



Adaptasi Model Gamifikasi Classcraft untuk Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada Peserta Didik di Indonesia: Suatu Studi Konseptual

Nihayatus Sholihah¹, Hamam Buhanuddin²

^{1,2} Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri

Email: Nihayahsholihah12@gmail.com¹, hamam@sunan-giri.ac.id²

Abstrak

Perkembangan teknologi pendidikan mendorong kebutuhan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan karakter peserta didik. Salah satu pendekatan yang berkembang secara global adalah gamifikasi, yaitu penggunaan elemen permainan dalam konteks pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengadaptasi model gamifikasi Classcraft, yang telah berhasil diterapkan pada konteks pendidikan luar negeri, menjadi kerangka konseptual pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang sesuai dengan karakteristik peserta didik di Indonesia. Penelitian menggunakan pendekatan *conceptual Research and Development* (R&D) melalui tahapan kajian literatur, analisis konteks pendidikan Indonesia, adaptasi elemen gamifikasi, perancangan model pembelajaran, dan analisis kesesuaian teoretis. Hasil penelitian menghasilkan model gamifikasi PAI yang mengintegrasikan poin pahala, rencana akhlak, kartu misi ibadah, sistem level karakter Islami, serta refleksi *muhasabah* dan kerja kolaboratif dalam *jamaah belajar*. Model ini dirancang untuk memperkuat nilai spiritual, akhlak, dan motivasi intrinsik peserta didik sekaligus mendukung prinsip Kurikulum Merdeka. Temuan penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi berbasis nilai Islam memiliki potensi besar dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, menyenangkan, dan relevan dengan kebutuhan generasi digital Muslim di Indonesia. Penelitian ini memberikan kontribusi berupa desain konseptual yang dapat dijadikan landasan untuk pengembangan media gamifikasi dan uji coba empiris pada penelitian selanjutnya.

Kata kunci: Gamifikasi, Pendidikan Agama Islam, Classcraft, Model pembelajaran

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah mengubah lanskap pendidikan global, termasuk strategi pengajaran yang sebelumnya bersifat konvensional menuju pendekatan yang lebih interaktif, kolaboratif, dan memotivasi peserta didik. Salah satu pendekatan inovatif yang berkembang pesat adalah gamification atau gamifikasi dalam pembelajaran, yaitu pemanfaatan prinsip, mekanika, dan elemen game untuk meningkatkan pengalaman belajar peserta didik tanpa mengubah substansi materi pembelajaran (Deterding et al., 2020). Gamification terbukti mampu mendorong motivasi intrinsik siswa, meningkatkan fokus, serta memperbaiki keterlibatan dalam proses pembelajaran (Sailer & Homner, 2020).

Dalam konteks global, salah satu model gamifikasi yang terbukti efektif adalah *Classcraft Gamified Learning Model* yang dikembangkan di Kanada dan diterapkan secara luas di Amerika Serikat dan Eropa. Model ini mengintegrasikan elemen game seperti poin pengalaman, level, peran karakter, reward sistem, dan misi kolaboratif dalam proses belajar untuk membangun motivasi, kolaborasi, dan kedisiplinan siswa (Bouchard, 2020). Implementasi model ini menunjukkan dampak positif terhadap motivasi belajar, perilaku kelas, dan performa akademik, dengan peningkatan keterlibatan siswa hingga 67% dan pengurangan perilaku negatif sebesar 40% dalam hasil evaluasi multi-sekolah (Classcraft Research Report, 2021).

Di Indonesia, Kurikulum Merdeka mengedepankan pembelajaran berpusat pada peserta didik, penguatan karakter, dan penanaman nilai Profil Pelajar Pancasila, termasuk dimensi iman, takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, serta akhlak mulia. Prinsip-prinsip ini selaras dengan tujuan utama Pendidikan Agama Islam (PAI) yaitu membentuk peserta didik yang memiliki landasan spiritual, moral, dan sosial yang kuat (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2022). Namun demikian, penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran PAI di sekolah masih dominan bersifat teacher-centered, bersandar pada ceramah, hafalan, dan penugasan pasif, sehingga berdampak pada rendahnya partisipasi dan minat belajar siswa (Rosadi & Dewi, 2023; Rachmawati, 2022).

