

PEMANFAATAN MEDIA GAMIFIKASI PADA PEMBELAJARAN PAI DI KELAS XI SMA AR-RAHMAN

Siti Ruwaida^{1*}, Rizka Harfiani²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Email: sitiruwaida06@gmail.com, rizkaharfiani@umsu.ac.id

ABSTRACT

This study aims to describe the utilization of Educaplay gamification media in the Islamic Religious Education (PAI) learning process for Grade XI students at SMA Ar-Rahman. The research employs a descriptive qualitative approach with data collection techniques including participatory observation, structured interviews with teachers and students, and documentation of learning activities. Data analysis was conducted narratively through the stages of data reduction, categorization, and interpretation to obtain a comprehensive overview of the implementation of the gamification media. The results of the study indicate that the use of Educaplay has a significant impact on improving the quality of PAI learning. This media helps increase students' learning motivation, strengthens active participation in classroom discussions, and encourages collaboration in group work. Furthermore, PAI material presented interactively through gamification facilitates students' understanding of religious values and their application in daily life. Although there are technical challenges such as internet access and teachers' adaptation to technology, these obstacles can be overcome through ongoing training and mentoring. Thus, the implementation of Educaplay as a gamification tool proves to be an innovative, effective, and relevant solution to meet the challenges of learning in the digital era.

Keywords: Educaplay, Gamification, Learning Motivation, Islamic Religious Education

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan media gamifikasi *Educaplay* dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas XI SMA Ar-Rahman. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi partisipatif, wawancara terstruktur dengan guru dan siswa, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran. Analisis data dilakukan secara naratif melalui tahapan reduksi data, kategorisasi, dan interpretasi untuk memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai implementasi media gamifikasi tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Educaplay* memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran PAI. Media ini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, memperkuat partisipasi aktif dalam diskusi kelas, serta mendorong kolaborasi dalam kerja kelompok. Selain itu, materi PAI yang disajikan secara interaktif melalui gamifikasi memudahkan siswa dalam memahami nilai-nilai keagamaan dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Walaupun terdapat kendala teknis seperti akses internet dan adaptasi guru terhadap teknologi, hambatan tersebut dapat diatasi melalui pelatihan dan pendampingan berkelanjutan. Dengan demikian, implementasi *Educaplay* sebagai media gamifikasi terbukti menjadi solusi inovatif, efektif, dan relevan dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital.

Kata Kunci: Educaplay, Gamifikasi, Motivasi Belajar, Pendidikan Agama Islam

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) di Indonesia menempati posisi strategis dalam pembentukan karakter dan penguatan spiritual generasi muda. Idealnya, praktik pembelajaran PAI meneguhkan internalisasi nilai religius, tanggung jawab, dan akhlak mulia sehingga berwujud dalam perilaku sehari-hari. Namun, pada tataran sekolah menengah, pendekatan yang dominan masih bertumpu pada metode konvensional seperti ceramah dan hafalan, sehingga ruang bagi diskusi, refleksi, dan pengembangan praktik nilai secara kontekstual relatif terbatas (Susanti et al. 2024). Kompleksitas persoalan tersebut kian nyata ketika dihadapkan pada tuntutan era digital dan preferensi belajar generasi Z yang cenderung mengutamakan interaksi, inovasi, serta aktivitas berbasis teknologi.

Sebagaimana Prastowo (2023) menegaskan dalam penelitiannya bahwa media berbasis pembelajaran digital dalam pendidikan modern telah menjadi kebutuhan fundamental, terkhusus dalam menghadapi tantangan generasi digital yang senantiasa menuntut pembelajaran interaktif dan responsif. Gamifikasi sebagai salah satu bentuk media digital terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui elemen-elemen permainan yang terintegrasi dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan itu, Agdiyah & Mustopa (2024) memperlihatkan korelasi kuat antara strategi inovatif dan kualitas internalisasi nilai religius di kelas. Tanpa strategi pembelajaran yang adaptif dan kolaboratif, internalisasi nilai religius berpotensi berhenti pada ranah kognitif semata, dan tidak terkonversi menjadi perubahan perilaku nyata siswa. Perubahan paradigma sosial-budaya yang berlangsung bersamaan dengan percepatan transformasi digital menuntut inovasi metode pembelajaran agama yang mendorong keaktifan serta kreativitas peserta didik. Lestari et al. (2024) menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis digital mampu memotivasi, mendorong kolaborasi, dan mempermudah pemahaman peserta didik dari generasi digital. Dengan demikian, pembelajaran agama yang adaptif memerlukan literasi teknologi bagi guru dan siswa agar capaian pembelajaran berkelindan dengan kompetensi hidup abad ke-21.

