

## Rekonstruksi Framework Gamifikasi Berbasis Nilai-Nilai PAI: Analisis Meta-Synthesis terhadap Penelitian Empiris 2021–2026

Syawaldi<sup>1</sup>, Supratman Zakir<sup>2</sup>, Phaosan Jehwae<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, Indonesia

<sup>3</sup> University of Fatoni, Thailand

[32125008@mhs.uinbukittinggi.ac.id](mailto:32125008@mhs.uinbukittinggi.ac.id)<sup>1</sup>, [supratman@uinbukittinggi.ac.id](mailto:supratman@uinbukittinggi.ac.id)<sup>2</sup>, [fazdany@hotmail.com](mailto:fazdany@hotmail.com)<sup>3</sup>

### ARTICLE INFO

Submit	28-05-2026	Review	03-06-2026
Accepted	08-06-2026	Published	10-06-2026

### ABSTRACT

*Gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) telah menarik perhatian banyak peneliti dalam beberapa tahun terakhir, namun belum terdapat framework integratif yang secara khusus mensintesis elemen-elemen gamifikasi berdasarkan nilai-nilai PAI. Penelitian ini bertujuan untuk merekonstruksi framework gamifikasi yang berbasis nilai-nilai PAI melalui pendekatan meta-synthesis terhadap 43 artikel empiris yang diterbitkan antara tahun 2021 hingga 2026. Metode yang digunakan adalah meta-synthesis dengan teknik thematic analysis, yang mencakup proses seleksi artikel, pengkodean tematik, dan konstruksi model konseptual. Hasil analisis mengidentifikasi dua belas elemen gamifikasi yang tersebar dalam literatur, yang kemudian disintesis menjadi tiga dimensi utama dalam framework yaitu dimensi motivasi ekstrinsik yang mencakup poin, badge, leaderboard, dan reward, dimensi nilai Islam yang mencakup quest berbasis kisah Islami, narasi, dan pembelajaran kooperatif, serta dimensi teknologi interaktif yang mencakup platform digital, media interaktif, dan kecerdasan buatan. Framework yang dihasilkan dinamakan Framework Gamifikasi PAI Integratif (FGPI) yang menempatkan nilai-nilai Islam sebagai inti desain pembelajaran. Temuan ini memberikan kontribusi teoritis berupa model yang dapat dijadikan acuan pengembangan media pembelajaran PAI berbasis gamifikasi di berbagai jenjang pendidikan di Indonesia.*

**Kata Kunci:** Framework, Inovasi, Gamifikasi, Gen Z, Gen Alpha, PAI

### 1. Pendahuluan

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan komponen esensial dalam sistem pendidikan nasional Indonesia yang berfungsi tidak hanya sebagai transfer pengetahuan keagamaan, tetapi juga sebagai pembentuk karakter dan akhlak peserta didik. Namun, berbagai penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran PAI masih menghadapi tantangan serius berupa rendahnya motivasi belajar siswa, metode pengajaran yang cenderung konvensional, dan ketidaksesuaian pendekatan pembelajaran dengan karakteristik generasi digital. (Nofrianti & Arifmiboy, 2021) mengidentifikasi bahwa tantangan utama PAI di era digital mencakup ketidakmampuan guru dalam memanfaatkan teknologi secara optimal serta persepsi siswa bahwa PAI adalah mata

---

pelajaran yang membosankan. (Wiranata et al., 2025) memperkuat temuan ini dengan menyatakan bahwa digitalisasi membawa peluang sekaligus tantangan bagi inovasi pembelajaran PAI yang membutuhkan respons strategis dan terencana dari para pendidik.

Kemunculan generasi Z dan generasi Alpha sebagai peserta didik dominan saat ini membawa implikasi besar terhadap desain pembelajaran. Generasi ini tumbuh bersama teknologi digital, terbiasa dengan lingkungan yang interaktif, instan, dan berbasis umpan balik, sehingga pendekatan pembelajaran tradisional sering kali gagal mempertahankan keterlibatan mereka. (Harimawan et al., 2024) menegaskan bahwa inovasi pembelajaran PAI di era industri 4.0 bukan lagi pilihan melainkan kebutuhan mendesak yang harus diwujudkan secara sistematis. (Imamah, 2025) menambahkan bahwa sinergi antara PAI dan teknologi digital merupakan keniscayaan dalam mewujudkan pembelajaran abad ke-21 yang relevan, bermakna, dan berpusat pada nilai-nilai keislaman yang autentik.

