JURNAL INSAN KAMIL
STAI SABILI BANDUNG
Vol. (2) No. (1) 2024

Efektivitas Media *Gamification* Berbasis Mobile Learning dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam di SMPN 72 Negeri

Teguh Prayitno[1], Murniati[2], Nurul Latifah[3]
[1,2,3] STAI Sabili Bandung
teguhprayitno@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis pemanfaatan media *gamification* berbasis *mobile learning* dalam merangsang serta memelihara motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Subjek penelitian terdiri dari guru PAI dan siswa yang terlibat langsung dalam pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *mobile*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi partisipatif di kelas, serta dokumentasi aktivitas belajar digital. Analisis data menerapkan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, dengan uji keabsahan data menggunakan trianggulasi sumber dan teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi elemen *gamification*—seperti kuis interaktif, sistem poin, dan papan peringkat—pada media *mobile learning* berhasil menciptakan pengalaman belajar PAI yang menyenangkan, interaktif, dan non-intimidatif. Fleksibilitas akses materi PAI melalui perangkat *mobile* meningkatkan keterlibatan mandiri dan rasa ingin tahu siswa terhadap materi keagamaan. Meskipun demikian, penelitian ini menemukan tantangan berupa potensi distraksi digital serta pentingnya pendampingan guru dalam menjaga fokus pembelajaran. Secara keseluruhan, pemanfaatan media *gamification* berbasis *mobile learning* terbukti secara kualitatif mampu membangun persepsi positif dan mendorong dorongan internal (motivasi intrinsik) siswa dalam mempelajari PAI.

Kata-kata Kunci: Gamification, Mobile Learning, Motivasi Belajar, Pendidikan Agama Islam, Penelitian Kualitatif

The Effectiveness of Mobile Learning-Based Gamification Media in Enhancing Learning Motivation in Islamic Religious Education at SMPN 72 State Junior High School

Abstract: This study aims to describe and analyze the use of mobile learning-based gamification media in stimulating and maintaining students' learning motivation in Islamic Religious Education (PAI). Utilizing a qualitative approach with a case study design, the research subjects comprised PAI teachers and students directly involved in mobile application-based interactive learning. Data collection techniques included in-depth interviews, participant classroom observations, and documentation of digital learning activities. Data analysis applied the Miles and Huberman model, encompassing data reduction, data display, and conclusion drawing, with data validity tested through source and technique triangulation. The results indicate that integrating gamification elements—such as interactive quizzes, point systems, and leaderboards—into mobile learning media successfully creates an enjoyable, interactive, and non-intimidating PAI learning experience. The flexible access to PAI materials via mobile devices increases autonomous engagement and students' curiosity about religious topics. Nevertheless, the study revealed challenges, including potential digital distractions and the essential role of teacher guidance in maintaining learning focus. Overall, the utilization of mobile learning-based gamification media is qualitatively proven to build positive perceptions and foster students' internal drive (intrinsic motivation) in studying PAI.
Keywords: Gamification, Mobile Learning, Learning Motivation, Islamic Religious Education.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital telah membawa perubahan mendasar dalam lanskap pendidikan global. Transformasi ini menuntut lembaga pendidikan untuk terus beradaptasi dan mengintegrasikan media berbasis teknologi ke dalam proses pembelajaran guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan relevan. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), integrasi teknologi digital menjadi sebuah kebutuhan strategis untuk memperbarui metode penyampaian materi keagamaan agar tidak terkesan kaku atau monolog. Tantangan utama yang sering dihadapi oleh pendidik PAI di sekolah adalah penurunan tingkat motivasi dan keterlibatan aktif peserta didik saat mengikuti pembelajaran teori maupun konsep keagamaan secara konvensional. Oleh karena itu, inovasi media pembelajaran yang mampu menyelaraskan materi keagamaan dengan kebiasaan digital siswa menjadi kunci penting dalam mencapai tujuan pembelajaran yang efektif.

Salah satu bentuk inovasi teknologi yang berkembang pesat dan sangat populer di kalangan generasi muda adalah perangkat mobile beserta aplikasinya. Penggunaan smartphone yang masif di kalangan peserta didik memberikan peluang besar bagi penerapan strategi mobile learning dalam proses pendidikan. Mobile learning menawarkan fleksibilitas ruang dan waktu yang memungkinkan siswa untuk mengakses bahan ajar, latihan soal, serta media interaktif kapan saja dan di mana saja. Namun demikian, implementasi mobile learning secara tunggal tanpa adanya pendekatan pedagogis yang menarik sering kali belum cukup kuat untuk mempertahankan motivasi belajar siswa dalam jangka panjang. Tanpa adanya elemen interaktivitas yang menantang, siswa cenderung cepat merasa bosan dan kehilangan fokus saat belajar secara mandiri melalui perangkat seluler mereka.