Dalam pembelajaran nilai religius, penguatan dimensi reflektif dan pembiasaan praktik menjadi unsur krusial agar pemaknaan tidak terhenti pada pengetahuan deklaratif, melainkan bertransformasi menjadi kebiasaan dan sikap hidup positif dalam keseharian peserta didik. Integrasi aktivitas refleksi nilai religius melalui medium digital terbukti bermanfaat dalam menanamkan kebiasaan positif dan menumbuhkan ketangguhan spiritual peserta didik di tengah tantangan era modern (Salsabila & Nuriyanti, 2025). Lebih jauh, proses internalisasi nilai dengan memanfaatkan media inovatif membantu siswa menjadi lebih resilien dan adaptif terhadap perubahan, sebagaimana ditekankan dalam kajian (Margareta et al. 2025).

Implementasi gamifikasi berbasis digital seperti pemanfaatan platform Educaplay, dinilai relevan bagi pembelajaran PAI karena menyajikan fitur interaktif, kompetisi yang sehat, dan fasilitasi refleksi nilai secara kontekstual. Dalam konteks pendidikan agama islam, gamifikasi memiliki potensi unik untuk mengembangkan karakter siswa melalui internalisasi nilai-nilai moral yang tampak dalam elemen permainan. Pendekatan ini bukan hanya mampu meningkatkan engagement siswa tetapi juga membantu memperkuat pemahaman konseptual siswa dengan pengalaman belajar bermakna (Santoso & Isniatno, 2021). Selain itu Rusman (2022) juga menekankan bahwa implementasi teknologi pada pembelajaran agama memerlukan pendekatan untuk memastikan nilai-nilai spiritual yang terkandung di dalamnya tetap terjaga dengan memanfaatkan keunggulan-keunggulan teknologi digital. Platform gamifikasi seperti Educaplay

bisa dijadikan sebagai jembatan efektif yang menghubungkan antara tradisi pembelajaran agama islam dengan inovasi teknologi pendidikan.

Kendati beragam inovasi digital telah diadopsi dalam pembelajaran PAI, tantangan substantif masih dijumpai, khususnya terkait kesiapan infrastruktur sekolah, kompetensi digital pendidik, dan dukungan kebijakan yang sistemik. Analisis Setiawan, H. R & Sormin (2022) menegaskan pentingnya penguatan kapasitas guru dan orkestrasi kebijakan agar inovasi digital dapat dioperasionalkan secara optimal dalam praktik pembelajaran. Setiawan, H. R & Sormin (2022) juga menekankan bahwa kesiapan guru dalam menggunakan teknologi pembelajaran menjadi faktor penting dalam keberhasilan implementasi media digital di kelas. Di luar faktor internal sekolah, temuan Nurhayati & Hamdu (2025) juga menggarisbawahi kebutuhan pengembangan kebijakan pendukung yang terintegrasi guna memastikan keberhasilan implementasi teknologi pendidikan di berbagai jenjang satuan pendidikan.

Di sisi lain, telaah pustaka memperlihatkan kecenderungan penelitian terdahulu untuk berfokus pada aspek kognitif dan motivasi belajar peserta didik, dengan dominasi analisis hasil belajar melalui media digital dan pendekatan gamifikasi (Degeng, 2025). Kajian komprehensif mengenai internalisasi nilai syukur melalui gamifikasi digital, khususnya penggunaan Educaplay dalam pembelajaran PAI pada kerangka Kurikulum Merdeka di tingkat SMA masih terbatas dan menghadirkan celah yang hendak dijawab dalam studi ini (Margareta et al., 2025)

Bertolak dari sintesis perkembangan riset terkini dan identifikasi kesenjangan tersebut, penelitian ini merumuskan pertanyaan: Bagaimana pemanfaatan Educaplay sebagai media gamifikasi dalam pembelajaran PAI di kelas XI SMA Ar-Rahman? Sejalan dengan itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pemanfaatan Educaplay pada pembelajaran PAI dan mendeskripsikan manfaatnya dalam pembelajaran materi Mensyukuri Nikmat Allah di era digital.

