

Gamifikasi Non Digital dalam pembentukan Karakter Islami pada Siswa di PKBM KBRI Kuala Lumpur Malaysia

Ahmad Muntachob Choirul Umam^{1*}, Syamsul Arifin², Mohammad Darwis³

Korespondensi*: amamumam10@gmail.com¹, syamsularifin20251@gmail.com²,
mohammad.darwis70@gmail.com³

Abstract

This study aims to describe the implementation of non-digital gamification in strengthening students' Islamic religious character. The research employed a qualitative approach. Data were collected through classroom observations, interviews with teachers and students, and documentation of classroom activities. Data analysis was conducted through data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings show that non-digital classroom activity-based gamification integrated with Islamic values can increase students' learning engagement and strengthen Islamic religious character, particularly in honesty (sidiq), responsibility (amanah), discipline (nidhom), learning motivation, and social cooperation (ta'awun). Teachers play a key role as facilitators by linking game-based activities with the habituation of religious attitudes during the learning process. Therefore, non-digital gamification can serve as a relevant learning innovation for strengthening Islamic religious character in non-formal education settings.

Keywords: Islamic character; non digital gamification; non formal education

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan gamifikasi non-digital dalam penguatan karakter religius Islami siswa. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif. Data dikumpulkan melalui observasi kegiatan pembelajaran, wawancara dengan pendidik dan siswa, serta dokumentasi aktivitas kelas. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi berbasis aktivitas kelas non-digital yang diintegrasikan dengan nilai-nilai Islami mampu meningkatkan keterlibatan belajar dan memperkuat karakter religius Islami, terutama pada aspek kejujuran (sidiq), tanggung jawab (Amanah), kedisiplinan (nidhom), motivasi belajar, dan kerja sama sosial (ta'awun). Guru berperan sebagai fasilitator yang mengaitkan aktivitas permainan dengan pembiasaan sikap religius dalam proses belajar. Dengan demikian, gamifikasi non-digital dapat menjadi inovasi pembelajaran yang relevan untuk penguatan karakter religius Islami di lingkungan pendidikan nonformal.

Kata kunci: gamifikasi non digital; karakter Islami; pendidikan nonformal



Article History:

Received: 27 Desember 2025
Revised: 04 Februari 2026

Accepted: 05 Februari 2026
Published: 06 Februari 2026

Pendahuluan

Pendidikan berfungsi tidak hanya untuk mentransfer pengetahuan, tetapi juga membentuk kepribadian peserta didik agar memiliki karakter dan nilai moral yang menjadi pedoman dalam kehidupan sehari-hari (Putra, Hidayat, et al., 2024). Dalam konteks pendidikan Islam, karakter religius merupakan salah satu nilai fundamental yang perlu ditanamkan sejak dini karena berkaitan dengan pembiasaan sikap dan perilaku sesuai ajaran agama. Karakter religius tidak cukup dibangun melalui ceramah atau hafalan materi semata, tetapi membutuhkan proses keteladanan, pembiasaan, serta pendekatan pembelajaran yang menyentuh dimensi afektif dan psikomotorik siswa (Mazid & Nurmawati, 2024; Rahmawati & Yekti, 2025). Oleh sebab itu, strategi pembelajaran yang inovatif menjadi penting agar internalisasi nilai religius tetap relevan dengan perkembangan generasi digital saat ini (Amin et al., 2025).

Pada pendidikan nonformal, upaya penanaman karakter religius memerlukan strategi yang lebih adaptif karena peserta didik memiliki latar belakang pengalaman, budaya, serta kebutuhan belajar yang beragam. Lingkungan belajar yang heterogen, terutama pada komunitas anak migran, menuntut pendekatan pembelajaran yang mampu menciptakan suasana kondusif agar nilai-nilai keagamaan dapat terinternalisasi secara alami dan efektif (Astutik & Supratno, 2024). Selain itu, pembelajaran karakter perlu diarahkan pada pembiasaan, bimbingan, dan kegiatan yang sesuai dengan tahap perkembangan siswa agar pembelajaran lebih bermakna (Faradilla & Hamuni, 2024).

Namun, kondisi ideal tersebut belum sepenuhnya terwujud di PKBM PNF KBRI Kuala Lumpur, Malaysia. PKBM PNF KBRI Kuala Lumpur merupakan lembaga pendidikan nonformal yang melayani anak-anak Indonesia di luar negeri dengan latar belakang sosial-budaya dan pengalaman belajar yang beragam. Berdasarkan temuan awal di lapangan, pembelajaran karakter religius belum berjalan optimal karena strategi pembelajaran yang digunakan masih cenderung monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif, sehingga berdampak pada kejenuhan serta rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Pengelola PKBM menyampaikan bahwa anak-anak sering mengalami kebosanan ketika pembelajaran diberikan dengan cara yang sama dan kurang variasi, sehingga konsentrasi mereka mudah terganggu (komunikasi personal, Mintarsih, 22 September 2025). Sejalan dengan itu, salah satu guru menyatakan bahwa suasana kelas cepat menjadi jenuh sehingga diperlukan metode pembelajaran yang lebih interaktif untuk menjaga antusiasme belajar siswa (komunikasi personal, Hawa, 23 September 2025). Kondisi ini menunjukkan perlunya model pembelajaran yang inovatif dan variatif agar nilai-nilai religius dapat terinternalisasi secara lebih bermakna pada siswa anak migran (Putra, Arini, et al., 2024).