Untuk mengatasi keterbatasan tersebut, pendekatan gamifikasi (gamification) hadir sebagai solusi inovatif yang menggabungkan prinsip-prinsip permainan ke dalam konteks non-permainan, seperti pembelajaran (Azizah, S. S., Syahudun, & Anwar, S, 2024). Gamifikasi memanfaatkan elemen-elemen khas game, seperti poin, lencana (badges), papan peringkat (leaderboards), tantangan, serta umpan balik langsung (real-time feedback), untuk memicu keterlibatan emosional dan kognitif peserta didik. Ketika diterapkan dalam platform mobile learning, gamifikasi mampu mengubah suasana belajar yang pasif menjadi sebuah kompetisi positif yang menyenangkan dan penuh tantangan (Jaemani, A, 2020). Pendekatan ini terbukti mampu membangkitkan dorongan internal maupun eksternal siswa untuk terus terlibat aktif dalam menyelesaikan setiap tahapan pembelajaran yang disajikan (Johariyah, S., & Samsuddin, 2024).

Penerapan media gamification berbasis mobile learning dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam memiliki urgensi yang sangat nyata. PAI tidak hanya bertujuan untuk mentransfer pengetahuan teoretis mengenai ajaran Islam, tetapi juga bertujuan untuk menginternalisasi nilai-nilai spiritual, etika, dan hukum Islam ke dalam kehidupan sehari-hari siswa (Nadeem, M., & Oroszlanyova, M, 2023). Materi-materi PAI yang kompleks, seperti Fikih, Sejarah Peradaban Islam, dan Al-Qur'an Hadis, sering kali membutuhkan media visual dan interaktif agar lebih mudah dipahami dan diapresiasi oleh siswa. Melalui media pembelajaran yang digamifikasi, konsep-konsep keagamaan tersebut dapat dikemas ke dalam bentuk kuis interaktif, skenario

pemecahan masalah, serta simulasi ibadah yang menarik dan komunikatif bagi peserta didik.

Kajian literatur mengenai media pembelajaran digital menunjukkan bahwa kombinasi antara mobile learning dan elemen gamifikasi memberikan dampak positif terhadap berbagai aspek psikologis siswa dalam belajar. Beberapa penelitian terdahulu mengindikasikan bahwa penggunaan elemen game dalam aplikasi edukasi dapat meningkatkan perhatian (attention), relevansi (relevance), kepercayaan diri (confidence), serta kepuasan (satisfaction) siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Khaldi, A., Bouzidi, R., & Nader, F, 2023). Meskipun demikian, sebagian besar penelitian yang ada masih terfokus pada bidang ilmu pengetahuan alam, matematika, atau bahasa. Penelitian yang secara khusus menguji efektivitas media gamification berbasis mobile learning dalam domain Pendidikan Agama Islam masih perlu terus dikembangkan dan diperdalam guna memperoleh bukti empiris yang komprehensif.

Meskipun potensi pengembangan media ini sangat besar, implementasi gamifikasi berbasis mobile learning dalam PAI tidak lepas dari sejumlah permasalahan dan hambatan akademis (Nasri, 2023). Pertama, masih terdapat kecenderungan di sebagian lingkungan pendidikan yang memandang bahwa elemen permainan dapat mengurangi kekhidmatan atau kedalaman nilai-nilai keagamaan yang diajarkan dalam PAI. Kedua, desain gamifikasi yang kurang tepat berisiko membuat siswa hanya berfokus pada mengejar skor atau peringkat semata, tanpa benar-benar memahami substansi materi agama yang dipelajari. Masalah-masalah ini menegaskan perlunya kajian mendalam mengenai bagaimana merancang dan menerapkan media gamifikasi yang seimbang antara daya tarik permainan dan bobot keilmuan agama Islam (Jaemani, A., 2020).

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada tiga hal utama. Pertama, bagaimana rancangan dan implementasi media gamification berbasis mobile learning dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam? Kedua, seberapa besar efektivitas penggunaan media gamification berbasis mobile learning tersebut dalam meningkatkan motivasi belajar PAI siswa? Ketiga, apa saja faktor pendukung dan penghambat yang dialami oleh guru dan siswa selama proses pembelajaran PAI berlangsung dengan menggunakan media tersebut? Ketiga rumusan masalah ini menjadi pijakan utama dalam mengukur dampak pedagogis dari integrasi media digital interaktif dalam pendidikan keagamaan.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menganalisis dan membuktikan secara empiris efektivitas penerapan media gamification berbasis mobile learning dalam meningkatkan motivasi belajar PAI peserta didik. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi respons serta tingkat keterlibatan siswa selama mengikuti pembelajaran berbasis game interaktif ini. Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan keilmuan teknologi pendidikan Islam, khususnya dalam merancang media pembelajaran digital yang adaptif. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan dan inspirasi bagi para guru PAI dalam menginovasi strategi pembelajaran di kelas digital era modern

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus untuk menganalisis secara mendalam integrasi *gamification* berbasis *mobile learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMPN 72 Kota Bandung. Pendekatan kualitatif dipilih karena mampu mengungkap dan memahami fenomena alamiah (*naturalistic setting*) mengenai bagaimana penggunaan elemen permainan—seperti kuis interaktif, sistem poin, dan papan peringkat (*leaderboard*)—diimplementasikan dalam proses pembelajaran PAI. Fokus penelitian ini diarahkan pada empat ranah utama, yaitu: penciptaan suasana belajar yang menyenangkan (*fun learning*) dan non-intimidatif; fleksibilitas akses materi *mobile* yang menstimulasi motivasi intrinsik; identifikasi tantangan distraksi digital beserta urgensi pendampingan guru; serta implikasi kualitatifnya terhadap transformasi persepsi siswa menjadi lebih positif terhadap mata pelajaran PAI.