Gamifikasi hadir sebagai salah satu inovasi yang menjanjikan dalam merespons tantangan tersebut. Gamifikasi didefinisikan sebagai penerapan elemen-elemen desain game seperti poin, badge, leaderboard, quest, dan reward ke dalam konteks non-game dengan tujuan meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pengalaman belajar peserta didik. (Febriansah et al., 2024) dalam tinjauan literturnya mencatat bahwa perkembangan gamifikasi di bidang pendidikan mengalami akselerasi signifikan dalam satu dekade terakhir, dengan bukti-bukti empiris yang konsisten menunjukkan dampak positifnya terhadap motivasi dan hasil belajar. (Anjani et al., 2023) melalui systematic literature review-nya mengidentifikasi bahwa poin, badge, dan leaderboard merupakan tiga elemen gamifikasi yang paling sering digunakan dan terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif peserta didik di berbagai konteks pembelajaran.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian gamifikasi dalam PAI masih bersifat parsial dan terfragmentasi. Penelitian-penelitian yang ada umumnya hanya menguji satu platform tertentu seperti Quizizz atau Wordwall pada satu materi PAI tertentu, tanpa berusaha mensintesis temuan tersebut menjadi sebuah model yang komprehensif. (Sulaiman et al., 2024) mengingatkan bahwa problematika PAI di abad ke-21 memerlukan solusi yang tidak hanya bersifat teknis-teknologis tetapi juga harus berakar pada nilai-nilai Islam yang menjadi ruh dari pembelajaran PAI itu sendiri. Kondisi ini menciptakan gap penelitian yang signifikan yaitu belum tersedianya framework gamifikasi yang secara integratif menggabungkan elemen-elemen game dengan nilai-nilai khas PAI sebagai satu kesatuan model yang dapat diimplementasikan secara praktis.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini hadir untuk merekonstruksi framework gamifikasi berbasis nilai-nilai PAI melalui analisis meta-synthesis terhadap 43 artikel empiris yang diterbitkan antara tahun 2021 hingga 2026. Tujuan penelitian ini adalah mengidentifikasi elemen-elemen gamifikasi yang terbukti efektif dalam pembelajaran PAI, memetakan pola hubungan antara elemen gamifikasi dengan nilai-nilai Islam, serta mengonstruksi framework integratif yang dapat menjadi acuan bagi pengembangan media dan model pembelajaran PAI berbasis gamifikasi. (Novaizi & Iqbal, 2025) menegaskan bahwa inovasi pembelajaran PAI di era digital harus dirancang secara sistematis dengan strategi yang jelas agar dapat menumbuhkan minat belajar generasi Z secara berkelanjutan. Kontribusi penelitian ini diharapkan dapat mengisi kekosongan tersebut dengan menghadirkan model konseptual yang kokoh secara teoritis dan aplikatif secara praktis.

## **2. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan meta-synthesis dengan teknik thematic analysis sebagai kerangka metodologis utama. Meta-synthesis merupakan metode penelitian kualitatif yang bertujuan mengintegrasikan dan menginterpretasikan temuan dari berbagai studi primer untuk

---

menghasilkan pemahaman yang lebih komprehensif dan mendalam daripada yang dapat dicapai oleh satu studi Tunggal (Yadav, 2022). Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yaitu merekonstruksi framework baru dari sintesis literatur yang tersedia. (Anjani et al., 2023) menegaskan bahwa systematic literature review dan meta-synthesis merupakan metode yang tepat untuk membangun model konseptual berbasis akumulasi temuan empiris dalam bidang teknologi pembelajaran. (Febriansah et al., 2024) juga menggunakan pendekatan serupa dalam memetakan perkembangan gamifikasi di bidang pendidikan secara komprehensif.

Pengumpulan artikel dilakukan melalui pencarian sistematis di beberapa basis data akademik terkemuka yaitu Google Scholar, SINTA, DOAJ, dan portal jurnal nasional terakreditasi. Kata kunci yang digunakan mencakup kombinasi dari istilah gamifikasi, pembelajaran PAI, pendidikan agama Islam, gamification, Islamic education, dan learning motivation dalam bahasa Indonesia maupun bahasa Inggris. Pencarian dibatasi pada rentang tahun 2021 hingga 2026 untuk memastikan aktualitas data dan relevansinya dengan perkembangan teknologi terkini (Carter et al., 2021). Kriteria inklusi yang diterapkan mencakup artikel yang membahas gamifikasi dalam konteks pembelajaran formal, diterbitkan di jurnal yang terindeks, dan memiliki pembahasan eksplisit tentang elemen gamifikasi atau implementasinya dalam pendidikan agama Islam maupun pendidikan umum yang dapat ditransfer ke konteks PAI.

Proses seleksi artikel mengikuti alur PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses) yang terdiri dari empat tahap yaitu identifikasi, skrining, kelayakan, dan inklusi. Dari proses pencarian awal diperoleh 127 artikel kandidat yang kemudian disaring berdasarkan relevansi judul dan abstrak menjadi 89 artikel. Setelah dilakukan pembacaan teks penuh dan pengecekan duplikasi, diperoleh 43 artikel yang memenuhi seluruh kriteria inklusi dan menjadi korpus data penelitian ini. Distribusi temporal artikel menunjukkan tren peningkatan yang signifikan dengan 1 artikel dari tahun 2021, 4 artikel dari 2022, 6 artikel dari 2023, 9 artikel dari 2024, 16 artikel dari 2025, dan 7 artikel dari 2026, yang mencerminkan pertumbuhan minat penelitian gamifikasi PAI dalam beberapa tahun terakhir (Abubakari, 2024).

Analisis data dilakukan melalui tiga tahap yang saling berkaitan. Tahap pertama adalah open coding yaitu peneliti membaca secara mendalam setiap artikel dan memberikan kode pada setiap segmen teks yang memuat informasi tentang elemen gamifikasi, konteks PAI, metode penelitian, dan hasil yang diperoleh. Tahap kedua adalah axial coding yaitu kode-kode yang dihasilkan dikelompokkan ke dalam kategori yang lebih besar berdasarkan kesamaan konseptual dan keterkaitan tematik. Tahap ketiga adalah selective coding yaitu kategori-kategori tersebut disintesis menjadi tema-tema utama yang kemudian digunakan sebagai dimensi dalam framework yang dikonstruksi (Wald et al., 2024). (Harun & Supratama, 2025) menerapkan pendekatan coding serupa dalam mengembangkan media digital interaktif berbasis gamifikasi untuk penguatan akhlak, yang memberikan referensi metodologis yang relevan bagi penelitian ini.