Kasus tersebut juga tercermin dari pengalaman siswa. Salah satu siswa menyatakan bahwa ia sering tidak bersemangat mengikuti pembelajaran karena penyampaian materi berlangsung dengan cara yang sama setiap pertemuan, sehingga suasana belajar terasa kurang menarik (komunikasi personal, Alfin, 24 September 2025). Siswa lain menyampaikan bahwa pembelajaran akan lebih menyenangkan apabila disertai aktivitas yang melibatkan pergerakan, permainan, atau aktivitas visual sehingga tidak merasa jenuh (komunikasi personal, Sabran, 24 September 2025). Selain itu, siswa lain menyatakan bahwa ia lebih mudah memahami nilai-nilai keagamaan apabila materi dikemas secara kreatif dan melibatkan eksplorasi langsung, bukan hanya berbasis teks (komunikasi personal, Asyrof, 24 September 2025). Temuan ini menunjukkan adanya kasus aktual berupa kejenuhan belajar dan kebutuhan akan pembelajaran yang lebih interaktif, yang berpotensi menghambat internalisasi karakter religius apabila tidak ditangani dengan strategi yang tepat. Kondisi ini sesuai dengan kebutuhan siswa, yang lebih suka pembelajaran interaktif dan visual (Aliyah et al., 2024; Arifudin et al., 2021).

Berdasarkan kasus tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa sekaligus mendukung pembentukan karakter religius. Salah satu pendekatan yang relevan adalah gamifikasi berbasis aktivitas kelas (non-digital), yaitu integrasi elemen permainan ke dalam pembelajaran seperti poin, level, tantangan, papan peringkat, serta penghargaan simbolik untuk membangun suasana belajar yang lebih hidup dan partisipatif (Kutbaniyah et al., 2025; Rani et al., 2024). Pendekatan ini dipandang sesuai dengan karakteristik anak migran yang cenderung menyukai aktivitas interaktif dan visual, serta memungkinkan proses pembelajaran berlangsung lebih adaptif (Amri, 2025).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran PAI dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa, serta mendukung internalisasi nilai moral seperti kejujuran, kedisiplinan, dan tanggung jawab melalui mekanisme aturan permainan, tantangan, dan sistem penghargaan (Abdullah & Abdul Razak, 2021; Sibagariang, 2024; Zulkefli & Asyraf Isyraqi bin Jamil, 2024). Pada pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis, penggunaan media berbasis permainan juga dilaporkan dapat meningkatkan partisipasi siswa dan membuat pembelajaran lebih bermakna (Anwar & Inayati, 2025; SAKDIAH et al., 2025). Meskipun demikian, kajian yang secara spesifik mengangkat penerapan gamifikasi non-digital berbasis aktivitas kelas dalam konteks pendidikan nonformal anak migran di PKBM PNF KBRI Kuala Lumpur masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk memberikan gambaran implementasi dan dampaknya dalam konteks nyata.

Dengan demikian, penelitian ini dilakukan menggunakan desain studi kasus untuk memahami secara mendalam penerapan gamifikasi berbasis aktivitas kelas (non-digital) dalam pembelajaran di PKBM PNF KBRI Kuala Lumpur, Malaysia. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk penerapan gamifikasi berbasis aktivitas kelas (non-digital) dalam pembelajaran, serta menganalisis dampaknya terhadap penguatan karakter religius siswa, khususnya aspek kejujuran, tanggung jawab, kedisiplinan, motivasi belajar dan kerjasama sosial. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran komprehensif mengenai penerapan gamifikasi pada pendidikan nonformal serta menjadi referensi bagi pendidik dalam merancang pembelajaran yang inovatif, bermakna, dan berorientasi karakter.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Studi kasus dipilih karena penelitian ini berfokus pada satu kasus spesifik, yaitu kejenuhan belajar dan rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam akibat strategi pembelajaran yang cenderung monoton di PKBM PNF KBRI Kuala Lumpur, Malaysia. Dalam konteks kasus tersebut, peneliti mendalami bagaimana penerapan gamifikasi berbasis aktivitas kelas non-digital digunakan oleh guru sebagai strategi pembelajaran untuk menumbuhkan karakter religius siswa. Desain studi kasus memungkinkan peneliti mengeksplorasi fenomena secara mendalam dan kontekstual sesuai kondisi nyata di lapangan (Aulia Sandiah, 2025).

Subjek penelitian adalah siswa kelas 5 PKBM PNF KBRI Kuala Lumpur yang berjumlah 25 siswa (15 laki-laki dan 10 perempuan). Informan penelitian terdiri dari pengelola PKBM, pendidik, serta beberapa peserta didik yang dipilih secara purposive untuk memperoleh data yang relevan dengan fokus penelitian. Pengumpulan data dilakukan melalui: pertama, observasi proses pembelajaran untuk melihat keterlibatan siswa dan perilaku yang mencerminkan karakter religious. Kedua, wawancara/komunikasi personal dengan pengelola, guru, dan siswa untuk menggali pengalaman serta persepsi mereka terhadap pembelajaran. Ketiga, dokumentasi berupa foto, catatan kegiatan, dan perangkat pembelajaran gamifikasi. Analisis data dilakukan secara interaktif melalui

tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data diperkuat melalui triangulasi teknik dan sumber, yaitu membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi agar temuan penelitian lebih valid.