Pengumpulan data di SMPN 72 Kota Bandung dilakukan secara komprehensif melalui tiga teknik utama, yaitu wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan studi dokumentasi. Wawancara mendalam dilaksanakan dengan guru PAI, pengembang/pengelola media *mobile learning*, serta perwakilan siswa dari berbagai tingkat kemampuan akademis untuk menggali persepsi, tingkat kenyamanan, serta dinamika motivasi belajar mereka. Observasi partisipatif dilakukan secara langsung di dalam kelas saat pembelajaran berbasis *mobile gamification* berlangsung guna mengamati tingkat keterlibatan siswa, interaksi antarteman, serta potensi timbulnya distraksi digital dari perangkat *mobile*. Sementara itu, studi dokumentasi mencakup analisis terhadap aplikasi *mobile learning* yang digunakan, data aktivitas kuis dan skor poin siswa, modul ajar PAI, serta catatan refleksi hasil pembelajaran.

Analisis data mengacu pada model interaktif Miles, Huberman, dan Saldana yang meliputi tahap reduksi data, penyajian data (*data display*), serta penarikan kesimpulan atau verifikasi. Untuk menjamin keabsahan data (*trustworthiness*), penelitian ini menerapkan teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan menguji silang informasi dari guru PAI, siswa, dan pengelola media pembelajaran, sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan mencocokkan hasil wawancara mendalam dengan temuan observasi kelas dan data aktivitas digital siswa. Selain itu, peneliti melakukan *member checking* dengan mengonfirmasi kembali draf temuan kepada para informan di SMPN 72 Kota Bandung untuk memastikan bahwa seluruh analisis data secara objektif merefleksikan fakta empiris di lapangan.

Hasil Penelitian

Integrasi Gamification Berbasis Mobile Learning dalam Pembelajaran PAI di SMPN 72 Kota Bandung

Hasil penelitian lapangan di SMPN 72 Kota Bandung menunjukkan bahwa integrasi elemen gamification—seperti kuis interaktif, sistem poin, dan papan peringkat (leaderboard)—pada platform mobile learning secara signifikan berhasil mengubah atmosfer kelas PAI. Berdasarkan hasil observasi kelas, suasana pembelajaran yang mulanya cenderung pasif dan searah bertransformasi menjadi sangat dinamis dan interaktif. Ketika guru PAI membuka sesi kuis interaktif berbasis

aplikasi mobile, antusiasme siswa terpancar jelas dari respons cepat mereka dalam merespons pertanyaan-pertanyaan seputar materi keagamaan. Dokumentasi rekapitulasi aktivitas aplikasi menunjukkan tingkat partisipasi siswa mencapai lebih dari 92% pada setiap sesi kuis digital yang diselenggarakan.

Temuan wawancara dengan para siswa SMPN 72 Kota Bandung mengonfirmasi bahwa skema kuis interaktif dan sistem poin menghadirkan sensasi belajar yang seru layaknya bermain permainan digital (game). Elemen skor dan sistem akumulasi poin memberikan pengalaman fun learning yang langsung menghargai setiap usaha belajar siswa. Salah seorang siswa menyatakan bahwa keberadaan leaderboard (papan peringkat) secara real-time tidak dipersepsikan sebagai beban persaingan yang memberatkan, melainkan sebagai tantangan positif yang memicu semangat juang untuk mempelajari materi PAI lebih mendalam agar dapat memperbaiki posisi peringkat mereka.

Di samping itu, hasil observasi dan wawancara mengungkap bahwa gamification berbasis mobile learning berhasil mereduksi kecemasan akademis dan hambatan psikologis siswa. Dalam pembelajaran PAI konvensional, beberapa siswa sering kali merasa takut atau ragu untuk menjawab pertanyaan guru secara lisan karena khawatir salah atau merasa dihakimi oleh teman sebaya. Media mobile learning menyediakan antarmuka yang ramah dan non-intimidatif, di mana siswa dapat mencoba menjawab pertanyaan tanpa merasa tertekan. Umpan balik (feedback) instan yang diberikan oleh sistem aplikasi saat jawaban benar atau salah membantu siswa belajar dari kesalahan secara mandiri dan percaya diri.

Dokumentasi rancangan modul ajar PAI di SMPN 72 Kota Bandung memperlihatkan bahwa materi pembelajaran telah disesuaikan ke dalam format micro-learning yang modular dan siap diakses melalui perangkat seluler. Hasil wawancara dengan guru PAI mengungkapkan bahwa format ini memberikan fleksibilitas akses yang sangat tinggi bagi peserta didik. Siswa tidak lagi terbatas oleh sekat ruang kelas dan jam pelajaran untuk mempelajari PAI. Catatan log aktivitas pada server aplikasi mencatat bahwa cukup banyak siswa yang secara mandiri mengakses ringkasan materi, menyimak infografis keagamaan, dan mencoba kuis latihan di luar jam sekolah, seperti saat istirahat maupun di rumah.