LITERATUR REVIEW

Sejumlah kajian juga menunjukkan peran penting gamifikasi. Di dalam penelitiannya Naimi et al. (2025) menegaskan kontribusinya dalam membangun motivasi dan kolaborasi, sedangkan Santoso et al. (2021) menjelaskan bahwa gamifikasi berpotensi untuk memperkuat pemahaman konseptual siswa. Penelitian Degeng (2025) juga mengindikasikan bahwa penggunaan Educaplay memberi kontribusi positif terhadap hasil belajar dan keaktifan siswa pada pembelajaran PAI. Aktivitas belajar dengan Educaplay secara konsisten mampu memperluas partisipasi siswa serta memperdalam pemahaman konsep melalui fitur kuis, simulasi, dan latihan reflektif yang terstruktur. Namun, Setiawan, H. R & Sormin (2022) menyoroti adanya tantangan kompetensi digital bagi guru dan kesiapan infrastruktur sekolah, sementara Nurhayati & Hamdu (2025) menekankan bahwa sangat diperlukan adanya dukungan kebijakan sistemik. menunjukkan kontribusi positif terhadap motivasi, kolaborasi, dan capaian karakter dalam berbagai riset (Naimi et al. 2025). Berlandaskan teori konstruktivisme, pendekatan ini menautkan pengalaman belajar aktif, kolaboratif, dan proses refleksi sebagai poros perubahan perilaku. Gamifikasi dalam konteks pendidikan agama memiliki potensi unik untuk mengembangkan karakter siswa melalui internalisasi nilai-nilai moral yang terintegrasi dalam elemen permainan. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan engagement siswa tetapi juga memperkuat pemahaman konseptual melalui pengalaman belajar yang bermakna (Santoso et al. 2021).

Penelitian Degeng (2025) mengindikasikan bahwa penggunaan Educaplay memberi kontribusi positif terhadap hasil belajar dan keaktifan siswa pada pembelajaran PAI. Aktivitas

belajar dengan Educaplay secara konsisten mampu memperluas partisipasi siswa serta memperdalam pemahaman konsep melalui fitur kuis, simulasi, dan latihan reflektif yang terstruktur. Selaras dengan itu, Attarwiyah et al. (2025) mengonfirmasi bahwa penerapan Educaplay berperan signifikan dalam pembentukan karakter syukur dan penguatan internalisasi nilai keagamaan yang lebih membumi di ruang kelas. Praktik pembelajaran PAI yang memanfaatkan inovasi gamifikasi digital berpotensi menghadirkan suasana belajar yang kolaboratif, reflektif, dan relevan dengan kebutuhan generasi digital.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk menggambarkan pemanfaatan media gamifikasi Educaplay dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas XI SMA Ar-Rahman. Pendekatan kualitatif deskriptif dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi fenomena secara mendalam dan mengungkap makna dari pengalaman partisipan dalam konteks alamiah mereka (Rukminingsih et al. 2020). Penelitian dilaksanakan di SMA Ar-Rahman pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 dengan subjek seorang guru PAI dan 28 siswa kelas XI yang dipilih melalui teknik purposive sampling, yaitu pemilihan partisipan berdasarkan kriteria tertentu sesuai kebutuhan penelitian (Chan et al. 2019). Dalam hal ini, partisipan dipilih berdasarkan keterlibatan aktif mereka dalam pembelajaran.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara terstruktur, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mencatat secara langsung dinamika kelas selama penggunaan Educaplay, sedangkan wawancara dilakukan dengan guru PAI dan beberapa siswa yang terlibat aktif dalam pembelajaran guna memperoleh deskripsi pengalaman belajar yang lebih mendalam. Sedangkan dokumentasi berupa RPP, catatan guru, serta hasil evaluasi digital digunakan sebagai data pendukung. Data dianalisis secara naratif melalui tahapan reduksi, kategorisasi, dan interpretasi sejalan dengan prinsip analisis kualitatif deskriptif (Wardani et al., 2025). Keabsahan data dijaga melalui triangulasi teknik, yaitu membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta member check dengan guru dan siswa untuk memastikan kesesuaian temuan dengan pengalaman nyata (Rukminingsih et al. 2020).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil studi ini mengungkapkan bahwa pemanfaatan platform Educaplay dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas XI SMA Ar-Rahman Medan memberikan manfaat nyata dan berarti terhadap kualitas pembelajaran agama di lingkungan sekolah. Inovasi pembelajaran berbasis gamifikasi digital ini memberikan kontribusi positif terhadap pemahaman konseptual siswa, motivasi belajar, penguatan internalisasi nilai religius, serta menumbuhkan keterampilan penting seperti komunikasi, kerja sama, dan inisiatif peserta didik (Syarifah et al. 2024).