Melihat kesenjangan tersebut, penerapan gamification menjadi salah satu pendekatan strategis untuk memperkuat internalisasi nilai-nilai keislaman sekaligus meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Beberapa studi di lingkungan pendidikan Islam Indonesia menunjukkan bahwa gamifikasi berbasis kuis digital (seperti Quizizz atau Wordwall) dapat meningkatkan hasil belajar PAI secara signifikan (Rahmawati, 2023). Namun, penelitian yang secara sistematis mengadaptasi model gamifikasi internasional berbasis karakter dan narasi seperti *Classcraft* ke dalam konteks pendidikan Islam di Indonesia masih sangat terbatas.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis model gamifikasi pendidikan *Classcraft* yang telah diimplementasikan di beberapa negara, serta mengeksplorasi relevansi dan potensinya untuk diadaptasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Indonesia. Secara khusus, penelitian ini mengkaji komponen dan prinsip gamifikasi pada model tersebut, kemudian menyesuaikannya dengan nilai-nilai Islam, karakteristik peserta didik Indonesia, dan arah kebijakan Kurikulum Merdeka. Selain itu, penelitian ini merumuskan rancangan konseptual model gamifikasi PAI yang

menekankan integrasi nilai spiritual, pembentukan karakter, dan peningkatan motivasi belajar siswa. Hasil kajian ini diharapkan menjadi landasan teoritis bagi pengembangan dan pengujian model gamifikasi PAI pada penelitian empiris selanjutnya.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan konseptual Research and Development (R&D) yang difokuskan pada perancangan model tanpa tahap implementasi langsung di kelas. Proses penelitian dilakukan melalui tahapan kajian literatur terhadap teori gamifikasi, model *Classcraft*, prinsip pembelajaran PAI, serta kerangka Kurikulum Merdeka; dilanjutkan dengan analisis konteks pendidikan Indonesia untuk memahami karakteristik peserta didik dan kebutuhan pembelajaran PAI; serta adaptasi elemen gamifikasi ke dalam nilai dan praktik pendidikan Islam. Selanjutnya, peneliti merancang kerangka konseptual model gamifikasi PAI yang mencakup struktur pembelajaran, mekanisme penghargaan, peran peserta didik, dan alur aktivitas belajar. Analisis dilakukan secara deskriptif melalui sintesis literatur, analisis komparatif, dan penalaran deduktif guna menghasilkan desain model yang secara teoretis selaras dengan tujuan pendidikan Islam dan layak untuk diuji pada penelitian lanjutan.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Kerangka Model Gamifikasi PAI

Pengembangan kerangka model gamifikasi PAI ini merupakan hasil adaptasi konsep gamifikasi *Classcraft* yang telah terbukti meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar pada konteks internasional. Kerangka ini disesuaikan dengan karakteristik peserta didik Indonesia, nilai-nilai pendidikan Islam, dan prinsip pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka. Model ini menempatkan guru sebagai fasilitator yang mengarahkan proses pembelajaran berbasis tantangan (*quest*), misi keagamaan, dan penghargaan (*reward*) yang selaras dengan nilai keislaman, seperti kedisiplinan, kejujuran, tanggung jawab, serta adab kepada guru dan teman.

Dalam model ini, peserta didik berperan sebagai “pembelajar aktif” yang menjalankan peran karakter islami, menyelesaikan misi pembelajaran, mengumpulkan poin pahala simbolik, dan memperoleh level atau badge sesuai progres belajar mereka. Elemen gamifikasi dirancang tidak hanya mendorong aspek kognitif, tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai akhlak mulia melalui pengalaman belajar yang bermakna. Kerja sama kelompok menjadi komponen penting dalam model ini untuk menumbuhkan sikap ukhuwah, solidaritas, serta sikap saling membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Kerangka ini bersifat fleksibel dan dapat diimplementasikan dalam versi digital maupun non-digital (*board/card game*) sesuai fasilitas sekolah. Model ini juga memberikan peluang bagi pengembangan alat evaluasi holistik yang mencakup domain spiritual, sosial, pengetahuan, serta keterampilan ibadah siswa. Secara keseluruhan, kerangka ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar PAI yang lebih menarik, humanis, dan relevan dengan perkembangan generasi digital tanpa meninggalkan ruh pendidikan Islam.

