

IMPLEMENTASI GAMIFIKASI BERBASIS PLATFORM EDUCAPLAY SEBAGAI INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI

Tri Nilasari¹, Layla Mardiyah²

^{1,2} UIN Prof. K.H Saifuddin Zuhri, Purwokerto, Indonesia

Abstrak

Rendahnya minat siswa dalam pembelajaran PAI yang cenderung monoton menjadi kendala utama dalam memahami materi teologis yang abstrak seperti Qadha dan Qadar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi gamifikasi melalui platform Educaplay sebagai solusi inovatif di sekolah menengah. Menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan fitur interaktif Match Up dan Froggy Jumps berhasil mentransformasi suasana kelas menjadi lebih dinamis dan partisipatif. Gamifikasi terbukti efektif meningkatkan keterlibatan emosional serta memudahkan siswa dalam membedakan konsep takdir muallaq dan mubram. Penelitian ini menyimpulkan bahwa integrasi media permainan digital mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan (*joyful learning*) sekaligus memperkuat pemahaman nilai-nilai agama pada siswa.

Kata Kunci: Gamifikasi, Educaplay, PAI dan Budi Pekerti.

Abstract

Low student interest in Islamic Religious Education (PAI) learning, which tends to be monotonous, is a major obstacle in understanding abstract theological material such as Qadha and Qadar. This study aims to analyze the implementation of gamification through the Educaplay platform as an innovative solution in secondary schools. Using a descriptive qualitative approach, data was collected through observation, interviews, and documentation. The results show that the use of the interactive features Match Up and Froggy Jumps successfully transformed the classroom atmosphere into a more dynamic and participatory one. Gamification proved effective in increasing emotional engagement and making it easier for students to differentiate between the concepts of muallaq and mubram. This study concludes that the integration of digital game media can create a joyful learning experience while strengthening students' understanding of religious values.

Keywords: Gamification, Educaplay, PAI, and Character Building.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu pendekatan sistematis yang dirancang untuk membantu guru dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proses belajar mengajar secara efektif. Pendidikan menjadi kerangka sistematis yang mencakup strategi, pendekatan, dan metode yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. (Rahmatika and Susilawati 2024) Oleh karena itu, pemilihan model yang kontekstual dan sesuai dengan karakter siswa menjadi aspek yang krusial dalam memastikan pembelajaran berjalan efektif dan bermakna. Pada konteks Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti, proses pembelajaran tidak hanya berfungsi untuk mentransfer pengetahuan keagamaan, tetapi juga untuk membentuk karakter, moral, dan spiritualitas siswa. (Susanti 2024)

Guru harus memilih model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, seperti penggunaan media digital yang dapat meningkatkan semangat siswa dalam memahami serta mengamalkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari. Dalam praktiknya, pembelajaran PAI dan Budi Pekerti juga sangat dipengaruhi oleh lingkungan belajar dan bagaimana guru mengelola kelas, sehingga penting untuk mengkaji bagaimana inovasi diterapkan di berbagai latar belakang siswa. (Nurqozin and Putra 2023) SMP Negeri 04 Purwokerto merupakan lembaga pendidikan formal yang menghadapi tantangan dalam menjaga minat belajar siswa. Salah satu kendala yang muncul adalah adanya kejenuhan siswa terhadap materi yang disampaikan secara konvensional, sehingga diperlukan

pendekatan yang lebih interaktif agar pembelajaran tidak dianggap monoton.(Ayshara and Kamil 2025)

Perbedaan minat dan daya serap siswa kelas IX di SMP Negeri 04 Purwokerto mengakibatkan adanya perbedaan kebutuhan terhadap cara penyampaian materi. Sebagian siswa memerlukan alat bantu yang interaktif untuk memahami materi yang berat, sementara sebagian lainnya membutuhkan stimulus yang memicu motivasi mereka agar tidak pasif di dalam kelas. Kondisi ini menimbulkan tantangan bagi guru PAI dalam menyusun dan menerapkan media yang mampu merangkul karakteristik seluruh siswa. Guru dituntut untuk mampu menyesuaikan pendekatan mengajar agar pembelajaran dapat menyentuh aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa secara seimbang. Oleh karena itu, diperlukan kreativitas dan fleksibilitas dalam memilih media yang efektif dan kontekstual sesuai kebutuhan siswa.(Suseno and Ritonga 2025)