Fleksibilitas akses ini secara nyata menstimulasi rasa ingin tahu (curiosity) dan menguatkan motivasi intrinsik siswa SMPN 72 Kota Bandung terhadap khazanah keagamaan. Dalam wawancara mendalam, sejumlah siswa mengaku bahwa tampilan visual aplikasi yang menarik serta fitur pencapaian (badge/achievement) mendorong dorongan internal mereka untuk menuntaskan seluruh modul PAI yang tersedia. Belajar agama yang sebelumnya kerap dipersepsikan sebagai kegiatan menghafal teks kaku, kini dirasakan sebagai proses eksplorasi interaktif yang membuat mereka penasaran untuk membuka bab-bab materi selanjutnya secara sukarela.

Kendati demikian, temuan penelitian di lapangan tidak memungkiri hadirnya hambatan berupa potensi distraksi digital selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil observasi menunjukkan bahwa ketika siswa diberikan akses menggunakan perangkat mobile di kelas, sebagian kecil siswa berpotensi terdistraksi oleh masuknya notifikasi media sosial, pesan instan, atau dorongan untuk membuka aplikasi non-edukatif lainnya. Studi dokumentasi terhadap catatan kedisiplinan kelas juga mencatat

beberapa kejadian di mana siswa kehilangan fokus dari penjelasan utama guru karena terlalu asyik mengamati perolehan poin atau tampilan antarmuka aplikasi.

Hambatan distraksi digital tersebut mempertegas urgensi peran strategis dan pendampingan fasilitatif dari guru PAI di SMPN 72 Kota Bandung. Wawancara dengan guru PAI menegaskan bahwa teknologi mobile learning dan gamification hanyalah alat bantu (tool), sedangkan kendali pedagogis penuh tetap berada di tangan pendidik. Guru menerapkan strategi pengelolaan kelas yang terstruktur, seperti memberlakukan aturan penggunaan gawai berbasis kesepakatan bersama (screen time agreement), mengondisikan waktu kapan perangkat harus diakses dan ditutup, serta memandu refleksi mendalam setelah kuis berakhir agar pemaknaan materi tetap terjaga.

Melalui pendampingan guru yang intensif, potensi negatif dari teknologi dapat diminimalkan sehingga pembelajaran tetap berada pada koridor edukatif yang bermakna. Observasi memperlihatkan bagaimana guru PAI SMPN 72 Kota Bandung mengaitkan hasil kuis interaktif dengan diskusi reflektif secara lisan. Guru tidak sekadar melihat siapa yang meraih poin tertinggi, melainkan membedah alasan teologis di balik jawaban kuis tersebut, sehingga proses gamification tidak berhenti pada level permainan permukaan (superficial gamification), melainkan sampai pada kedalaman substansi ajaran Islam.

Implikasi kualitatif dari integrasi ini terlihat jelas pada transformasi persepsi siswa terhadap mata pelajaran PAI di SMPN 72 Kota Bandung. Berdasarkan hasil wawancara pra dan pasca-penerapan media mobile learning, terjadi pergeseran pandangan yang sangat signifikan di kalangan siswa. PAI yang dahulu sering dicap sebagai pelajaran hafalan yang kaku, monoton, dan membosankan, kini dipersepsikan sebagai salah satu mata pelajaran yang paling dinanti karena disajikan secara modern, responsif, dan adaptif terhadap gaya hidup digital generasi Z (Gule, Y., Laratmase, A. J., Sholihin, C., Riztya, R., & Rahmani, S. F, 2023).

Hasil studi dokumentasi berupa kuesioner persepsi terbuka dan jurnal refleksi siswa memperkuat temuan bahwa mayoritas siswa merasa lebih dihargai dan terlibat aktif dalam pembelajaran PAI berbasis mobile gamification. Siswa merasa bahwa pendekatan ini menjembatani dunia digital yang biasa mereka akrab sehari-hari dengan nilai-nilai keagamaan yang dipelajari di sekolah. Pengalaman positif yang dirasakan siswa secara konsisten menumbuhkan ikatan emosional dan apresiasi yang lebih tinggi terhadap ajaran Islam.

Efektivitas pemanfaatan mobile gamification di SMPN 72 Kota Bandung membuktikan bahwa integrasi teknologi digital dalam pendidikan Islam kontemporer dapat berjalan secara harmonis tanpa mengorbankan kualitas materi keagamaan. Hasil wawancara dengan pihak manajemen sekolah menunjukkan adanya dukungan penuh terhadap keberlanjutan program ini, mengingat dampaknya yang positif terhadap iklim akademis dan tingkat keterlibatan siswa di kelas PAI. Sekolah pun mulai merencanakan pengembangan kapasitas infrastruktur Wi-Fi dan pelatihan media digital bagi guru-guru lainnya.

secara keseluruhan, temuan dari wawancara, observasi, dan studi dokumentasi di SMPN 72 Kota Bandung menyimpulkan bahwa integrasi elemen gamification pada media mobile learning terbukti secara kualitatif mampu membangun persepsi positif dan menguatkan motivasi intrinsik siswa dalam mempelajari PAI. Kombinasi antara suasana belajar yang menyenangkan, aksesibilitas yang fleksibel, pengawasan guru

yang bijaksana, serta pemanfaatan media digital yang tepat sasaran berhasil memadukan daya tarik teknologi modern dengan penguatan karakter religius siswa secara efektif dan berkelanjutan.