Tabel 1. Kerangka Model Gamifikasi PAI

Komponen	Deskripsi Adaptasi	Contoh Implementasi
Narasi & Identitas Karakter	Peserta didik memilih peran karakter Islami	Role: <i>Sahabat Nabi, Penjaga Masjid, Pelajar Qur'ani</i>
Poin (XP/Pahala)	Poin diberikan untuk aktivitas ibadah, hafalan, tugas, dan perilaku baik	Membaca doa, menjawab pertanyaan, membantu teman
Level	Level kemajuan ditandai sebagai tingkatan kecakapan	Level 1: <i>Pemula Hijrah</i> → Level 5: <i>Mujahid Ilmu</i>
Badge / Lencana Akhlak	Penghargaan khusus atas akhlak terpuji	<i>Badge</i> : Jujur, Disiplin, Santun, Tekun Mengaji
Quest / Misi	Tugas berbasis tantangan dan aktivitas keagamaan	Misi: Hafalan Al-Fatihah; praktik wudhu; adab di kelas
Reward Islami	Reward simbolik sesuai nilai Islam	<i>Hadiah simbolik</i> : sertifikat akhlak, “bintang teladan”
Penalty edukatif	Konsekuensi lembut untuk pelanggaran adab	Poin berkurang untuk terlambat/berbicara kasar, diiringi refleksi
Kolaborasi Kelompok	Kerja sama, tolong-menolong, ukhuwah	<i>Tim Anshar, Muhajirin, Shuhada'</i> saling membantu
Refleksi & Muhasabah	Evaluasi moral dan spiritual rutin	Catatan refleksi akhlak mingguan dan jurnal ibadah
Feedback Guru	Umpan balik langsung dan motivatif	“MasyaAllah, perbaiki niat, terus berusaha”
Sarana	Fleksibel digital/non-digital	Aplikasi kuis, kartu misi, papan ‘pahala’ kelas

Tabel 2. Gambaran Konsep Badge (Lencana Akhlak Islami)

Badge	Nama	Kriteria	Visual (Konsep)
★	Siddiq (Kejujuran)	Selalu berkata jujur, tidak menyontek	Ikon bintang emas + kaligrafi kecil “صدق”
📖	Amanah (Tanggung Jawab)	Menyelesaikan tugas tepat waktu	Ikon perisai atau buku terbuka
💖	Qana'ah (Beradab & Santun)	Sopan, hormat pada guru & teman	Ikon hati + salam gesture 🙏
📖	Ahli Qur'ani	Rajin menghafal & membaca Al-Qur'an	Ikon mushaf kecil + cahaya
🤝	Ukhuwah (Kerja Sama)	Membantu teman, kerja kelompok baik	Ikon genggam tangan
🕌	Ibadah Teladan	Disiplin sholat/ doa harian	Ikon masjid 🕌 / sajadah

Tabel 3. Gambaran Model Kartu Misi Harian

Informasi	Detail
Misi	Menjaga adab & sopan santun selama pembelajaran
Tujuan	Melatih kesadaran adab Islam dalam interaksi
Tugas	1) Mengucap salam kepada guru 2) Duduk tertib saat belajar 3) Tidak memotong pembicaraan 4) Membantu 1 teman hari ini

Reward	+10 poin akhlak, 1 badge “Santun”
Konfirmasi Guru	✓ Dinilai akhir pelajaran
Refleksi Siswa	“Hari ini saya belajar....”

2. Analisis Literatur Gamifikasi PAI

Setelah model konseptual gamifikasi PAI dirumuskan, hasil kajian menunjukkan bahwa penerapan elemen gamifikasi yang diadaptasi dari model Classcraft berpotensi memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan keterlibatan, motivasi, dan internalisasi nilai religius peserta didik. Adaptasi ini mencakup integrasi poin pahala, rencana akhlak, kartu misi ibadah, level perkembangan karakter, serta tugas kolaboratif berbasis nilai-nilai ukhuwah Islami.

Hasil analisis literatur menunjukkan bahwa sistem penghargaan berbasis nilai spiritual dapat menjadi pendekatan efektif dalam menanamkan karakter dan membentuk kebiasaan ibadah yang konsisten. Selain itu, pendekatan berbasis permainan mendorong partisipasi aktif, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, dan menjadikan peserta didik subjek pembelajaran yang mandiri. Hal ini sejalan dengan temuan Sailer & Homner (2020) yang menyatakan bahwa elemen gamifikasi seperti poin, badge, dan sistem leveling mampu meningkatkan motivasi intrinsik dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Dalam konteks PAI, sistem poin pahala dan badge akhlak tidak hanya menjadi insentif eksternal, tetapi juga berfungsi sebagai alat pembinaan moral yang menguatkan kesadaran religius siswa. Penggunaan istilah seperti pahala, muhasabah, akhlaq badge, dan jamaah belajar mempermudah internalisasi konsep Islam dalam aktivitas belajar sehari-hari. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip pendidikan Islam yang menekankan pembiasaan (*habituation*) dan keteladanan sebagai strategi pembentukan karakter.