Menyikapi kondisi tersebut, guru PAI dan Budi Pekerti di SMP Negeri 04 Purwokerto menerapkan platform *Educaplay* sebagai salah satu solusi permainan edukatif berbasis digital. *Educaplay* dipilih karena kemampuannya dalam mengemas materi yang dianggap sulit dan abstrak, seperti materi “Meyakini Qadha dan Qadar”, menjadi permainan interaktif yang menarik. Fitur seperti *Match Up* dan *Froggy Jumps* pada *Educaplay* sangat cocok untuk mendorong siswa menganalisis konsep takdir secara mandiri melalui tantangan kognitif yang dinamis. Penggunaan platform ini terbukti mampu menciptakan suasana *joyful learning*, di mana siswa merasa tertantang untuk menyelesaikan persoalan agama tanpa merasa terbebani oleh instruksi hafalan yang kaku.(Mukni’ah, Mudrikah, and Presbianti 2025)

Penelitian ini penting dilakukan karena dapat memberikan gambaran tentang bagaimana implementasi gamifikasi berbasis platform *Educaplay* mampu mentransformasi pembelajaran PAI di sekolah menengah negeri. SMP Negeri 04 Purwokerto menjadi contoh kontekstual yang menarik karena mengintegrasikan teknologi digital untuk menjawab persoalan rendahnya motivasi belajar pada materi akidah yang abstrak. Temuan dari penelitian ini akan bermanfaat sebagai bahan evaluasi sekaligus rujukan dalam pengembangan media pembelajaran PAI yang inovatif dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik di era teknologi informasi.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah lapangan atau (*field research*) yang dilakukan melalui observasi langsung serta berinteraksi dengan partisipan di lingkungan yang sedang diteliti. Pendekatan ini dipilih karena penelitian difokuskan untuk mengamati, memahami secara mendalam, serta mendeskripsikan bagaimana penggunaan permainan edukatif pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif, pendekatan ini dipilih karena untuk menghasilkan data deskriptif dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan yang berasal dari ucapan dan perilaku orang yang diamati.(Moleong 2017)

Hal ini sejalan dengan karakteristik penelitian kualitatif yang menempatkan peneliti sebagai instrumen kunci dalam menangkap makna dari fenomena yang terjadi di lapangan secara alamiah. Penelitian ini berlokasi di SMP Negeri 04 Purwokerto yang dilaksanakan selama dua bulan dari tanggal 08 Januari 2026 - 08 Maret 2026.

Adapun subjek utama dalam penelitian ini meliputi wakil kepala sekolah bidang kurikulum, guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti serta siswa kelas IX. Kemudian untuk objeknya adalah penggunaan permainan edukatif pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMP Negeri 04 Purwokerto. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tiga tahapan yaitu observasi. Peneliti terjun langsung ke lapangan untuk mengamati penggunaan media seperti *Educaplay* guna mendapatkan informasi atau data yang dibutuhkan. Selanjutnya melalui wawancara, peneliti melakukan tanya jawab secara mendalam untuk menggali persepsi informan mengenai implementasi media. Dan yang terakhir adalah dokumentasi

yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa profil sekolah, perangkat pembelajaran, serta foto kegiatan sebagai bukti fisik pelaksanaan penelitian. Penggunaan berbagai teknik ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang holistik terhadap realitas yang diteliti. (Sukmadinata 2012)

Setelah data dikumpulkan, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis data dengan reduksi data yang tujuannya untuk menyederhanakan, memilih, serta memfokuskan informasi yang dianggap penting dan relevan dengan fokus penelitian. Tahap berikutnya adalah penyajian data. Dalam penelitian ini, peneliti menyajikan data dalam bentuk narasi yang menggambarkan bagaimana penggunaan permainan edukatif pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMP Negeri 04 Purwokerto. Selanjutnya, peneliti menarik kesimpulan sebagai hasil dari proses analisis, di mana kesimpulan tersebut merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah diungkapkan. Untuk memastikan keabsahan data, dilakukan uji triangulasi yang meliputi triangulasi sumber dengan membandingkan hasil wawancara guru dan siswa, serta triangulasi teknik dengan membandingkan hasil observasi dan dokumen terkait. (Darmadi 2011)