Pembahasan

1. Penciptaan Pengalaman Belajar yang Menyenangkan dan Non-Intimidatif melalui *Gamification*

Hasil penelitian di SMPN 72 Kota Bandung menunjukkan bahwa implementasi elemen gamification—seperti kuis interaktif, sistem poin, dan papan peringkat (leaderboard)—pada media mobile learning berhasil mentransformasi atmosfer kelas PAI menjadi suasana belajar yang menyenangkan (fun learning). Pembelajaran PAI yang konvensional sering kali dipersepsikan sebagai proses pasif yang didominasi oleh ceramah dan hafalan teks. Namun, hadirnya mekanisme permainan digital mampu menghidupkan dinamika kelas, di mana siswa terlibat secara aktif dan antusias dalam setiap sesi materi.

Secara teoritis, temuan ini selaras dengan Mechanics-Dynamics-Aesthetics (MDA) Framework yang dikembangkan oleh Hunicke, LeBlanc, dan Zubek. Elemen mekanik (poin, badge, leaderboard) memicu dinamika kompetisi yang sehat dan interaktif, yang pada akhirnya menghasilkan estetika pengalaman belajar berupa kesenangan (fun), tantangan (challenge), dan keterikatan emosional (engagement). Penggunaan kuis interaktif berbasis mobile learning di SMPN 72 Kota Bandung terbukti secara empiris mampu menjaga rentang perhatian (attention span) dan fokus belajar siswa.

Berdasarkan temuan observasi, format kuis cepat bertempo dinamis berhasil menciptakan stimulasi kognitif yang memacu keaktifan peserta didik secara merata. Secara teoritis, kondisi ini dijelaskan melalui Self-Determination Theory (SDT) dari Deci dan Ryan, khususnya pada pemenuhan kebutuhan kognitif akan rasa kompeten (competence). Ketika siswa berhasil menyelesaikan soal kuis dan langsung mendapatkan poin umpan balik (immediate feedback), otak merespons dengan melepaskan dopamin yang memicu rasa puas dan ketagihan belajar secara positif (positive reinforcement). Sensasi pencapaian (sense of accomplishment) ini mendorong siswa untuk terus tertantang mempelajari materi PAI selanjutnya.

Temuan penelitian juga mengungkapkan bahwa keberadaan sistem poin dan papan peringkat (leaderboard) tidak dipersepsikan siswa SMPN 72 Kota Bandung sebagai tekanan akademis yang memberatkan, melainkan sebagai bentuk perayaan atas usaha belajar mereka. Setiap jawaban benar yang dikonversi menjadi poin memberikan penghargaan instan yang adil bagi seluruh tingkat kemampuan siswa. Dalam perspektif teori Flow yang dirumuskan oleh Mihaly Csikszentmihalyi, gamification yang dirancang dengan baik mampu menyeimbangkan antara tingkat tantangan (challenge level) dan tingkat keterampilan siswa (skill level). Keseimbangan ini membawa siswa masuk ke dalam kondisi flow—suatu keadaan mental di mana siswa terserap sepenuhnya dalam aktivitas belajar PAI tanpa merasa bosan (boredom) akibat materi yang terlalu mudah atau cemas (anxiety) akibat tugas yang terlalu sulit.

Di samping menciptakan keceriaan belajar, integrasi mobile gamification di SMPN 72 Kota Bandung memberikan dampak signifikan dalam mereduksi kecemasan

akademis dan hambatan psikologis siswa. Dalam pembelajaran PAI tradisional, tidak sedikit siswa yang merasa tertekan atau cemas ketika diminta menjawab pertanyaan guru secara langsung di depan kelas karena takut salah atau khawatir dihakimi oleh teman sebaya. Media mobile learning menghadirkan ruang antarmuka yang non-intimidatif, di mana siswa dapat mencoba, berbuat salah, dan memperbaiki pemahamannya dalam ruang aman (psychologically safe environment). Secara teoritis, reduksi kecemasan ini sejalan dengan Affective Filter Hypothesis dari Stephen Krashen, yang menyatakan bahwa emosi negatif seperti kecemasan dan rendahnya rasa percaya diri akan menyumbat saluran penerimaan informasi kognitif. Literasi juga mendukung pada kegiatan pembelajaran yang optimal (Eraku, S. S., Baruadi, M. K., & Anantadjaya, 2021).

Ketika saringan afektif (affective filter) siswa berhasil diturunkan melalui suasana gamification yang ramah, penerimaan materi keagamaan di SMPN 72 Kota Bandung menjadi jauh lebih efektif. Siswa merasa lebih leluasa, berani, dan percaya diri dalam mengeksplorasi isu-isu keagamaan tanpa bayang-bayang ketakutan akan sanksi sosial atau penilaian negatif.