Hasil dan Pembahasan

Tahap Perancangan

Tahap awal penelitian ini merupakan fase perencanaan komprehensif yang menjadi dasar pelaksanaan seluruh proses gamifikasi. Pada tahap ini, peneliti terlebih dahulu mengidentifikasi masalah utama melalui pengamatan langsung terhadap kondisi pembelajaran siswa di PKBM PNF KBRI Kuala Lumpur. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa siswa sering mengalami kejenuhan saat mengikuti pembelajaran karena metode penyampaian yang monoton. Fakta inilah yang kemudian menjadi pijakan dalam menentukan arah penelitian.

Setelah masalah dasar teridentifikasi, peneliti mulai menyusun rancangan gamifikasi yang mencakup komponen inti seperti sistem poin, pemberian lencana (*badges*), tingkatan level pembelajaran, serta beragam tantangan yang dikaitkan dengan nilai-nilai Islami. Setiap komponen dirancang bukan hanya untuk menarik perhatian siswa, tetapi juga untuk memberikan stimulasi yang dapat meningkatkan motivasi intrinsik sekaligus menguatkan karakter religius, seperti kejujuran, kedisiplinan, dan tanggung jawab.

Dalam tahap perancangan ini, peneliti juga melakukan analisis kebutuhan siswa, meliputi gaya belajar, kemampuan awal, latar belakang sosial-budaya sebagai anak migran, serta preferensi mereka terhadap aktivitas visual dan permainan. Analisis kebutuhan ini menjadi dasar dalam memilih media dan aktivitas gamifikasi yang tepat agar sesuai dengan karakteristik peserta didik. Analisis kebutuhan seperti ini juga diterapkan dalam penelitian pengembangan model pembelajaran anak usia sekolah dasar berbasis kreativitas visual (Kristiawan & Hariati, 2024).

Selanjutnya, peneliti menentukan dan menata bahan ajar utama, yaitu materi Al-Qur'an, Hadis, Fiqih, dan Aqidah Akhlak, yang akan diintegrasikan ke dalam model gamifikasi. Materi kemudian dipilah untuk disesuaikan dengan bentuk permainan, seperti kuis cepat, kartu tantangan, dan tugas kelompok berbasis level. Tahap perencanaan juga meliputi penyusunan jadwal kegiatan, alur implementasi, serta daftar sumber daya yang dibutuhkan, termasuk media pembelajaran, alat tulis, kertas warna untuk kartu misi, papan peringkat, dan perangkat dokumentasi. Peneliti memastikan bahwa seluruh elemen tersebut dapat digunakan secara efektif dalam konteks pendidikan nonformal yang memiliki struktur waktu lebih fleksibel namun tetap berorientasi pada ketercapaian tujuan. Penataan kebutuhan media pembelajaran ini juga sesuai dengan penerapan model aktivitas kelompok dalam pendidikan masyarakat (Zahro, 2024).

Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan dilaksanakan setelah proses perancangan selesai, dengan fokus pada penyusunan seluruh perangkat pembelajaran yang diperlukan untuk mendukung implementasi gamifikasi. Pada tahap ini, peneliti mulai mengonversi rancangan konseptual menjadi alat, media, dan bahan ajar yang dapat digunakan secara praktis di kelas. Seluruh komponen tersebut dirancang agar selaras dengan tujuan pembelajaran serta berlandaskan nilai-nilai religius Islam.

Langkah pertama yang dilakukan adalah membuat perangkat gamifikasi, seperti kartu soal berbahan kertas berwarna untuk meningkatkan daya tarik visual, papan skor kelompok yang digunakan untuk memantau akumulasi poin secara transparan, serta sistem penghargaan simbolis berupa lencana, stiker, atau hadiah kecil yang berfungsi sebagai

pemicu motivasi. Setiap elemen dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik siswa PKBM, yang cenderung lebih responsif terhadap aktivitas visual dan praktik langsung.

Tahap ini juga mencakup kolaborasi intensif dengan pengajar serta pengelola PKBM PNF KBRI Kuala Lumpur. Kolaborasi diperlukan untuk menyelaraskan bahan ajar dengan kurikulum pendidikan nonformal, memastikan aktivitas gamifikasi relevan dengan konteks pembelajaran, serta menghindari muatan yang tidak sesuai dengan karakteristik lembaga atau perkembangan siswa migran.

Sebagai bagian dari proses pengembangan, dilakukan pula uji coba awal (pretest) terhadap beberapa elemen permainan untuk menilai kelayakan dan kelancaran penggunaan di kelas. Uji coba ini bertujuan memastikan bahwa mekanik permainan berjalan efektif, mudah dipahami oleh siswa, serta tidak menimbulkan konflik atau memicu perilaku yang bertentangan dengan nilai-nilai islami. Hasil uji coba kemudian dijadikan dasar untuk melakukan perbaikan sebelum tahap implementasi penuh. Penyusunan perangkat pembelajaran berbasis permainan seperti ini juga ditemukan dalam penelitian pengembangan media edukatif untuk siswa sekolah dasar (Putra, Arini, et al., 2024).