Validitas analisis dijaga melalui beberapa strategi. Pertama, triangulasi sumber dilakukan dengan memastikan setiap elemen framework yang dikonstruksi didukung oleh minimal tiga artikel berbeda. Kedua, member checking dilakukan dengan mengonfirmasi konsistensi temuan terhadap kerangka teoritis gamifikasi yang telah mapan dalam literatur internasional. Ketiga, audit trail diterapkan dengan mendokumentasikan seluruh proses pengkodean secara rinci dan transparan sehingga dapat ditelusuri Kembali (Creswell, 2015). (Margareta et al., 2025) menekankan bahwa validitas konstruk dalam penelitian gamifikasi berbasis literatur sangat bergantung pada ketelitian proses pengkodean dan konsistensi interpretasi antar elemen yang dianalisis. Kerangka validitas ini memastikan bahwa framework yang dihasilkan memiliki kredibilitas ilmiah yang memadai untuk dijadikan acuan pengembangan pembelajaran PAI.

---

Penyajian hasil penelitian dilakukan dalam dua bentuk yaitu deskriptif naratif dan representasi visual dalam bentuk tabel dan diagram framework. Deskripsi naratif digunakan untuk menjelaskan proses penemuan setiap dimensi dan elemen dalam framework beserta dukungan empiris dari artikel-artikel yang dianalisis. Representasi visual disajikan untuk memudahkan pembaca memahami hubungan antar dimensi dan elemen dalam framework secara holistic (Pakpahan et al., 2021). (Sholihah & Bahanuddin, 2025) mengingatkan bahwa penyajian framework konseptual yang baik harus mampu menggambarkan relasi struktural antar komponen secara jelas dan operasional agar dapat diimplementasikan oleh praktisi pendidikan di lapangan dengan tepat.

### **3. Hasil dan Pembahasan**

#### **3.1 Hasil**

Analisis terhadap 43 artikel menghasilkan identifikasi dua belas elemen gamifikasi yang secara eksplisit disebutkan dan dianalisis dalam literatur yang dikaji. Dua belas elemen tersebut adalah poin, badge, leaderboard, quest atau tantangan, reward, level, feedback instan, narasi atau storytelling, role-playing atau avatar, kompetisi, kooperatif atau tim, serta media interaktif digital. Dari dua belas elemen ini, poin merupakan elemen yang paling dominan dengan kemunculan pada 28 dari 43 artikel yang dianalisis, diikuti badge pada 20 artikel, leaderboard pada 15 artikel, quest pada 12 artikel, dan reward pada 11 artikel. Dominasi ketiga elemen pertama mengindikasikan bahwa sebagian besar penelitian masih berada pada tataran gamifikasi struktural yang berfokus pada sistem penghargaan eksternal, sementara elemen-elemen yang lebih dalam seperti narasi dan role-playing masih belum banyak dieksplorasi dalam konteks pembelajaran PAI.

Distribusi artikel berdasarkan fokus materi PAI menunjukkan pola yang menarik dan bermakna secara pedagogis. Sebanyak 22 artikel secara langsung membahas gamifikasi dalam konteks pembelajaran PAI dengan berbagai materi spesifik, sedangkan 21 artikel lainnya membahas gamifikasi dalam konteks pendidikan umum namun memiliki relevansi yang kuat untuk diadaptasi ke dalam pembelajaran PAI. Di antara materi PAI yang menjadi fokus penelitian, akhlak dan karakter Islami merupakan yang paling banyak dibahas dengan empat artikel, diikuti pembelajaran Al-Qur'an dengan tiga artikel, moderasi beragama dengan dua artikel, serta fiqih dan akidah masing-masing dengan satu artikel. Pola ini menunjukkan bahwa peneliti lebih banyak tertarik mengeksplorasi gamifikasi untuk materi yang bersifat afektif dan perilaku dibandingkan materi yang bersifat kognitif dan normatif.

Hasil analisis metode penelitian yang digunakan dalam 43 artikel menunjukkan dominasi yang jelas dari pendekatan deskriptif kualitatif. Sebanyak 14 artikel menggunakan metode deskriptif, 10 artikel menggunakan metode kuantitatif eksperimental, 9 artikel menggunakan tinjauan literatur, 5 artikel bersifat konseptual, 3 artikel menggunakan penelitian pengembangan, 1 artikel menggunakan quasi-eksperimen murni, dan 1 artikel merupakan prosiding seminar nasional. Dominasi penelitian deskriptif yang mencapai hampir sepertiga dari total artikel mencerminkan bahwa lapangan penelitian gamifikasi PAI masih berada pada tahap eksplorasi dan dokumentasi praktik, belum beranjak secara masif ke tahap pengujian kausalitas yang lebih ketat. Kondisi ini sekaligus menegaskan bahwa kebutuhan akan framework integratif yang dapat memandu penelitian tahap berikutnya menjadi sangat mendesak dan relevan.

Temuan terkait efektivitas elemen gamifikasi dalam konteks PAI menunjukkan hasil yang konsisten dan menggembirakan di seluruh artikel yang menggunakan desain pengukuran. Seluruh penelitian yang menggunakan instrumen pengukuran baik kuantitatif maupun kualitatif melaporkan peningkatan pada variabel yang diukur, baik berupa motivasi belajar, hasil belajar, maupun partisipasi aktif peserta didik. Yang patut dicatat adalah bahwa penelitian yang

---

menggabungkan elemen gamifikasi dengan pendekatan kooperatif atau kolaboratif secara konsisten melaporkan hasil yang lebih baik dibandingkan penelitian yang menerapkan gamifikasi secara individual. Temuan ini mengindikasikan bahwa dimensi sosial merupakan faktor penguat yang signifikan dalam implementasi gamifikasi PAI, sebuah temuan yang memiliki resonansi kuat dengan nilai-nilai Islam tentang kebersamaan dan saling membantu dalam menuntut ilmu.