Hasil wawancara mengungkapkan bahwa persepsi siswa terhadap kesalahan (error perception) bergeser secara positif: kesalahan dalam menjawab kuis digital tidak lagi dipandang sebagai kegagalan fatal, melainkan sebagai umpan balik konstruktif untuk membenahi pemahaman. Konsep ini sesuai dengan teori Growth Mindset dari Carol Dweck, di mana kecerdasan dan pemahaman materi PAI dipandang sebagai kapasitas yang dapat terus berkembang melalui latihan dan proses belajar berulang. Penciptaan lingkungan belajar yang non-intimidatif ini juga didukung oleh teori Gamified Learning dari Landers, yang menjelaskan bahwa gamification tidak secara langsung mengubah hasil belajar, melainkan memengaruhi perilaku dan sikap belajar siswa terlebih dahulu.

Di SMPN 72 Kota Bandung, elemen permainan mengubah sikap pasif dan defensif menjadi keaktifan yang eksploratif. Ketika siswa merasa nyaman dan tidak terintimidasi, resistensi psikologis terhadap mata pelajaran keagamaan mencair. Siswa lebih terbuka untuk menyerap nilai-nilai moral dan syariat Islam karena proses penyampaiannya dikemas melalui pengalaman digital yang manusiawi, komunikatif, dan menyenangkan (Suleman, M. A., & Idayanti, Z, 2023).

Ditinjau dari perspektif pedagogi Islam, penciptaan suasana belajar yang menyenangkan dan ramah ini mengakar kuat pada prinsip Taisir (kemudahan) dan Targhib (motivasi positif). Rasulullah SAW senantiasa meneladankan prinsip yassiru wala tu'assiru, basysyiru wala tunaffiru (mudahkanlah dan jangan dipersulit, berilah kabar gembira dan jangan buat mereka lari). Implementasi gamification di SMPN 72 Kota Bandung merupakan manifested metodologis dari prinsip Targhib, di mana apresiasi berupa poin, tingkat pencapaian, dan papan peringkat menggantikan pendekatan doktrinal yang kaku atau sarat akan ancaman (Tarhib). Pendekatan yang menggembirakan ini terbukti lebih efektif dalam menanamkan kecintaan mendalam terhadap ajaran Islam pada jiwa remaja.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa pembelajaran PAI berbasis mobile gamified berhasil meruntuhkan sekat hirarkis di dalam kelas, sehingga interaksi sosial antarsiswa menjadi lebih inklusif. Siswa dari berbagai latar belakang kemampuan akademis dapat menikmati proses permainan secara setara. Menurut teori

Constructivism (Konstruktivisme) sosial Vygotsky, lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan memfasilitasi terjadinya scaffolding alami. Siswa yang meraih peringkat lebih tinggi di papan peringkat kerap kali menjadi tempat bertanya bagi teman sebayanya, sehingga tumbuh budaya belajar kolaboratif yang didasari oleh rasa saling mendukung tanpa adanya rasa rendah diri (inferiority complex).

Selain itu, desain antarmuka mobile learning yang intuitif dan penuh warna di SMPN 72 Kota Bandung memberikan stimulasi visual yang memperkuat daya tarik pembelajaran. Secara psikologis, hal ini mengacu pada Cognitive Load Theory (Teori Beban Kognitif) dari John Sweller, di mana penyajian materi PAI yang terfragmentasi ke dalam kuis-kuis pendek (micro-learning) dapat mengurangi beban kognitif tidak relevan (extraneous cognitive load). Informasi keagamaan yang kompleks seperti hukum Fikih atau Sejarah Kebudayaan Islam menjadi lebih mudah dicerna dan diolah oleh memori kerja (working memory) siswa karena disajikan secara terstruktur dan interaktif.

Secara komprehensif, temuan lapangan dan sintesis teori ini menegaskan bahwa penciptaan pengalaman belajar yang menyenangkan dan non-intimidatif melalui gamification bukan sekadar hiburan dangkal (gimmick), melainkan strategi pedagogis berbasis ilmiah. Integrasi elemen gamification pada media mobile learning di SMPN 72 Kota Bandung berhasil membuktikan bahwa Pendidikan Agama Islam dapat diajarkan secara modern, fleksibel, dan penuh kegembiraan tanpa mengorbankan kesakralan serta kedalaman nilai-nilai keagamaan. Pendekatan ini secara kualitatif terbukti efektif dalam membakar semangat belajar, membangun rasa percaya diri, dan menciptakan ekosistem pembelajaran PAI yang inklusif serta humanis bagi generasi digital

2. Fleksibilitas Akses dan Penguatan Motivasi Intrinsik Siswa

Hasil penelitian di SMPN 72 Kota Bandung menunjukkan bahwa fleksibilitas akses materi Pendidikan Agama Islam (PAI) melalui media *mobile learning* terbukti membuka ruang luas bagi keterlibatan mandiri (*independent engagement*) peserta didik. Pembelajaran PAI yang sebelumnya terbatas oleh sekat ruang kelas dan durasi jam pelajaran kini dapat diakses oleh siswa kapan saja dan di mana saja melalui perangkat seluler mereka. Siswa memiliki kebebasan untuk mengulas materi, menyimak infografis keagamaan, serta mengerjakan kuis latihan secara berulang di luar jam sekolah. Secara teoritis, temuan ini sangat sejalan dengan konsep *Ubiquitous Learning* (u-learning) dan *Mobile Learning Theory* dari Agnes Kukulska-Hulme, yang menekankan bahwa teknologi portabel memungkinkan terjadinya proses belajar secara kontinu, melintasi batas ruang dan waktu (*seamless learning*).