C. Hasil dan Pembahasan

1. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 04 Purwokerto

SMP Negeri 04 Purwokerto merupakan lembaga pendidikan formal yang memiliki karakteristik siswa yang sangat heterogen. Pengelompokan respons belajar di sekolah ini didasarkan pada perbedaan latar belakang pemahaman keagamaan, tingkat literasi digital, serta kesiapan siswa dalam menerima materi yang bersifat teologis-abstrak. Lingkungan sekolah umum menuntut adanya penciptaan suasana belajar yang tidak hanya terpaku pada transfer pengetahuan (*transfer of knowledge*), tetapi juga pada pembiasaan nilai-nilai religius dan kedisiplinan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas IX memiliki kecenderungan motivasi yang fluktuatif apabila dihadapkan pada materi yang dianggap berat dan monoton seperti “Qadha dan Qadar”. Kondisi objektif ini menjadi dasar bagi guru untuk mulai mengintegrasikan pendekatan yang lebih interaktif guna menjaga stabilitas motivasi belajar siswa di tengah arus digitalisasi. (Susanti 2024)

Perbedaan karakteristik antara siswa tampak pada aspek kesiapan belajar, motivasi, serta cara mereka merespons materi pembelajaran. Siswa dengan kecenderungan gaya belajar visual dan akses teknologi yang baik menunjukkan ketahanan belajar yang lebih baik saat media interaktif dilibatkan, sementara siswa lainnya membutuhkan adaptasi secara bertahap agar dapat mengikuti pembelajaran secara optimal. (Mecriyani et al. 2026) Temuan ini menegaskan bahwa perbedaan karakteristik siswa menjadi faktor penting yang memengaruhi dinamika dan efektivitas pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMP Negeri 04 Purwokerto, sehingga menuntut penerapan strategi dan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing kelompok siswa sebagai generasi *digital native*.

2. Penggunaan Permainan Edukatif pada Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMP Negeri 4 Purwokerto

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 04 Purwokerto dilaksanakan melalui model pembelajaran yang terintegrasi dengan platform *Educaplay*. Pembelajaran tidak hanya berlangsung secara intrakurikuler melalui metode ceramah, tetapi diperkuat dengan simulasi permainan interaktif sebagai instrumen penguatan pemahaman keagamaan yang inovatif. Penggunaan media ini menjadi strategi sekolah dalam membangun kesiapan spiritual, mental, dan akademik siswa sebelum mengikuti evaluasi formal. Pemanfaatan perangkat teknologi di dalam kelas memungkinkan terjadinya transformasi materi teologis menjadi pengalaman belajar yang lebih dinamis. (Nurqozin and Putra 2023)

Adapun fitur-fitur yang diterapkan dalam proses pembelajaran meliputi:

1. Model Pembelajaran Interaktif melalui Fitur Match Up (Menjodohkan)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa fitur *Match Up* pada platform *Educaplay* diterapkan untuk melatih kemampuan analisis siswa dalam mengidentifikasi contoh nyata Takdir Muallaq dan Takdir Mubram. Mengingat kebijakan sekolah yang membatasi penggunaan perangkat pribadi, aktivitas ini dilakukan secara klasikal melalui pemanfaatan LCD Proyektor yang tersedia di setiap ruang kelas. Siswa terlibat dalam aktivitas klasifikasi konsep secara partisipatif, di mana setiap siswa maju ke depan untuk menjodohkan pernyataan di layar proyektor. Proses ini dilaksanakan secara rutin dan terstruktur, sehingga berkontribusi dalam membentuk kedisiplinan fokus, kesiapan belajar, dan penguatan pemahaman teologis melalui cara yang lebih konkret dan sistematis meskipun dilakukan tanpa perangkat pribadi siswa.

2. Model Gamifikasi melalui Fitur Froggy Jumps di Kelas IX

Penerapan fitur *Froggy Jumps* pada siswa kelas IX di SMP Negeri 04 Purwokerto terbukti efektif dan relevan dengan karakteristik psikologis remaja yang menyukai tantangan. Pemilihan fitur ini memaksimalkan fasilitas teknologi sekolah untuk menyajikan kuis interaktif yang menuntut kecepatan dan ketepatan berpikir. Modal awal berupa antusiasme siswa terhadap konten *digital* memungkinkan mereka untuk menganalisis permasalahan kontekstual mengenai Qada dan Qadar secara argumentatif dalam suasana permainan yang kompetitif di depan kelas. Pelaksanaan fitur ini menekankan pada penyajian masalah nyata, kompetisi skor antar kelompok yang sehat, serta refleksi bersama di akhir sesi. Pola ini mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi sebagai subjek pembelajar yang aktif dalam mengkonstruksi pengetahuan melalui proses berpikir kritis dan kolaboratif.