Salah satu temuan utama penelitian ini adalah adanya pergeseran perilaku belajar siswa ke arah yang lebih konstruktif. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Studi et al., 2025) yang menunjukkan bahwa implementasi sistem gamifikasi berbasis Educaplay terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas belajar siswa melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan. Setelah penerapan fitur-fitur gamifikasi melalui Educaplay, peserta didik tampak lebih aktif berpartisipasi di kelas, menunjukkan antusiasme dan semangat pada setiap sesi pembelajaran, serta mampu berkolaborasi dan berkompetisi secara sehat. Perubahan pola perilaku dan antusiasme siswa ini

mengindikasikan bahwa pembelajaran digital yang inovatif mampu menjawab kelemahan metode tradisional yang kurang interaktif, sekaligus membuka peluang bagi pengembangan karakter dan kecerdasan sosial-keagamaan yang lebih holistik. Lestari et al. (2024) bahwa keterlibatan siswa meningkat ketika proses pembelajaran didukung dengan media digital berbasis permainan.

Guna memperjelas perbandingan kondisi pembelajaran sebelum dan sesudah penggunaan media gamifikasi educaplay, peneliti membuat ringkasan temuan yang disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Perbandingan Kondisi Pembelajaran Sebelum Dan Sesudah Penggunaan Educaplay

Aspek Yang Dinilai	Sebelum (Metode Tradisional)	Sesudah (Gamifikasi Educaplay)
Pemahaman Materi	Siswa cenderung pasif, pemahaman terbatas pada catatan guru	Siswa lebih mudah memahami materi melalui kuis interaktif dan permainan digital
Motivasi Belajar	Antusiasme rendah, beberapa siswa kurang fokus	Antusiasme meningkat, siswa aktif mengikuti kuis dan diskusi kelas
Nilai religius	Pembiasaan sikap religious kurang tercermin dalam aktivitas kelas	Siswa lebih sering merefleksikan nilai religious dan mengaitkannya dengan pengalaman sehari-hari
Keterampilan sosial	Kerja sama antar siswa masih terbatas	Siswa lebih kolaboratif, menunjukkan komunikasi dan sportivitas yang lebih baik

Pada aspek penguasaan materi, pemanfaatan Educaplay mampu membantu peserta didik memahami konsep Pendidikan Agama Islam dengan lebih mendalam dan relevan dengan konteks kehidupan. Hal ini terlihat dari kualitas refleksi, diskusi, serta nalar mereka mengenai makna nilai religius dalam kehidupan sehari-hari. Guru melaporkan adanya kemajuan jumlah siswa yang mampu menguraikan makna nilai religius secara reflektif dan mengaitkannya dengan situasi nyata di lingkungan sekolah Attarwiyah et al. (2025).

