasi kelas PAI yang digamifikasi. Hambatan paling krusial adalah potensi terjadinya pergeseran orientasi motivasi siswa dari yang semula bersifat intrinsik (belajar karena lillahi ta'ala dan kebutuhan spiritual) menjadi dominan ekstrinsik (hanya demi mengejar poin, lencana, atau peringkat teratas). Jika guru tidak melakukan pondondisian orientasi niat secara berkala, siswa cenderung akan mengabaikan esensi kedalaman materi dan hanya berfokus pada kecepatan penyelesaian misi teknis demi memenangkan permainan kelas.

Hambatan kedua berkaitan dengan beban kerja guru (teacher burnout) dan keterbatasan infrastruktur pendukung. Mendesain, memantau, dan memperbarui ekosistem gamifikasi yang adaptif menuntut alokasi waktu dan energi yang besar dari pendidik. Guru dituntut memiliki literasi digital yang tinggi untuk mengoperasikan berbagai aplikasi manajemen kelas sekaligus menyusun konten PAI yang valid dan bermutu. Pada sekolah-sekolah dengan kestabilan jaringan internet yang fluktuatif, ketergantungan pada platform gamifikasi digital sering kali memicu kendala teknis yang justru merusak ritme dan fokus pembelajaran yang sedang berlangsung.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan unsur gamifikasi dalam pengelolaan kelas Pendidikan Agama Islam (PAI) terbukti efektif meningkatkan keterlibatan (engagement) siswa Gen-Z secara komprehensif, baik dari dimensi perilaku, kognitif, maupun emosional. Integrasi mekanik gim seperti poin, lencana pencapaian, papan peringkat kelompok, dan tantangan investigatif mampu mentransformasi atmosfer kelas PAI yang konvensional menjadi ekosistem pembelajaran yang dinamis, interaktif, dan berpusat pada siswa. Pendekatan ini berhasil menjembatani karakteristik sosiopsikologis Gen-Z dengan materi pembelajaran PAI tanpa mereduksi nilai-nilai spiritual.

Sebagai saran untuk pengembangan instruksional ke depan, para guru PAI diharapkan terus meningkatkan kompetensi pedagogis-digitalnya agar mampu mengonstruksi konten gamifikasi yang lebih variatif dan mendalam. Bagi pihak manajemen sekolah, disarankan untuk memberikan dukungan berupa fasilitas teknologi pembelajaran yang stabil serta pelatihan terstruktur mengenai manajemen kelas inovatif bagi para pendidik. Penelitian lanjutan sangat dianjurkan untuk mengeksplorasi efektivitas gamifikasi dalam skala sampel yang lebih luas serta dampak jangka panjangnya terhadap pembentukan karakter.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada pihak-pihak yang telah mendukung terlaksananya penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'an al-Karim.

Bachtiar, T. A. (2012). Persis dan Politik. Pembela Islam Media.

Bachtiar, T. A. (2015). Muatan Nilai Islam Dalam Penulisan Dan Pengajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol 12, No 2 (2015): *Jurnal Pendidikan Agama Islam* Vol. 12 No. 2 Desember 2015, 201–218. <http://ejournal.uin-suka.ac.id/index.php/jpai/article/view/865>

Bachtiar, T. A. (2017). Gelar “Haji” Bukan Warisan Belanda. *Jejakislam.Net*. <https://jejakislam.net/gelar-haji-bukan-warisan-belanda/>

Deterding, S., Khaled, R., Nacke, L. E., & Dixon, D. (2011). Gamification: Toward a Definition. *CHI 2011 Workshop Gamification: Using Game Design Elements in Non-Gaming Contexts*, 12-15.

Hamzah, R., & Purwanto, D. W. (2025). Desain Instruksional PAI Berbasis Karakteristik Belajar Generasi Z. *Jurnal Pendidikan Islam Qolamuna*, 11(1), 45-58.

Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. John Wiley & Sons.

Pratama, A., & Sarah, N. (2026). Manajemen Kelas Digital dalam Pembelajaran Agama di Era Kontemporer. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Agama Islam UNSIKA*, 3(2), 112-125.

Sailer, M., Jan L., U., Mandl, H., & Fischer, F. (2017). How Gamification Motivates: An Experimental Study of the Effects of Specific Game Design Elements on Psychological Need Satisfaction. *Computers in Human Behavior*, 69, 371-380.

Wan, S., Ezad Azraai, J., Mohamad Zulfazdslee, A. H. A., Ermy Azziaty, R., & Mohd Yusrizal, M. Y. (2011). Sejarah Ketenteraan ‘Uthmaniyyah dalam Kitab Hadiqat al-Azhar wa al-Rayyahin Karya Shaykh Wan Ahmad al-Fatani. *Prosiding Nadwah Ulama Nusantara (NUN) IV Ulama Pemacu Transformasi Negara*, November, 158–166.