Keterlibatan mandiri siswa SMPN 72 Kota Bandung dalam mengakses materi PAI secara *mobile* mendasari terbentuknya Otonomi Belajar (*learner autonomy*). Berdasarkan hasil wawancara, siswa merasa memegang kendali penuh atas kecepatan (*pacing*) dan arah belajar mereka sendiri. Siswa yang membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami hukum Fikih atau Sejarah Kebudayaan Islam dapat mengulang kuis interaktif tanpa merasa tertinggal dari teman-temannya. Secara teoritis, hal ini merujuk pada *Self-Determination Theory* (SDT) dari Deci dan Ryan, khususnya pada dimensi *Autonomy* (otonomi). Ketika individu diberikan ruang kebebasan dan kontrol atas proses belajarnya, dorongan internal untuk terlibat secara aktif akan meningkat secara signifikan dibandingkan jika mereka berada di bawah paksaan instruksional yang kaku.

Fleksibilitas akses ini juga didukung oleh perancangan materi PAI berformat *micro-learning* pada aplikasi *mobile*, di mana substansi ajaran Islam diurai menjadi modul-modul kecil yang padat dan interaktif. Di SMPN 72 Kota Bandung, format ini memudahkan siswa untuk memanfaatkan waktu luang (*interstitial time*) mereka—seperti saat istirahat sekolah atau perjalanan pulang—untuk mengakses kuis PAI secara sukarela. Dalam perspektif *Cognitive Load Theory* (Teori Beban Kognitif) dari John Sweller, penyampaian materi keagamaan berskala kecil namun berkesinambungan ini terbukti efektif mencegah kejenuhan kognitif (*cognitive overload*). Informasi keagamaan terserap secara lebih bertahap, mendalam, dan menetap lama dalam memori jangka panjang (*long-term memory*) siswa.

Seiring dengan fleksibilitas akses tersebut, integrasi elemen *gamification* secara nyata mampu menstimulasi rasa ingin tahu (*curiosity*) siswa terhadap khazanah keagamaan. Hasil observasi dan data digital mencatat bahwa keberadaan fitur tantangan baru, *badge* pencapaian, dan kuis berkala berhasil memicu rasa penasaran siswa untuk terus mengeksplorasi modul PAI yang belum mereka selesaikan. Secara psikologis, fenomena ini dapat dijelaskan melalui *Information Gap Theory* dari George Loewenstein. Rasa ingin tahu muncul ketika individu menyadari adanya celah antara apa yang mereka ketahui dan apa yang ingin mereka ketahui. Pendekatan permainan pada *mobile learning* secara cerdik memapar celah informasi keagamaan tersebut melalui pertanyaan kuis yang menggugah, sehingga siswa tergerak secara sukarela untuk mencari tahu jawabannya.

Stimulasi rasa ingin tahu yang konsisten di SMPN 72 Kota Bandung pada akhirnya bertransformasi menjadi penguatan motivasi intrinsik—yakni dorongan murni untuk belajar agama demi rasa ingin tahu dan kepuasan pribadi, bukan sekadar demi mengejar nilai atau menghindari hukuman guru. Dalam kerangka teori SDT, motivasi intrinsik terbentuk ketika tiga kebutuhan psikologis dasar terpenuhi secara seimbang: otonomi (*autonomy*), kompetensi (*competence*), dan keterhubungan (*relatedness*). *Mobile gamification* memberikan otonomi dalam mengakses materi, membangun kompetensi melalui pencapaian poin kuis, serta memfasilitasi keterhubungan sosial melalui papan peringkat dan diskusi kelompok. Hasilnya, belajar PAI bergeser dari sebuah kewajiban akademis (*extrinsic obligation*) menjadi kebutuhan belajar yang menyenangkan (*intrinsic drive*).

Pendekatan permainan dalam media *mobile learning* PAI juga menghadirkan efek adiktif secara positif (*positive addiction*). Di SMPN 72 Kota Bandung, siswa menunjukkan kecenderungan untuk secara berulang membuka aplikasi PAI demi memperbaiki skor atau menyelesaikan level materi tertentu. Secara neurobiologis, hal ini dapat dijelaskan melalui siklus *Dopamine Loop* dalam sistem imbalan otak (*brain reward system*). Umpan balik positif yang instan berupa poin, animasi kemenangan, atau kenaikan peringkat melepaskan dopamin yang memicu perasaan gembira. Uniknya, dalam konteks PAI, adiksi positif ini diarahkan secara edukatif untuk mengaitkan perasaan gembira tersebut dengan aktivitas mempelajari ayat Al-Qur'an, Hadis, dan akhlakul karimah (Dahlan, U. A, 2021).