Selain aspek kognitif, hasil penelitian juga menunjukkan adanya penguatan pada aspek afektif dan sosial. Siswa lebih sering mengungkapkan pengalaman religius, berbagi pandangan, serta menunjukkan sikap kolaboratif dalam kelompok. Dokumentasi guru berupa catatan refleksi dan hasil kuis digital mendukung temuan ini dengan memperlihatkan suasana kelas yang lebih hidup, kolaboratif, dan partisipatif. Hal ini sejalan dengan Attarwiyah et al. (2025) yang menekankan bahwa gamifikasi digital juga berkontribusi dalam pembiasaan nilai religius melalui aktivitas belajar yang kontekstual.

Pengamatan lapangan menunjukkan siswa lebih mudah mengingat materi karena interaksi yang menyenangkan melalui fitur permainan edukatif. Mereka tampak lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan antusias mengikuti pembelajaran dibanding metode konvensional. Peningkatan keaktifan siswa ini konsisten dengan hasil penelitian (Fitri Ayu Febrianti & Nabella Alani, 2024) yang menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game Educaplay dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran mata pelajaran keagamaan. Salah satu siswa

menyatakan bahwa kuis di Educaplay membuat mereka lebih semangat dan tertantang karena adanya leaderboard yang memacu kompetisi sehat antar teman sekelas. Selain itu guru PAI juga menyampaikan bahwa siswa menjadi lebih aktif bertanya dan berdiskusi setelah menggunakan Educaplay dibandingkan metode pembelajaran tradisional.

Guru PAI juga menyampaikan bahwa penggunaan Educaplay membantu meningkatkan kerja sama antar siswa melalui aktivitas kelompok yang disediakan di platform tersebut. Dokumentasi berupa catatan guru dan hasil kuis digital juga menunjukkan peningkatan pemahaman siswa, sedangkan foto kegiatan memperlihatkan suasana kelas yang lebih dinamis dan kolaboratif. Salah satu siswa menyatakan bahwa kuis di Educaplay membuat mereka lebih bersemangat karena adanya leaderboard yang memacu kompetisi sehat antar teman sekelas. Selain itu, Guru menyebutkan bahwa siswa menjadi lebih aktif bertanya dan berdiskusi setelah menggunakan Educaplay, dibandingkan metode pembelajaran tradisional.

Walaupun demikian, penelitian menemukan kendala berupa keterbatasan akses internet dan kesiapan guru dalam mengoperasikan media digital. Hambatan ini tidak mengurangi antusiasme siswa secara keseluruhan dan dapat diminimalkan melalui pelatihan berkelanjutan bagi guru serta dukungan infrastruktur sekolah (Falikil et al. 2025). Hal ini selaras dengan temuan Nurhayati & Hamdu (2025). bahwa kesiapan sumber daya manusia dan dukungan kelembagaan sangat menentukan keberhasilan penerapan inovasi digital dalam pendidikan.

Pembahasan

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa penggunaan Educaplay dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih interaktif dan bermakna. Siswa tidak hanya memahami materi secara konseptual, tetapi juga menunjukkan partisipasi yang lebih aktif, antusiasme dalam mengikuti kuis digital, serta keterlibatan dalam kerja kelompok yang lebih dinamis. Temuan ini sejalan dengan kajian Lestari et al. (2024) yang menunjukkan bahwa media digital berbasis permainan dapat mendorong keterlibatan siswa dan menjadikan proses pembelajaran lebih menarik. Namun, penelitian ini juga menemukan adanya kendala berupa keterbatasan jaringan internet dan literasi digital guru. Kondisi ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan tidak dapat dilepaskan dari kesiapan infrastruktur dan kompetensi pendidik. Hal ini konsisten dengan temuan Nurhayati & Hamdu (2025) yang menekankan pentingnya dukungan lembaga dan pelatihan berkelanjutan agar guru mampu memanfaatkan media digital secara optimal. Dengan demikian, keberhasilan penggunaan Educaplay sangat dipengaruhi oleh kesiapan sumber daya manusia dan dukungan kelembagaan.

Temuan penelitian ini juga menegaskan relevansi pandangan konstruktivisme bahwa pengalaman belajar aktif, reflektif, dan kolaboratif merupakan fondasi penting dalam pembentukan karakter siswa (Naimi et al. 2025). Secara praktis, penelitian ini membuktikan bahwa pembelajaran PAI dapat selaras dengan kebutuhan generasi digital melalui pendekatan gamifikasi. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian tentang gamifikasi dalam pendidikan Islam yang menunjukkan bahwa teknologi pendidikan tidak hanya berfungsi meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga memperkuat nilai religius melalui pengalaman belajar yang kontekstual (Safitri, 2025)."