Analisis terhadap platform dan media yang digunakan dalam gamifikasi PAI mengidentifikasi tiga kategori utama yang memiliki karakteristik dan potensi berbeda. Kategori pertama adalah platform kuis interaktif berbasis poin dan leaderboard seperti Quizizz dan Wordwall yang digunakan dalam tujuh artikel dan terbukti efektif untuk meningkatkan motivasi serta hasil belajar PAI pada jenjang SD hingga SMK. Kategori kedua adalah platform role-playing berbasis narasi seperti Classcraft yang diadaptasi secara konseptual untuk PAI dan menawarkan potensi besar dalam mengintegrasikan kisah-kisah Islami sebagai alur utama permainan. Kategori ketiga adalah platform berbasis kecerdasan buatan yang masih sangat terbatas dalam literatur namun menunjukkan hasil yang sangat menjanjikan dalam meningkatkan hasil belajar PAI melalui adaptasi konten secara cerdas dan responsif terhadap kebutuhan individual peserta didik.

Berdasarkan proses thematic analysis yang dilakukan secara sistematis, penelitian ini mengidentifikasi tiga tema besar yang menjadi basis konstruksi framework. Tema pertama adalah motivasi ekstrinsik berbasis sistem reward yang secara konsisten muncul di hampir seluruh artikel dan mencakup poin, badge, leaderboard, reward, dan kompetisi sebagai mekanisme pendorong keterlibatan awal peserta didik. Tema kedua adalah internalisasi nilai Islam melalui mekanika naratif dan sosial yang mencakup quest berbasis kisah Islami, narasi atau storytelling, role-playing dengan karakter Islami, dan pembelajaran kooperatif berbasis nilai ukhuwah sebagai mekanisme pembentukan karakter. Tema ketiga adalah fasilitasi teknologi interaktif yang mencakup platform digital, media berbasis kecerdasan buatan, feedback instan, dan level progres sebagai infrastruktur yang memungkinkan kedua tema sebelumnya berjalan secara efektif dan berkelanjutan.

Pola hubungan antar elemen gamifikasi dalam konteks PAI membentuk struktur hierarkis berlapis yang dapat dipahami sebagai sistem konsentris. Lapisan terluar adalah elemen motivasi ekstrinsik yang berfungsi sebagai pintu masuk keterlibatan awal peserta didik melalui daya tarik reward dan kompetisi yang bersifat segera dan nyata. Lapisan tengah adalah mekanika pembelajaran aktif yang mendorong peserta didik berinteraksi secara lebih mendalam dengan konten PAI melalui quest, narasi, dan kolaborasi yang menantang secara kognitif maupun afektif. Lapisan terdalam dan paling esensial adalah nilai-nilai Islam yang harus menjadi jiwa dari seluruh desain gamifikasi agar tidak terjadi disonansi antara pengalaman bermain dan substansi keislaman yang ingin diinternalisasikan kepada peserta didik.

Penelitian ini juga menemukan gap implementasi yang signifikan yang perlu mendapat perhatian serius dari komunitas peneliti. Meskipun 43 artikel secara keseluruhan menunjukkan kesadaran yang tinggi terhadap potensi gamifikasi dalam PAI, sebagian besar penelitian masih berhenti pada tahap deskripsi implementasi satu platform pada satu konteks pembelajaran tertentu tanpa berusaha membangun hubungan yang lebih sistematis antara elemen gamifikasi dan domain materi PAI. Selain itu, hampir tidak ada penelitian yang secara eksplisit mendiskusikan bagaimana nilai-nilai Islam dapat menjadi prinsip perancangan gamifikasi, bukan sekadar konten yang dikemas ulang dalam format digital. Gap inilah yang menjadi justifikasi utama bagi konstruksi framework integratif yang ditawarkan oleh penelitian ini.

Dari keseluruhan analisis yang telah dilakukan, penelitian ini menghasilkan konstruk framework yang dinamakan Framework Gamifikasi PAI Integratif atau disingkat FGPI. Framework ini terdiri dari tiga dimensi utama yang saling berinteraksi secara dinamis yaitu Dimensi Motivasi

Ekstrinsik, Dimensi Nilai Islam, dan Dimensi Teknologi Interaktif. Ketiga dimensi ini bekerja secara sinergis dengan Dimensi Nilai Islam sebagai inti atau core yang menentukan arah, makna, dan tujuan dari seluruh desain pembelajaran gamifikasi PAI. Dimensi Motivasi Ekstrinsik berfungsi sebagai layer keterlibatan yang menarik peserta didik masuk ke dalam pengalaman belajar, sedangkan Dimensi Teknologi Interaktif berfungsi sebagai layer fasilitasi yang memastikan pengalaman tersebut dapat berlangsung secara efektif, adaptif, dan menyenangkan dalam ekosistem digital yang menjadi keseharian generasi peserta didik saat ini.

Tabel 1. Framework Gamifikasi PAI Integratif (FGPI)

Dimensi	Elemen Gamifikasi	Representasi Nilai PAI	Fungsi dalam Pembelajaran
Motivasi Ekstrinsik	Poin, Badge, Leaderboard, Reward, Kompetisi	Fastabiqul khairat (berlomba dalam kebaikan), penghargaan atas amal shalih	Membangun keterlibatan awal dan mempertahankan konsistensi belajar
Nilai Islam	Quest Islami, Narasi Sirah, Role-Playing, Kooperatif	Ukhuwah, keteladanan, kisah nabi sebagai sumber hikmah	Internalisasi nilai dan pembentukan karakter Islami secara organik
Teknologi Interaktif	Platform Digital, AI, Media Interaktif, Feedback Instan, Level	Tafakkur (refleksi) melalui teknologi, kemudahan akses ilmu	Memfasilitasi pengalaman belajar yang responsif dan adaptif