3. Implikasi Penggunaan Permainan Edukatif pada Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti

Penerapan permainan edukatif melalui *Educaplay* di SMP Negeri 04 Purwokerto menunjukkan bahwa integrasi antara teknologi *digital* dan model pembelajaran di kelas memberikan implikasi sistemik terhadap kualitas proses belajar siswa. Kegiatan ini berfungsi sebagai *learning readiness system* yang memperkuat kesiapan spiritual, kognitif, dan afektif siswa sebelum menghadapi materi yang lebih kompleks. Kesiapan ini menjadi fondasi penting bagi efektivitas pembelajaran yang sebelumnya dianggap sulit dan membosankan oleh sebagian siswa.

Perbedaan latar belakang dan karakteristik siswa menuntut pendekatan pedagogis yang adaptif, di mana penggunaan *Educaplay* mampu mengakomodasi karakter siswa yang lebih responsif terhadap aktivitas kreatif, kolaboratif, dan berbasis produk visual. Secara pedagogis, penerapan media ini memperlihatkan implikasi positif karena selaras dengan budaya akademik milenial yang menekankan pada penguasaan teknologi dan diskusi interaktif. Dari sisi hasil belajar, siswa menunjukkan peningkatan capaian nilai rata-rata ulangan harian yang signifikan, yang merefleksikan kuatnya basis konseptual dan kemampuan analitis hasil integrasi teknologi dan pedagogi yang tepat. Temuan ini menegaskan bahwa diferensiasi media pembelajaran berbasis karakteristik siswa merupakan strategi tepat untuk mencapai pembelajaran PAI yang efektif, kontekstual, dan berorientasi pada pembentukan karakter religius.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa implementasi gamifikasi melalui platform *Educaplay* pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMP

Negeri 04 Purwokerto merupakan strategi pedagogis yang efektif dalam mentransformasi materi teologis yang abstrak menjadi lebih konkret dan dinamis. Penggunaan fitur *Match Up* dan *Froggy Jumps* terbukti mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa kelas IX secara kolektif melalui pemanfaatan fasilitas teknologi sekolah, meskipun dilaksanakan tanpa perangkat pribadi siswa.

Integrasi media permainan digital ini memberikan implikasi sistemik terhadap kualitas pembelajaran, di mana tercipta suasana *joyful learning* yang mampu mereduksi kejenuhan serta meningkatkan pemahaman konseptual siswa terhadap materi Qadha dan Qadar. Selain peningkatan aspek kognitif yang tercermin pada capaian nilai rata-rata, penggunaan *Educaplay* juga berkontribusi pada penguatan karakter religius, kedisiplinan fokus, serta kemampuan berpikir kritis-kolaboratif. Dengan demikian, diferensiasi media berbasis karakteristik siswa dan teknologi informasi menjadi kunci utama dalam mewujudkan pembelajaran PAI yang inovatif, partisipatif, dan relevan dengan kebutuhan generasi *digital*.

E. Daftar Pustaka

- Ayshara, Fhara Diba, and Kamil Kamil. 2025. "Pemanfaatan Media Interaktif Untuk Mengatasi Kejenuhan Siswa Dalam Pembelajaran PAI Di SD Citra Indonesia." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 5(2): 3053–66.
- Darmadi, Hamid. 2011. "Metode Penelitian Pendidikan."
- Mecriyani, Wa Ode Delsi, Janihu Ali, Haliadi Haliadi, Tiyani Tiyani, Sri Mulyani, and Delfi Astian. 2026. "Identifikasi Karakteristik Siswa Dalam Pembelajaran Di Kelas V SDN 47 Bau-Bau." *Jurnal Kajian Pendidikan dan Cakrawala Pembelajaran* 2(1): 1–9.
- Moleong, Lj. 2017. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mukni'ah, M, M Mudrikah, and Yolla Rizky Presbianti. 2025. "The Development of Game-Based Learning Media by Using Educaplay to Increase Student Motivation and Participation." *Research and Development in Education (RaDEn)* 5(1): 273–88.
- Nurqozin, Muhamad, and Darma Putra. 2023. "Pembelajaran Berbasis Media Digital Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Sekolah Menengah Kejuruan Islam Terpadu Tebuireng Iii Indragiri Hilir Riau." *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 12(4 Nopember): 637–46.
- Rahmatika, Zahra, and Beti Susilawati. 2024. "Relevansi Kecerdasan Emosional Terhadap Hasil Belajar PAI Di Era 5.0." *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran* 4(3): 577–87.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susanti, Agus. 2024. "PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN PAI DI SMP." *urnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran* 4.
- Suseno, Suseno, and Supardi Ritonga. 2025. "Desain Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Agama Islam (PAI)." *Jurnal Manajemen Pendidikan* 10(2): 562–77.