Tahap Implementasi

Tahap ini adalah penerapan secara langsung pembelajaran yang menggunakan elemen permainan di dalam kelas. Kegiatan tersebut dilaksanakan di PKBM PNF KBRI Kuala Lumpur, Malaysia. Yaitu di kelas 5 yang terdiri dari 25 siswa, dengan 15 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Kelompok-kelompok dibentuk menjadi 3 bagian. Kelompok 1 mempelajari materi tentang Al-Qur'an dan Hadist, kelompok 2 mengenai Fiqih, dan kelompok 3 berfokus pada Aqidah dan Akhlak. Setiap siswa dalam kelompok menghafal materi yang telah disiapkan dalam modul yang disediakan oleh Lembaga PKBM untuk menjawab soal yang tertera di kertas berwarna-warni secara bergantian. Setiap siswa yang memberikan jawaban yang tepat akan memperoleh poin yang kemudian akan dijumlahkan ke dalam papan peringkat kelompok. Kelompok yang mengumpulkan poin terbanyak akan menerima hadiah karena berada di posisi teratas pada papan peringkat.

Kegiatan di atas mirip dengan ilustrasi dalam gambar 2 yang menerapkan metode gamifikasi di kelas 5 PKBM PNF KBRI Kuala Lumpur, Malaysia. Namun, gambar di atas hanya merupakan pelajaran fiqh mengenai shodaqah. Terdapat empat jenis shodaqoh, yaitu shodaqoh berupa harta, tenaga, ilmu, dan menghilangkan gangguan. Siswa kelas 5 akan dibagi menjadi empat kelompok untuk menjelaskan contoh-contoh shodaqoh ke dalam kategori jenis-jenis shodaqoh pada kertas warna-warni yang telah ditempel di papan tulis.

Tahap Observasi

Pada tahap implementasi, kegiatan observasi dilakukan secara simultan untuk memastikan seluruh proses pembelajaran berbasis gamifikasi berjalan sesuai rancangan. Peneliti melakukan pemantauan langsung terhadap aktivitas siswa di kelas dengan memperhatikan berbagai indikator, seperti tingkat keterlibatan dalam menyelesaikan misi, kualitas interaksi sosial antar anggota kelompok, serta munculnya perilaku yang mencerminkan nilai religius yang menjadi fokus pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa teknik. Pertama, peneliti membuat catatan lapangan terstruktur yang mendokumentasikan respons siswa, dinamika kelompok, dan efektivitas mekanik permainan seperti poin, badge, dan level. Kedua, peneliti mengumpulkan dokumentasi visual berupa foto dan video untuk memperkuat bukti observasional dan memudahkan proses analisis perilaku siswa. Ketiga, dilakukan wawancara singkat dengan siswa maupun pengajar untuk menangkap persepsi mereka terkait gamifikasi, termasuk bagian yang dianggap menarik maupun tantangan yang dirasakan.

Tahap ini bertujuan memberikan gambaran nyata mengenai kelebihan dan kelemahan implementasi secara langsung. Misalnya, peneliti menilai apakah sistem poin mampu meningkatkan semangat dan persistensi siswa, atau apakah masih terdapat peserta didik yang menunjukkan tanda-tanda kejenuhan meskipun pendekatan gamifikasi telah diterapkan. Dengan demikian, observasi tidak hanya mendokumentasikan keberhasilan, tetapi juga mengidentifikasi area yang memerlukan penyesuaian pada siklus pembelajaran berikutnya.

Tahap Evaluasi

Tahap akhir penelitian ini berfokus pada analisis komprehensif terhadap seluruh data yang diperoleh selama proses implementasi gamifikasi. Data tersebut mencakup hasil observasi perilaku siswa, wawancara/ komunikasi personal dengan pendidik dan peserta didik, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti mengevaluasi secara mendalam bagaimana gamifikasi memengaruhi aspek motivasi belajar dan perkembangan karakter religius Islami siswa, khususnya nilai kejujuran (Sidiq), tanggung jawab (Amanah), dan kedisiplinan (Nidhom).

Proses analisis dilakukan melalui beberapa langkah sistematis. Pertama, reduksi data dilakukan dengan menyeleksi informasi yang relevan dan memilah data yang secara langsung berkaitan dengan tujuan penelitian. Informasi yang tidak sesuai atau tidak mendukung analisis utama disisihkan agar proses penafsiran lebih fokus. Kedua, data yang telah disaring kemudian disusun kembali dalam bentuk penyajian data seperti tabel, matriks, diagram, atau uraian naratif terstruktur sehingga pola perubahan perilaku siswa dapat terlihat dengan jelas. Ketiga, peneliti melakukan penarikan simpulan, yaitu proses menafsirkan makna temuan lapangan dan menghubungkannya dengan teori gamifikasi serta konsep karakter religius.

Tahap evaluasi ini juga mencakup refleksi kritis terhadap kendala dan dinamika yang muncul selama implementasi. Beberapa tantangan yang ditemui antara lain keterbatasan fasilitas pembelajaran, variasi tingkat kesiapan siswa, serta kemampuan guru dalam menjalankan mekanik permainan secara konsisten. Setiap kendala dianalisis penyebabnya, kemudian disertai usulan langkah perbaikan yang realistis untuk meningkatkan efektivitas penerapan gamifikasi pada siklus berikutnya.