### 3.2 Pembahasan

Framework Gamifikasi PAI Integratif (FGPI) yang dihasilkan penelitian ini menawarkan perspektif baru yang berbeda dari model-model gamifikasi pendidikan yang telah ada sebelumnya. Perbedaan mendasar terletak pada penempatan nilai-nilai Islam bukan sebagai konten yang dibungkus dalam format game, melainkan sebagai prinsip arsitektural yang menstrukturasi keseluruhan desain pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pandangan (Habibullah et al., 2026) yang menekankan bahwa pembelajaran PAI yang benar-benar inovatif harus mampu menjadikan nilai-nilai keislaman sebagai ruh yang menghidupi setiap elemen teknologi yang digunakan, bukan sekadar ornamen yang ditempelkan pada permukaan aplikasi digital. Dengan demikian, FGPI tidak sekadar mengadaptasi gamifikasi umum ke dalam PAI, tetapi secara aktif merekonstruksi gamifikasi dari perspektif epistemologi Islam.

Dimensi Motivasi Ekstrinsik dalam FGPI, yang mencakup poin, badge, leaderboard, reward, dan kompetisi, menemukan justifikasi teologisnya dalam konsep fastabiqul khairat atau berlomba-lomba dalam kebaikan yang diajarkan dalam Islam. Konsep ini memberikan landasan nilai yang kuat untuk penggunaan elemen kompetitif dalam gamifikasi PAI, sehingga

---

leaderboard bukan sekadar instrumen persaingan ego tetapi menjadi representasi semangat untuk menjadi yang terbaik dalam kebajikan. (Mu'allifatunnasoha & Mulyono, 2025) membuktikan bahwa elemen poin dan badge secara signifikan meningkatkan minat dan hasil belajar dalam konteks pembelajaran inovatif, dan temuan ini dapat diinterpretasikan dalam konteks PAI bahwa motivasi ekstrinsik yang dirancang dengan benar dapat menjadi jembatan menuju motivasi intrinsik yang berbasis kesadaran spiritual.

Dimensi Nilai Islam merupakan inovasi paling orisinal dari FGPI dan sekaligus menjadi pembeda utamanya dari framework gamifikasi konvensional. Elemen quest berbasis kisah Islami menghadirkan potensi besar untuk mengemas sirah nabawiyah, kisah para sahabat, dan cerita tokoh-tokoh Islam dalam format misi yang menantang dan bermakna. (Davis et al., 2025) telah membuktikan secara konseptual bahwa desain pembelajaran Al-Qur'an berbasis gamifikasi untuk generasi Alpha dapat dirancang dengan mengintegrasikan elemen quest dan reward ke dalam pedagogi Qur'ani yang autentik. (Sholihah & Bahanuddin, 2025) memperluas gagasan ini dengan mengadaptasi model Classcraft untuk PAI, di mana peserta didik mengambil peran karakter-karakter yang mencerminkan sifat-sifat terpuji dalam Islam, menjadikan role-playing bukan hanya mekanika game tetapi juga latihan keteladanan yang tersimulasi.

Elemen kooperatif dalam Dimensi Nilai Islam mendapatkan penguatan empiris yang kuat dari (Zahra et al., 2026) yang membuktikan bahwa gamifikasi berbasis pembelajaran kooperatif mengoptimalkan motivasi belajar PAI secara lebih efektif dibandingkan gamifikasi individual. Temuan ini memiliki resonansi mendalam dengan nilai ukhuwah Islamiyah yang menekankan pentingnya solidaritas, saling membantu, dan kebersamaan dalam komunitas Muslim. (Liwayanti et al., 2026) menambahkan dimensi yang lebih spesifik dengan menunjukkan bahwa gamifikasi dapat menjadi strategi pedagogis yang efektif untuk pembelajaran moderasi beragama, di mana nilai-nilai toleransi dan kerukunan dapat diinternalisasi melalui dinamika interaksi dalam game yang dirancang dengan cermat. Kedua temuan ini memperkuat posisi elemen kooperatif sebagai komponen yang tidak dapat dipisahkan dari desain gamifikasi PAI yang holistik.

Dimensi Teknologi Interaktif dalam FGPI mencerminkan realitas bahwa implementasi gamifikasi PAI di era ini tidak dapat dilepaskan dari infrastruktur teknologi digital. (Hayati & Said, 2025) membuktikan bahwa platform Wordwall secara efektif meningkatkan hasil belajar PAI melalui kuis interaktif yang menyenangkan, sementara (Listiyani & Muhammad, 2023) menunjukkan efek serupa dari Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa PAI di tingkat sekolah dasar. Temuan yang lebih mutakhir dari (Margareta et al., 2025) menunjukkan bahwa gamified AI membuka cakrawala baru dalam pembelajaran PAI dengan kemampuan adaptasi konten secara real-time sesuai kebutuhan individual peserta didik. Ketiga platform ini merepresentasikan spektrum teknologi yang dapat diintegrasikan ke dalam Dimensi Teknologi Interaktif FGPI sesuai dengan konteks, ketersediaan infrastruktur, dan kompetensi digital guru di masing-masing satuan pendidikan.

Implikasi FGPI bagi pengembangan kompetensi guru PAI sangatlah signifikan. Framework ini mensyaratkan guru PAI untuk tidak hanya menguasai teknologi gamifikasi secara teknis, tetapi juga mampu menerjemahkan nilai-nilai Islam ke dalam mekanika game yang bermakna dan autentik. (Romadoni et al., 2025) menemukan bahwa implementasi Quizizz oleh guru PAI di SMK tidak hanya meningkatkan motivasi dan interaksi siswa tetapi juga membangun kepercayaan diri guru dalam memanfaatkan teknologi secara kreatif. (Safroni & Hidayah, 2024) memperkuat hal ini dengan menunjukkan bahwa strategi gamifikasi yang dirancang dengan baik oleh guru mampu mengubah persepsi siswa terhadap PAI dari mata pelajaran yang membosankan menjadi pengalaman belajar yang dinantikan. Dengan demikian, FGPI perlu

---

disertai dengan program pengembangan kapasitas guru yang komprehensif agar potensinya dapat direalisasikan secara optimal di lapangan.