Secara keseluruhan, pembahasan ini menggambarkan bahwa pemanfaatan Educaplay dalam pembelajaran PAI relevan baik dari sisi teori maupun praktik. Dari sisi teori, penelitian ini memperkaya literatur mengenai integrasi gamifikasi dalam pendidikan agama, khususnya bagaimana media digital dapat menginternalisasi nilai religius sekaligus mendukung pembentukan

soft skills. Dari sisi praktik, penelitian ini memberikan implikasi bahwa guru PAI perlu didorong untuk mengadopsi media digital interaktif dengan dukungan pelatihan, infrastruktur, dan kebijakan sekolah yang kondusif (Naimi et al. 2025).

Perbandingan temuan studi ini dengan literatur terdahulu menunjukkan bahwa variasi capaian antarsekolah lebih banyak dipengaruhi oleh faktor-faktor eksternal meliputi tingkat literasi teknologi dan komitmen kelembagaan terhadap praktik inovasi pedagogis. Sekalipun demikian, hasil utama penelitian ini tetap konsisten dengan korpus bukti empiris yang menegaskan kontribusi positif gamifikasi digital terhadap hasil belajar dan penguatan karakter pada berbagai mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Secara keseluruhan, hasil pembahasan menunjukkan bahwa pemanfaatan Educaplay dan gamifikasi digital mampu memberikan manfaat pada pemahaman konseptual, motivasi, nilai religius, serta pengembangan soft skills peserta didik dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Kurikulum Merdeka. Temuan ini memperkuat pentingnya pengembangan model pembelajaran yang inovatif dan responsif terhadap perkembangan zaman, serta memberikan kontribusi teoritis dan praktis bagi pendidikan agama Islam di tingkat menengah atas.

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan agar para pendidik dan lembaga pendidikan secara proaktif menyelenggarakan pelatihan terkait penggunaan media digital dalam pembelajaran, khususnya untuk mendorong inovasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Selain itu, institusi pendidikan perlu merancang strategi pembelajaran yang responsif terhadap kemajuan teknologi dan kebutuhan peserta didik. Kolaborasi antara guru, siswa, dan manajemen sekolah juga perlu diperkuat guna memastikan pelaksanaan pembelajaran yang bermutu serta relevan dengan tantangan era digital dan kebutuhan peserta didik di masa depan (Naimi et al. 2025).

SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media gamifikasi *Educaplay* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran, khususnya dalam proses internalisasi nilai-nilai keagamaan dan pembentukan karakter siswa. Penggunaan *Educaplay* mampu mengatasi hambatan umum seperti rendahnya motivasi, partisipasi, dan makna terhadap materi keagamaan yang sering dijumpai pada pelajar di era digital. Media ini tidak hanya memperkuat aspek kognitif siswa, tetapi juga menumbuhkan karakter religius, meningkatkan soft skills, mendorong inisiatif, serta menciptakan kolaborasi digital yang dinamis di dalam kelas. Perubahan positif tampak jelas dari suasana pembelajaran yang lebih aktif dan partisipatif, di mana siswa menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi secara intelektual maupun emosional. Meskipun demikian, penelitian ini juga menemukan bahwa rendahnya kesiapan guru serta keterbatasan fasilitas teknologi masih menjadi kendala utama. Oleh karena itu, dukungan institusional melalui pelatihan, penyediaan infrastruktur, dan integrasi gamifikasi ke dalam kurikulum sangat diperlukan. Dengan demikian, gamifikasi digital seperti *Educaplay* berpotensi menjadi strategi pembelajaran yang efektif, adaptif, dan relevan dalam pengembangan pendidikan agama di era modern yang sarat tantangan teknologi dan perubahan karakter generasi.

REFERENSI

Agdiyah, A. F., & Mustopa, S. (2024). *Pengaruh Media Interaktif Educaplay pada Pembelajaran Matematika di Kelas III SD*. 2(6).