Proses evaluasi berlangsung selama satu minggu setelah seluruh kegiatan gamifikasi selesai diterapkan. Dalam rentang waktu tersebut, peneliti melakukan verifikasi data, menyelaraskan hasil observasi dengan wawancara, serta menelaah seluruh dokumentasi sebagai bagian dari triangulasi. Hasil evaluasi ini tidak hanya memberikan gambaran mengenai perubahan perilaku dan motivasi siswa, tetapi juga menghasilkan rekomendasi strategis untuk pengembangan model gamifikasi dalam pendidikan nonformal, sehingga dapat diadaptasi dan diperluas penerapannya di lingkungan PKBM maupun lembaga sejenis.

Pembahasan

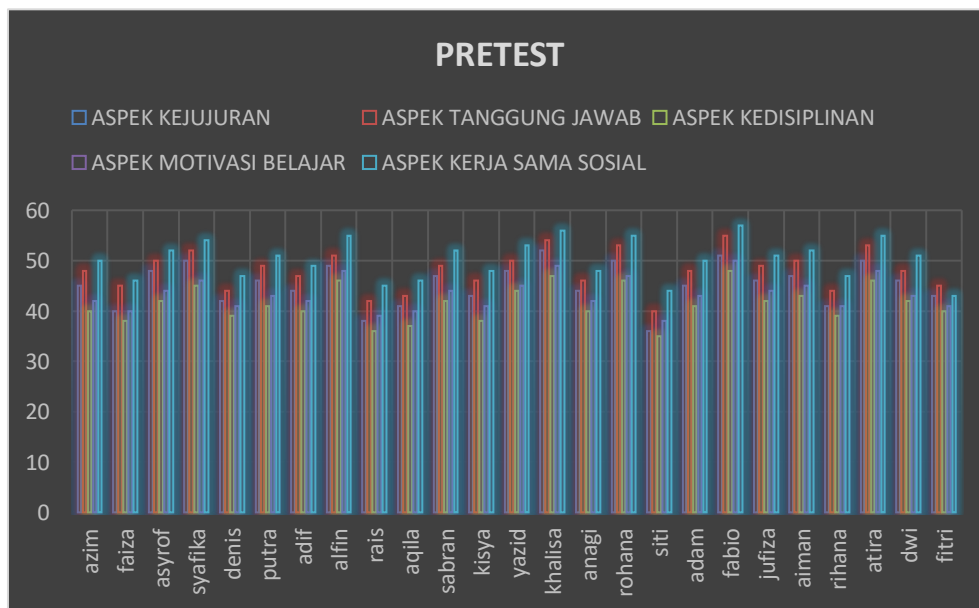
Setelah tahap perancangan, pengembangan, implementasi, serta observasi pembelajaran selesai dilaksanakan, bagian hasil dan pembahasan ini menyajikan temuan penelitian berdasarkan pendekatan studi kasus pada implementasi gamifikasi di PKBM PNF KBRI Kuala Lumpur, Malaysia. Temuan disajikan secara sistematis mulai dari gambaran kasus, bentuk implementasi, hingga perubahan profil karakter religius siswa yang diamati selama kegiatan pembelajaran.

Penelitian ini merupakan studi kasus yang berfokus pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di PKBM PNF KBRI Kuala Lumpur, Malaysia, dengan subjek siswa kelas 5. Berdasarkan observasi awal dan hasil komunikasi personal dengan pengelola serta guru,

pembelajaran sebelumnya cenderung berlangsung monoton sehingga memunculkan kejenuhan belajar, menurunkan konsentrasi, serta membuat siswa kurang terlibat aktif. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik siswa di lingkungan pendidikan nonformal. Untuk memperkuat gambaran kondisi awal tersebut, peneliti juga menggunakan pengukuran awal (*pretest*) sebagai data pendukung deskriptif guna memetakan profil karakter siswa sebelum implementasi gamifikasi.