Analisis distribusi penelitian berdasarkan jenjang pendidikan mengungkap bahwa implementasi gamifikasi PAI masih didominasi oleh jenjang SMP dan SMA, sementara jenjang SD dan madrasah ibtidaiyah masih relatif kurang terwakili dalam literatur. (Hakeu et al., 2023) adalah salah satu dari sedikit penelitian yang secara khusus meneliti pemanfaatan media gamifikasi di MIS, menemukan hasil yang positif namun juga mengidentifikasi tantangan berupa keterbatasan infrastruktur teknologi. (Ariyanti Nurningtias & Majid, 2022) menunjukkan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan pengetahuan dan partisipasi siswa SD secara signifikan, mengindikasikan bahwa potensi gamifikasi PAI di jenjang dasar sangat besar namun belum dieksplorasi secara maksimal. Temuan ini mengimplikasikan bahwa FGPI perlu dikembangkan dengan mempertimbangkan variasi kontekstual yang mencakup perbedaan jenjang, karakteristik perkembangan kognitif peserta didik, dan ketersediaan teknologi di masing-masing satuan pendidikan.

Penelitian ini juga menemukan bahwa narasi atau storytelling merupakan elemen gamifikasi yang paling underutilized dalam konteks PAI padahal memiliki potensi paling tinggi. Dari 43 artikel yang dianalisis, hanya 5 artikel yang secara eksplisit membahas narasi sebagai elemen gamifikasi, meskipun Islam sendiri merupakan agama yang sangat kaya dengan tradisi narasi mulai dari kisah-kisah dalam Al-Qur'an, hadis, sirah nabawiyah, hingga kisah para ulama. (Elman, 2024) melalui kajiannya tentang pembelajaran PAI berbasis metaverse membuka wawasan tentang bagaimana immersive storytelling dapat dimanfaatkan untuk menciptakan pengalaman belajar PAI yang tak terlupakan dan transformatif. Gap ini sekaligus merupakan peluang riset yang sangat menjanjikan bagi penelitian-penelitian PAI di masa mendatang yang ingin mengeksplorasi dimensi naratif gamifikasi secara lebih mendalam dan sistematis.

Keterbatasan penelitian ini perlu diakui secara jujur untuk memberikan peta yang akurat bagi penelitian lanjutan. Pertama, seluruh artikel yang dianalisis berasal dari konteks Indonesia, sehingga generalisasi framework ke konteks pendidikan Islam di negara lain memerlukan validasi empiris tambahan. Kedua, sebagian besar artikel menggunakan metode deskriptif yang kekuatan kausalitasnya terbatas, sehingga klaim efektivitas yang dibangun dalam framework lebih bersifat konseptual daripada eksperimental. Ketiga, elemen gamifikasi yang dianalisis dalam penelitian ini dibatasi pada yang tersedia dalam literatur 2021 sampai 2026, sehingga perkembangan teknologi gamifikasi yang lebih baru seperti augmented reality dan virtual reality belum sepenuhnya terakomodasi. (Umam et al., 2023) mengingatkan bahwa inovasi PAI untuk generasi digital native harus terus beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang bergerak sangat cepat, sehingga framework yang dihasilkan pun perlu dipandang sebagai model yang hidup dan terus berkembang.

Prospek penelitian lanjutan berdasarkan FGPI sangat luas dan multidimensional. Pertama, perlu dilakukan uji coba empiris terhadap FGPI dalam bentuk penelitian pengembangan yang menghasilkan prototipe media pembelajaran PAI berbasis gamifikasi yang secara eksplisit mengintegrasikan ketiga dimensi framework. Kedua, penelitian longitudinal diperlukan untuk mengukur dampak jangka panjang gamifikasi PAI berbasis FGPI terhadap pembentukan karakter Islami peserta didik, bukan hanya terhadap motivasi dan hasil belajar jangka pendek. Ketiga, penelitian komparatif lintas budaya akan sangat berharga untuk menguji apakah FGPI relevan dan dapat diimplementasikan di konteks pendidikan Islam di luar Indonesia. (Mislia et al., 2025) menekankan bahwa implementasi gamifikasi yang berkelanjutan memerlukan dukungan ekosistem yang mencakup kebijakan pendidikan, kompetensi guru, infrastruktur teknologi, dan partisipasi orang tua, sehingga penelitian tentang faktor-faktor ekosistem ini juga menjadi agenda penelitian yang penting.

---

#### 4. Kesimpulan

Penelitian ini berhasil merekonstruksi Framework Gamifikasi PAI Integratif (FGPI) melalui meta-synthesis terhadap 43 artikel empiris yang diterbitkan antara tahun 2021 hingga 2026. Framework yang dihasilkan terdiri dari tiga dimensi yang saling berinteraksi secara sinergis yaitu Dimensi Motivasi Ekstrinsik yang mencakup poin, badge, leaderboard, reward, dan kompetisi yang berlandaskan konsep *fastabiqul khairat*, Dimensi Nilai Islam yang mencakup quest berbasis kisah Islami, narasi sirah, role-playing karakter Islami, dan kooperatif berbasis ukhuwah sebagai inti framework, serta Dimensi Teknologi Interaktif yang mencakup platform digital, media berbasis AI, feedback instan, dan level progres sebagai fasilitator pengalaman belajar. Keunikan FGPI terletak pada posisinya yang menempatkan nilai-nilai Islam bukan sebagai konten yang dikemas dalam game, melainkan sebagai prinsip arsitektural yang menentukan desain, makna, dan tujuan dari seluruh pengalaman gamifikasi dalam pembelajaran PAI.