- Attarwiyah, N. M., Rizqiyatul, I., & Jennah, S. N. (2025). *Bridging Tradition and Technology : Gamification in Modern Islamic Boarding Schools*. 03(01), 28–41.
- Chan, F., Kurniawan, A. R., Kalila, S., Amalia, F., Apriliani, D., Herdana, S. V., Jambi, F. U., Fkip, P., & Jambi, U. (2019). *Agung Rimba Kurniawan 2*,. 4(2), 0–5.
- Degeng, I. N. S. (2025). *Systematic Literature Review: Gamification as a Learning Approach in Christian Religious Education in the Digital Age Prilly lastika manuputty 1 *, Deka Dyah Utami 2, I Nyoman Sudana Degeng 3*. 23(01).
- Faliki1, A. N., Nurkhasanah, A. T., Soraya, E., Muhamad, & Chamdan. (2025). Meningkatkan Kualitas Guru untuk Menjawab Tantangan Abad 21. *Social, Humanities, and Educational Studies*.
- Fitri Ayu Febrianti, Nabella Alani, H. A. A.-F. (2024). Implementasi Sistem Gamifikasi Berbasis Educaplay sebagai Strategi Peningkatan Kualitas Belajar Mahasiswa PGSD. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*.
- Lestari, H., Fitriani, Y., & Lestari, R. F. (2024). *Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Media Berbasis Teknologi Educaplay Pada Siswa Kelas XI IPS SMA IT Izzuddin Palembang*. 2(3).
- Margareta, S., Sesmiarni, Z., Zakir, S., Studi, P., Agama, P., Islam, U., Sjech, N., Djambek, M. D., & Barat, S. (2025). *Gamified AI Analysis as Learning Media for Islamic Education on Students ' Learning Outcomes*. 14, 293–306.
- Naimi, N., Sitepu, M. S., & Sitepu, J. M. (2025). *Transformasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Era Digital : Sebuah Kajian Pustaka*. 13(01), 105–109.
- Nurhayati, N., & Hamdu, G. (2025). *Jurnal Cakrawala Pendas*. 11(3), 557–567.
- Prastowo, A. (2023). *Media Pembelajaran Digital: Konsep dan Implementasi dalam Era Revolusi Industri 4.0*. Prenadamedia Group.
- Rukminingsih, Tri and Adnan, Gunawan and Latief, M. A. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan*. Ar-Raniry Press. [https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/14062/1/Buku - Metode Penelitian Pendidikan \(2020\).pdf](https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/14062/1/Buku-Metode%20Penelitian%20Pendidikan%20(2020).pdf)
- Salsabila, A., & Nuriyanti, M. (2025). *Effectiveness of Educaplay Games on Students ' Cognitive Understanding in Mathematics Learning in Grade II at SDN Bugih 3 Pamekasan*. 27–39.
- Santoso, Heri Budi & Isniatno, M. A. (2021). *Gamifikasi dalam Pendidikan: Strategi Pembelajaran Inovatif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar*. pustaka pelajar.
- Setiawan, H. R.; Sormin, D. (2022). *Strategi Pembelajaran Langsung (Upaya Peningkatan Motivasi & Hasil Belajar Siswa)* (R. Harfiani (ed.)). UMSU Press. <http://umsupress.umsu.ac.id/>
- Studi, J., Ekonomi, D. A. N., Media, P., Untuk, E., Mufrodat, M., Di, S., Dasar, S., & Nada, Y. (2025). *Jurnal studi, sosial, dan ekonomi*. 6(1), 65–75.
- Susanti, S. S., Nursafitri, L., Hamzah, I., & Zunarti, R. (2024). *Innovative Digital Media in Islamic Religious Education Learning*. 21(1).
- Syarifah, D., Damayanti, R., Dwiyanto, M., Wijaya, U., & Surabaya, K. (2024). *Pemanfaatan Video Animasi dan Games Educaplay untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Materi Sejarah Pancasila*. 1(1), 63–71.
- Wardani, S. A., Permana, E. P., & Anam, M. (2025). *Penggunaan Game Educaplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Tradisi Masyarakat Indonesia*. 3, 1–6.