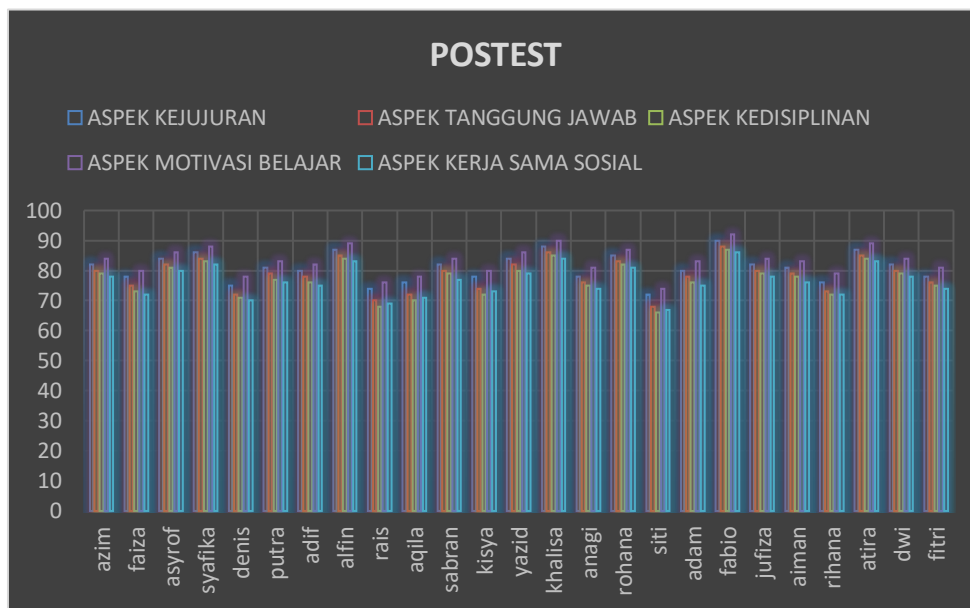
Berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran, gamifikasi diterapkan melalui integrasi elemen permainan ke dalam aktivitas kelas. Implementasi dilakukan dalam bentuk gamifikasi berbasis aktivitas kelas non-digital berbasis nilai Islami, dengan komponen sebagai berikut: pertama, sistem poin dan penalti. Poin diberikan untuk perilaku positif seperti hadir tepat waktu, berkata jujur, menyelesaikan tugas, dan menaati aturan kelas. Penalti diberlakukan untuk pelanggaran seperti tidak fokus, terlambat, atau tidak menyelesaikan misi. Kedua, level/tahapan capaian. Siswa naik level berdasarkan konsistensi perilaku dan penyelesaian misi pembelajaran. Ketiga, misi/tantangan pembelajaran. Materi pembelajaran dikemas menjadi misi individu dan kelompok, sehingga siswa terlibat aktif dan memiliki tujuan yang jelas pada setiap pertemuan. Keempat, badge/lencana karakter. Penghargaan simbolik diberikan untuk pencapaian nilai karakter religius tertentu (misalnya poin kejujuran (*Sidiq*), level tanggung jawab (*Amanah*)). Kelima, aktivitas kolaboratif. Misi kelompok mendorong kerja sama sosial (*Ta'awun*), komunikasi, dan tanggung jawab (*Amanah*) bersama dalam menyelesaikan tantangan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa gamifikasi tidak hanya digunakan untuk membuat pembelajaran menyenangkan, tetapi dirancang sebagai strategi untuk mengaitkan aktivitas permainan dengan internalisasi nilai karakter religius islami.

Selanjutnya, dari data *pretest* dan *posttest* menggambarkan perubahan profil karakter siswa sebelum dan setelah implementasi gamifikasi dalam konteks kasus yang diteliti. Penggunaan data tersebut tidak dimaksudkan sebagai uji efektivitas dalam desain eksperimen, melainkan sebagai bagian dari triangulasi data bersama observasi dan wawancara.



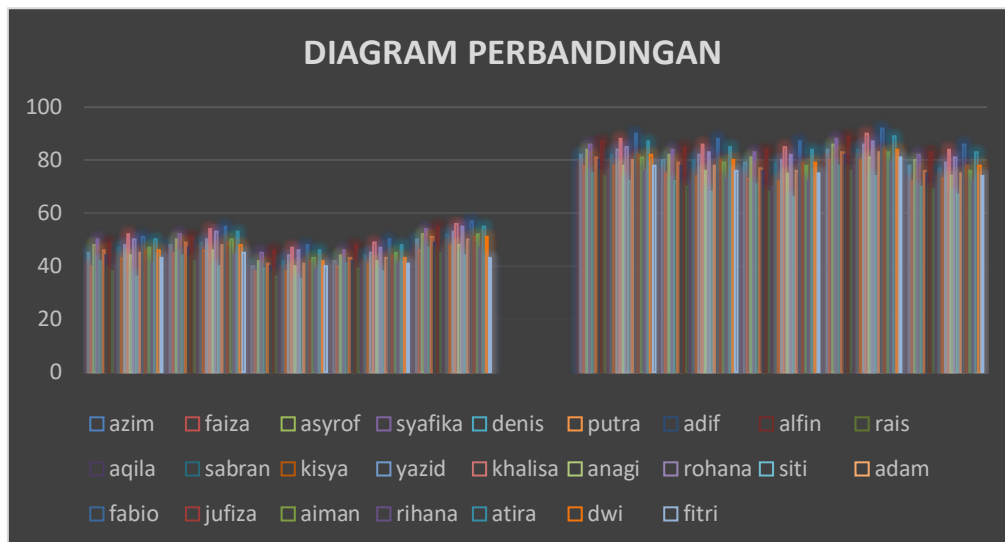
Gambar 1. Diagram pretest

Data pretest di atas menggambarkan kondisi awal siswa sebelum implementasi gamifikasi. Rata-rata nilai pada seluruh aspek berada pada rentang 36–55, yang menunjukkan kemampuan awal siswa tergolong rendah hingga sedang. Aspek kedisiplinan mencatat skor terendah, yang menunjukkan bahwa siswa belum konsisten dalam mematuhi aturan, manajemen waktu, serta kerapian saat belajar. Sementara itu, aspek kerja sama sosial menjadi aspek tertinggi, yang menandakan bahwa interaksi antarsiswa relatif baik, meskipun motivasi dan kemandirian belajar masih terbatas. Sebaran nilai pretest juga menunjukkan variasi yang relatif kecil antarsiswa (simpangan baku sekitar 3–4 poin). Hal ini menunjukkan bahwa kondisi tersebut merupakan pola umum kelompok, bukan masalah individu tertentu.