Temuan penelitian ini memberikan tiga kontribusi utama bagi pengembangan ilmu pendidikan Islam. Kontribusi pertama adalah teoritis berupa framework konseptual yang mengisi gap penelitian tentang model gamifikasi yang spesifik untuk PAI dan belum tersedia sebelumnya dalam literatur. Kontribusi kedua adalah metodologis berupa demonstrasi penggunaan meta-synthesis sebagai pendekatan yang produktif untuk menghasilkan model baru dari akumulasi penelitian yang terfragmentasi. Kontribusi ketiga adalah praktis berupa panduan yang dapat digunakan oleh guru PAI, pengembang media pembelajaran, dan pembuat kebijakan pendidikan dalam merancang dan mengevaluasi program gamifikasi PAI yang tidak hanya menarik secara teknis tetapi juga kaya secara spiritual dan pedagogis. Dengan demikian, FGPI diharapkan dapat berkontribusi nyata pada upaya transformasi pembelajaran PAI yang lebih relevan, bermakna, dan berdampak bagi generasi Muslim di era digital.

Berdasarkan temuan dan keterbatasan yang telah diuraikan, penelitian ini merekomendasikan beberapa agenda tindak lanjut yang mendesak. Bagi peneliti, diperlukan uji empiris FGPI melalui penelitian pengembangan dan eksperimen yang menghasilkan data kausal tentang efektivitas framework ini dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI secara komprehensif. Bagi praktisi pendidikan, FGPI dapat segera digunakan sebagai panduan dalam memilih dan mengombinasikan elemen gamifikasi yang tidak hanya meningkatkan motivasi belajar tetapi juga memperkuat pembentukan karakter Islami peserta didik secara berkelanjutan. Bagi pengambil kebijakan, temuan ini menjadi landasan untuk memasukkan gamifikasi berbasis nilai PAI ke dalam program pengembangan kompetensi guru dan kurikulum pelatihan teknologi pendidikan Islam. Transformasi pembelajaran PAI yang bermakna memerlukan komitmen sistemik dari seluruh pemangku kepentingan pendidikan, dan FGPI hadir sebagai peta jalan konseptual yang dapat menjadi titik tolak komitmen tersebut.

#### Referensi

- Abubakari, M. (2024). The digital frontier within Islamic education: Research gaps overview in digital competence. *Journal of Contemporary Research in Islamic and New Norms*, 9(2), 22–34. <https://doi.org/10.24191/jcrinn.v9i2.435>
- Anjani, S. A., Lutfiani, N., & Sunarya, P. A. (2023). Penerapan gamifikasi blockchain dalam pendidikan iLearning. *Technomedia Journal*. <https://doi.org/10.33050/tmj.v7i3.1958>
- Ariyanti Nurningtias, R., & Majid, N. W. A. (2022). Gamifikasi sebagai peningkatan pengetahuan dan partisipasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Matematika (JP3M)*, 5(2), 60–69. <https://doi.org/10.36765/jp3m.v5i2.523>

- 
- Carter, S. M., Shih, P., Williams, J., Degeling, C., & Mooney, J. (2021). Conducting Qualitative Research Online : Challenges and Solutions. *The Patient - Patient-Centered Outcomes Research*, 14(6), 711–718. <https://doi.org/10.1007/s40271-021-00528-w>
- Creswell, J. (2015). *Educational Research: planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research*.
- Davis, J., Krit, P., & Tursunova, N. (2025). Gamified learning and Qur'anic pedagogy: Designing interactive religious education for Generation Alpha. *International Journal of Noesantara Islamic Studies*, 2(5), 284–298. <https://doi.org/10.70177/ijonis.v2i5.2857>
- Elman, M. (2024). Inovasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis metaverse. *Dirosat: Journal of Islamic Studies*, 9(1), 97–108. <https://doi.org/10.28944/dirosat.v9i1.1873>
- Febriansah, A. T., Syaifuddin, A., & Soepriyanto, Y. (2024). The gamification developments in education: Perkembangan gamifikasi di bidang pendidikan. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 14(2), 177–186. <https://doi.org/10.24246/j.js.2024.v14.i2.p177-186>
- Habibullah, M., Cahyani, D. N., Mukaromah, S., & Abdurroziqin, J. A. (2026). Membangun pembelajaran PAI interaktif dan menyenangkan melalui konten berbasis IT dan gamifikasi. *THORIQOTUNA: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(2), 19–28.
- Hakeu, F., Pakaya, I. I., & Tangkudung, M. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam proses pembelajaran di MIS Terpadu Al-Azhfar. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 154–166. <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v6i2.1930>
- Harimawan, H., Rahardjo, A. B., & Harianto, E. (2024). Inovasi pembelajaran pendidikan agama Islam dalam era industri 4.0. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 516–522. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2.829>
- Harun, & Supratama, R. (2025). Gamifikasi akhlak: Media digital interaktif berbasis game untuk penguatan karakter Islami generasi Z. *Sujud: Jurnal Agama, Sosial Dan Budaya*, 2(1), 656–663. <https://doi.org/10.63822/1wsc3g28>
- Hayati, E., & Said, B. (2025). Improving Islamic religious education learning outcomes through interactive digital media Wordwall. *At Turots: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(1), 618–627. <https://doi.org/10.51468/jpi.v7i1.1048>
- Imamah, Y. H. (2025). Synergy of Islamic religious education and digital technology in realizing 21st century learning. *International Journal on Advanced Science, Education, and Religion*, 8(1), 548–555. <https://doi.org/10.33648/ijoaser.v8i1.1022>
- Listiyani, I., & Muhammad, N. Y. (2023). Pengaruh gamifikasi Quizizz dan keaktifan belajar terhadap hasil belajar pendidikan agama Islam (PAI) SD Muhammadiyah Mlangi tahun pelajaran 2022/2023. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 7(03), 773–786. <https://doi.org/10.31316/gcouns.v7i03.5029>
- Liwayanti, U., Nurcahyo, R. W., Sabirin, F., & Sulistiyarini, D. (2026). Gamification as a pedagogical strategy for religious moderation: Evidence from a quasi-experiment on Generation Z students. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 27(1), 539–561. <https://doi.org/10.23960/jpmipa.v27i1.pp539-561>