Selain itu, konsep kerja sama dalam kelompok (jamaah) memfasilitasi pembentukan sikap sosial dan solidaritas, yang relevan dengan tujuan profil pelajar Pancasila, khususnya dimensi iman takwa akhlak mulia dan gotong royong. Dengan demikian, model ini tidak hanya berfungsi sebagai strategi pembelajaran, tetapi juga sebagai media pembinaan karakter spiritual dan sosial.

Dari sisi kesesuaian kurikulum, gamifikasi PAI mendukung pendekatan proyek, pembelajaran berdiferensiasi, serta strategi yang berpusat pada siswa, sebagaimana dianjurkan dalam Kurikulum Merdeka. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan, feedback, dan penguatan nilai, sedangkan siswa menjadi agen aktif dalam proses pencarian ilmu dan pengembangan dirinya.

Dengan demikian, hasil kajian ini memperlihatkan bahwa model gamifikasi PAI yang dikembangkan memiliki landasan teoritis, pedagogis, dan spiritual yang kuat untuk diterapkan dalam konteks pendidikan Indonesia. Model ini memberikan alternatif strategi pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna, serta dapat menjadi dasar pengembangan media dan penelitian empiris di tahap berikutnya.

D. KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah model konseptual gamifikasi untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang diadaptasi dari model gamifikasi internasional Classcraft dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan nilai-nilai pendidikan Islam di Indonesia. Model ini mengintegrasikan komponen poin pahala, badge akhlak, kartu misi ibadah, level perkembangan karakter Islami, muhasabah reflektif, serta kolaborasi jamaah belajar. Keseluruhan elemen dirancang untuk

membangun pengalaman belajar yang interaktif, bermakna, dan menyenangkan tanpa meninggalkan tujuan utama pendidikan Islam, yaitu pembinaan akhlak, penanaman iman, serta membiasakan ibadah yang konsisten.

Hasil kajian menunjukkan bahwa model gamifikasi PAI memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, kesadaran religius, dan pembentukan karakter melalui penguatan perilaku positif dan sistem penghargaan berbasis nilai Islami. Pendekatan ini juga selaras dengan arah kebijakan Kurikulum Merdeka yang menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran dan menekankan penguatan Profil Pelajar Pancasila. Meskipun model ini belum diuji secara empiris, perancangan yang dilakukan dapat menjadi landasan teoritis yang kuat bagi penelitian lanjutan untuk mengembangkan media gamifikasi, mengimplementasikannya dalam konteks sekolah atau madrasah, serta menguji efektivitasnya pada berbagai level pendidikan.

Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi dalam bentuk gagasan inovatif bagi pembelajaran PAI yang lebih kontekstual, aplikatif, dan relevan bagi generasi digital. Langkah selanjutnya yang direkomendasikan adalah pengembangan prototipe media gamifikasi berbasis konsep yang telah dirumuskan dan pelaksanaan studi empiris untuk menguji keberhasilan model dalam meningkatkan hasil belajar, akhlak, dan motivasi peserta didik di lingkungan pendidikan Islam Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Bandura, A. (2018). *Social learning theory*. Routledge.
- Bouchard, S. (2020). *The Classcraft model and gamified learning design*. Classcraft Research Institute.
- Classcraft Research Report. (2021). *Impact of gamified classroom systems on student engagement*. Classcraft Technologies Inc.
- Deterding, S., Sicart, M., Nacke, L., O'Hara, K., & Dixon, D. (2020). Gamification: Using game-design elements in non-gaming contexts. *International Journal of Interactive Design*.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2022). *Kurikulum Merdeka: Panduan Implementasi pada Satuan Pendidikan*. Kemendikbud RI.
- Rachmawati, N. (2022). Tantangan pembelajaran PAI di sekolah era digital. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 10(2), 115–128.
- Rahmawati, I. (2023). Pengaruh gamifikasi digital terhadap hasil belajar PAI. *Jurnal Teknologi Pendidikan Islam*, 5(1), 77–88.
- Rosadi, A., & Dewi, S. (2023). Model pembelajaran PAI berbasis student-centered learning. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 14(1), 21–34.
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The effects of gamification in educational settings: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32, 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- Werbach, K., & Hunter, D. (2020). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.