Gambar 2. Diagram posttest

Data posttest di atas menunjukkan adanya peningkatan rata-rata skor pada semua aspek setelah implementasi gamifikasi. Kenaikan terlihat pada aspek kejujuran (Sidiq), tanggung jawab (Amanah), kedisiplinan (Nidhom), motivasi belajar, dan kerja sama (Ta'awun). Peningkatan terbesar tampak pada aspek kedisiplinan (Nidhom), yaitu aspek yang sebelumnya paling rendah pada kondisi awal. Temuan ini menunjukkan bahwa elemen gamifikasi berupa aturan permainan, sistem poin, serta mekanisme penalti mendorong siswa untuk lebih konsisten menaati aturan belajar. Walaupun terdapat variasi peningkatan antarsiswa, tren keseluruhan menunjukkan adanya perubahan perilaku belajar yang lebih positif selama penerapan gamifikasi.



Gambar 3. Diagram perbandingan

Diagram di atas memperlihatkan pola perubahan yang konsisten pada seluruh aspek karakter religius. Skor posttest pada semua aspek lebih tinggi dibandingkan skor pretest. Aspek kedisiplinan (Nidhom) menunjukkan kenaikan paling menonjol, diikuti motivasi belajar, tanggung jawab (Amanah), kejujuran (Sidiq), dan kerja sama (Ta'awun). Dengan demikian, data kuantitatif deskriptif ini memperkuat hasil observasi bahwa gamifikasi mendorong keterlibatan siswa serta pembiasaan perilaku yang berkaitan dengan karakter religius.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa gamifikasi mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan menyenangkan, sehingga mengurangi kejenuhan dan meningkatkan keterlibatan siswa. Dalam perspektif pedagogis, gamifikasi bekerja melalui mekanisme penguatan perilaku (reinforcement), yaitu memberikan penghargaan (poin, badge, level) untuk perilaku yang sesuai dengan nilai karakter religius. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (SAKDIAH et al., 2025), yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar dan penguatan nilai religius dalam pembelajaran PAI. Penelitian (SYAFIQAH et al., 2024), juga menunjukkan bahwa mekanisme kompetisi positif dalam Kahoot dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Dalam penelitian ini, aspek kedisiplinan (Nidhom) meningkat karena sistem aturan permainan menuntut siswa untuk hadir tepat waktu, mengikuti prosedur pembelajaran, dan menyelesaikan misi sesuai batas waktu. Pembiasaan ini berlangsung melalui proses yang lebih menyenangkan, bukan paksaan, sehingga lebih mudah diterima siswa.

Pada aspek kejujuran (Sidiq) dan tanggung jawab (Amanah), penerapan mekanisme seperti "poin kejujuran" dan "level tanggung jawab" memperkuat internalisasi nilai moral melalui praktik langsung dalam aktivitas kelas. Hal ini sejalan dengan temuan (Nina Rohmatul Fauziyah¹, Muhammad Firman Fatah², Rif'atul Mahmudah³, 2025) bahwa sistem penghargaan berbasis etika Islam dapat menguatkan nilai moral peserta didik.

Selain itu, aktivitas kelompok dalam gamifikasi juga memperkuat kerja sama dan tanggung jawab kolektif. Hal ini relevan dengan temuan (Anwar & Inayati, 2025) bahwa pembelajaran interaktif seperti Wordwall dapat meningkatkan partisipasi siswa pada pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis. Namun, studi kasus ini juga menegaskan bahwa keberhasilan gamifikasi tidak hanya ditentukan oleh media, tetapi sangat bergantung pada

peran guru sebagai fasilitator yang mengaitkan aktivitas permainan dengan nilai religius. Hal ini sejalan dengan kajian (Mohd Zainudin & Huda, 2024) yang menekankan pentingnya kesiapan guru dan suasana belajar dalam keberhasilan implementasi gamifikasi. Dengan demikian, dalam konteks PKBM PNF KBRI Kuala Lumpur, gamifikasi tidak hanya membantu meningkatkan keterlibatan belajar, tetapi juga menjadi strategi pembiasaan karakter religius melalui aktivitas kelas yang terstruktur, menyenangkan, dan bernilai Islami.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil studi kasus di PKBM PNF KBRI Kuala Lumpur Malaysia, penelitian ini menyimpulkan bahwa implementasi gamifikasi berbasis aktivitas kelas non-digital bernilai Islami yang memadukan elemen poin, badge, level, misi/tantangan, dan reward kelompok mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif serta meningkatkan keterlibatan siswa selama proses belajar. Temuan penelitian menunjukkan adanya perubahan perilaku belajar yang lebih positif, ditandai dengan penguatan nilai karakter religius siswa terutama pada aspek kejujuran, tanggung jawab, kedisiplinan, motivasi belajar, dan kerja sama sosial, yang muncul melalui pembiasaan aturan permainan, penyelesaian misi individu/kelompok, serta penguatan (reward-penalti) yang dikaitkan dengan nilai-nilai keislaman, dengan guru berperan sebagai fasilitator dalam menghubungkan aktivitas permainan dengan makna moral dan religius dalam pembelajaran.