- 
- Margareta, S., Sesmiarni, Z., & Zakir, S. (2025). Gamified AI analysis as learning media for Islamic education on students' learning outcomes. *Sistemasi: Jurnal Sistem Informasi*, 14(1), 293–306. <https://doi.org/10.32520/stmsi.v14i1.4865>
- Mislia, Riatmaja, D. S., Rukhmana, T., Ikhlas, A., Widoyo, H., & Nurcahyo, N. (2025). Implementasi gamifikasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi siswa. *EDU RESEARCH*, 6(1), 461–470. <https://doi.org/10.47827/jer.v6i1.547>
- Mu'allifatunnasoha, A., & Mulyono, K. B. (2025). Gamifikasi dalam pembelajaran ekonomi: Treatment inovatif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar. *PEKA*, 13(1), 25–40. [https://doi.org/10.25299/peka.2025.vol13\(1\).22445](https://doi.org/10.25299/peka.2025.vol13(1).22445)
- Nofrianti, Y., & Arifmiboy, A. (2021). Challenges and problems of learning Islamic religious education in the digital era. *Islam Transformatif: Journal of Islamic Studies*, 5(1), 34–45. <https://doi.org/10.30983/it.v5i1.4375>
- Novaizi, I., & Iqbal, M. (2025). Inovasi pembelajaran PAI di era digital: Strategi menumbuhkan minat belajar Gen-Z melalui gamifikasi. *Jurnal El Makrifah*, 2(2), 313–333.
- Pakpahan, A. F., Prasetyo, A., Negara, E. S., Gurning, K., Situmorang, R. F. R., Tasnim, T., Sipayung, P. D., Sesilia, A. P., Rahayu, P. P., Purba, B., Chaerul, M., Yuniwati, I., Siagian, V., & Rantung, G. A. J. (2021). *Metodologi Penelitian Ilmiah*. file:///C:/Users/USER/AppData/Local/Mendeley Ltd./Mendeley Desktop/Downloaded/Pakpahan et al. - 2021 - Metodologi Penelitian Ilmiah.pdf
- Romadoni, M. D., Mubarak, A., Hadi, M. N., & Jamhuri, M. (2025). Implementasi media pembelajaran gamifikasi Quizizz pada materi pendidikan agama Islam dalam meningkatkan motivasi dan interaksi siswa SMK Ar-Roudhoh Beji Pasuruan. *Al-Abshor: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 83–93. <https://doi.org/10.71242/phryvc37>
- Safroni, S., & Hidayah, U. (2024). Strategi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *AL-MUADDIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 6(2), 424–436. <https://doi.org/10.46773/muaddib.v6i1.1131>
- Sholihah, N., & Bahanuddin, H. (2025). Adaptasi model gamifikasi Classcraft untuk pengembangan pembelajaran pendidikan agama Islam (PAI) pada peserta didik di Indonesia: Suatu studi konseptual. *Philosophiamundi*, 3(5), 26–31.
- Sulaiman, M., Susanti, S. S., Aini, N., Wahyudi, F. S., & Asy'arie, B. F. (2024). Analysis of Islamic religious education (PAI) problems and solutions in facing the development of the 21st century. *Jiip-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(4), 4256–4267. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i4.3998>
- Umam, M. S. K., Nasyor, H. S., Arifin, M. Z., & Syafi'i, I. (2023). Inovasi pembelajaran PAI dalam menanamkan pendidikan karakter pada generasi digital native. *Tarbawy: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(1), 59–67. <https://doi.org/10.32923/tarbawy.v10i1.3517>
- Wald, N., Harland, T., Daskon, C., & Harland, T. (2024). *The gap statement and justification in higher education research: an analysis of published articles research: an analysis of published articles*. 8235. <https://doi.org/10.1080/21568235.2023.2189132>
- Wiranata, E., Aulia, F., Setiawan, J., Idris, M., & Hamengkubuwono, H. (2025). Tantangan dan

---

peluang inovasi pembelajaran PAI di era digitalisasi. *Jurnal Literasiologi*, 14(3).  
<https://doi.org/10.47783/literasiologi.v14i3.1060>

Yadav, D. (2022). Criteria for Good Qualitative Research : A Comprehensive Review. *The Asia-Pacific Education Researcher*, 31(6), 679–689. <https://doi.org/10.1007/s40299-021-00619-0>

Zahra, D., Gani, A. G., Wahyudi, D., Azizah, N., & Fatoni, I. (2026). Gamification-based cooperative learning model: Optimizing learning motivation in Islamic religious education. *Journal of Educational Sciences*, 10(1), 933–944. <https://doi.org/10.31258/jes.10.1.p.933-944>



**JISED**  
Journal of Information System  
and Education Development