Daftar Rujukan

- Abdullah, F., & Abdul Razak, K. (2021). Tahap Minat dan Penerimaan Pelajar Terhadap Gamifikasi dalam Bidang Sirah. *Journal of Quran Sunnah Education & Special Needs*, 5(1), 27-38. <https://doi.org/10.33102/jqss.vol5no1.95>
- Aliyah, M., Motivasi, M., & Partisipasi, D. A. N. (2024). *Andi Miranda, Seli Rahmawati, Adiyono: Gamifikasi Dalam Pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits di Madrasah Aliyah: Meningkatkan Motivasi dan Partisipasi Siswa*. 7(2), 70-85. <https://doi.org/10.56489/fik.v4i2>
- Amin, R., Widyaswarani, E., Jati, I. M., Latip, A., Herdianto, W., & Prayoga, G. (2025). *Kelayakan dan Karakteristik Media Pembelajaran IPA Berpendekatan Gamifikasi Berbasis Socio Scientific Issue pada Tema Pencemaran Lingkungan*. 15, 113-119.
- Amri, M. F. (2025). *Integrating Online Gamification into Islamic Religious Education in Indonesian Elementary Schools*. 7(2), 460-469.
- Anwar, M. A., & Inayati, N. L. (2025). Gamification Of Islamic Education: Exploring The Role Of Wordwalls In Increasing Student Participation In Learning The Qur'an And Hadith. *Fikroh: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 18(2), 281-291. <https://doi.org/10.37812/fikroh.v18i2.1898>
- Arifudin, D., Halwa, A., Purwokerto, U. A., Banyumas, K., Studi, P., Informasi, T., & Komputer, F. I. (2021). *Gamifikasi Sebagai Simulasi Kuliah Online Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar di Era Pandemi Gamification as an Online Lecture Simulation to Increase Learning Motivation in The Pandemic Era*. 7(2), 360-372.
- Astutik, D. R. P., & Supratno, H. (2024). Implementasi Nilai-Nilai Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Siswa Di Sanggar Bimbingan Sungai Mulia 5 Malaysia. ... *Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 01(08), 238-254.
- Aulia Sandiah, R. (2025). *Gamifikasi Nilai-Nilai Akhlak dalam Aplikasi Mobile Learning Berbasis Android : Studi Kasus Mata Pelajaran PAI*. 3(2), 171-177.
- Faradilla, S., & Hamuni. (2024). Implementasi Penguatan Pendidikan Karakter Religius Pada Siswa Di Lingkungan Sekolah. *Jurnal Selami IPS*, 17(2), 132-133.

- Kristiawan, I., & Hariati, T. (2024). *The Impact of Gamification in Digital Learning Media on Student Participation in Citizenship Subjects*. 5(2), 348–353.
- Kutbaniyah, A., Muktamiroh, R., & Bashith, A. (2025). Gamifikasi sebagai Strategi Efektif dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Pendidikan Agama Islam. *MA'ALIM: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 119–133. <https://doi.org/10.21154/maalim.v6i1.10948>
- Mazid, M. I., & Nurmawati, N. (2024). Problematika Pembentukan Karakter Religius Siswa Pada Pembelajaran PAI di SMP Negeri 1 Sei Kepayang Timur. *JAMP: Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan*, 7, 421–435. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jamp/>
- Mohd Zainudin, N., 'Atieqah, & Huda, M. (2024). Strategic Gamification for Religious Learning: an Empirical Literature Review. *International Journal of Modern Education*, 6(23), 854–864. <https://doi.org/10.35631/ijmoe.623059>
- Nina Rohmatul Fauziyah¹, Muhammad Firman Fatah², Rif'atul Mahmudah³. (2025). *Transformasi Pembelajaran Dengan Gamifikasi Strategi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. 12(1), 15–25.
- Putra, L. D., Arini, A. Y., Nirmala, N. A., & Shafa, A. F. A. (2024). *Pemanfaatan Gamifikasi Pada Pembelajaran Pai Di Sekolah Dasar*. 09.
- Putra, L. D., Hidayat, F. N., Izzati, I. N., & Ramadhan, M. A. (2024). *Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Kolaborasi pada siswa Sekolah Dasar*. 4(3), 131–139.
- Rahmawati, A., & Yekti, S. (2025). Strategi Guru dalam Memperkuat Karakter Religius Siswa Melalui Program Sekolah di MTs 05 Kalikuning Tulakan. *Borneo Journal of Islamic Education*, 5(1), 63–77. <https://doi.org/10.21093/bjie.v5i1.10296>
- Rani, A., Hal, S. |, & Samosir, A. R. (2024). *KHIDMAT: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial Model Pembelajaran PAI Berbasis Gamifikasi Meningkatkan Minat dan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran Keagamaan Di SDN 010033 Perk. Hessa*. 2(2), 2024. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/>
- Sakdiah, Mahmud, S., & Furqan, M. (2025). *G Amification In I Slamic R Eligious E Duction : D Eveloping I Nteractive L Earning M Edia Via Q Uizizz With The A Ddie*. 12(1), 171–191.
- Sibagariang, S. W. (2024). Integration of Islamic Gamification Strategy in PAI Learning to Increase Gen Z Student Engagement. *Educationist Journal*, 2 (2)(2), 121–132.
- Syafiqah, A. S., Syahidin, & Anwar, S. (2024). *Implementasi Model Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Pada Pelajaran Pai Di Sman 13 Bandung*. 4(4), 1221–1229.
- Zahro, F. (2024). *Pemanfaatan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Islam: Membangun Motivasi Siswa Menghafal Al-Qur'an*. 65–77.
- Zulkefli, M., & Asyraf Isyraqi bin Jamil. (2024). Advancing Islamic Education with Game-Based Learning: Principles, Effects, And Implementation Obstacles. *Journal of Islamic Education*, 10(1), 1–12. <https://doi.org/10.22452/jier.vol10no1.1>