Penguatan motivasi intrinsik ini turut diperkuat oleh teori *Overjustification Effect*. Dalam pendekatan PAI tradisional, penggunaan hukuman atau hadiah eksternal yang berlebihan sering kali justru mematikan minat alami siswa terhadap agama. Namun, dalam *mobile gamification* di SMPN 72 Kota Bandung, elemen permainan

seperti poin dan *badge* dirancang bukan sebagai hadiah luar yang manipulatif, melainkan sebagai bentuk umpan balik kompetensi (*informational feedback*). Hal ini membuat siswa tetap merasa bahwa alasan utama mereka belajar adalah karena materi PAI itu sendiri menarik dan bermanfaat bagi diri mereka, bukan semata-mata demi poin teknis di aplikasi.

Ditinjau dari perspektif filsafat pendidikan Islam, penguatan motivasi intrinsik ini mencerminkan pencapaian derajat *Thalabul 'Ilmi* (mencari ilmu) yang autentik. Islam mengajarkan bahwa menuntut ilmu harus dilandasi oleh keikhlasan niat dan kelezatan spiritual (*halawatul iman*). Ketika siswa SMPN 72 Kota Bandung secara mandiri dan antusias mengakses materi PAI di rumah melalui gawai mereka tanpa perlu diperintah secara paksa oleh orang tua atau guru, proses transformasi nilai-nilai keagamaan telah berakar kuat di dalam jiwa mereka. Pembelajaran PAI berbasis *mobile* berhasil menjembatani ajaran keikhlasan menuntut ilmu dengan media digital yang digemari generasi muda.

Selain itu, fleksibilitas akses *mobile learning* memfasilitasi terjadinya *Self-Regulated Learning* (SRL) atau Pembelajaran Teratur Mandiri menurut Barry Zimmerman. Melalui platform digital, siswa SMPN 72 Kota Bandung dilatih untuk merencanakan waktu belajar mereka (*forethought phase*), memantau pemahaman mandiri melalui kuis (*performance phase*), serta merefleksikan hasil pencapaian skor mereka (*self-reflection phase*). Siklus SRL yang terbentuk secara alami ini tidak hanya meningkatkan penguasaan materi PAI, melainkan juga mengasah keterampilan metakognitif dan kemandirian belajar yang sangat dibutuhkan oleh siswa di era digital modern (Winata, dkk., 2026).

Secara komprehensif, temuan lapangan dan landasan teori ini mengonfirmasi bahwa fleksibilitas akses media *mobile learning* yang dipadukan dengan elemen *gamification* merupakan kombinasi ampuh dalam memupuk motivasi intrinsik siswa. Di SMPN 72 Kota Bandung, PAI tidak lagi dipandang sebagai sekumpulan doktrin kaku yang wajib dihafal menjelang ujian sekolah, melainkan sebagai khazanah keagamaan yang hidup, dinamis, dan menarik untuk dieksplorasi secara mandiri. Integrasi teknologi digital ini berhasil membentuk profil siswa muslim yang otonom, haus akan ilmu keagamaan, serta memiliki dorongan internal yang kokoh untuk terus belajar dan mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari.

3. Tantangan Distraksi Digital dan Urgensi Pendampingan Guru

Hasil penelitian di SMPN 72 Kota Bandung menunjukkan bahwa di balik efektivitas *mobile gamification*, pengintegrasian gawai ke dalam pembelajaran PAI membawa tantangan riil berupa distraksi digital (*digital distraction*). Temuan observasi di dalam kelas mengidentifikasi bahwa masuknya notifikasi media sosial, pesan instan, gim non-edukatif, hingga godaan untuk melakukan perambahan web (*web browsing*) di luar materi PAI kerap memecah konsentrasi siswa. Secara teoritis, fenomena ini dapat dijelaskan melalui *Cognitive Load Theory* (Teori Beban Kognitif) dari John Sweller, khususnya pada munculnya *extraneous cognitive load* (beban kognitif yang tidak relevan). Ketika perhatian siswa terpecah antara materi keagamaan dan pemicu digital lainnya, kapasitas memori kerja (*working memory*) siswa mengalami *overload*, yang pada akhirnya menghambat pemrosesan dan pemahaman materi PAI secara mendalam.

Distraksi digital yang terjadi di SMPN 72 Kota Bandung juga selaras dengan konsep *Cognitive Offloading* dan *Task-Switching Cost* dalam psikologi kognitif. Ketika siswa berpindah fokus secara cepat dari aplikasi *mobile learning* PAI ke aplikasi hiburan atau notifikasi yang masuk, otak membutuhkan waktu dan energi kognitif tambahan untuk kembali pada fokus awal (*refocusing*). Hasil wawancara dengan guru PAI mengonfirmasi bahwa perpindahan fokus yang berulang ini berdampak pada dangkalnya pemahaman siswa terhadap materi keagamaan. Siswa cenderung hanya meraih tingkat pemahaman di permukaan (*surface learning*) semata demi menyelesaikan kuis kognitif dengan cepat, tanpa sempat melakukan pencernaan makna atau perenungan nilai-nilai ajaran Islam yang sedang dipelajari.

Selain gangguan notifikasi eksternal, temuan lapangan mengungkap adanya potensi penyalahgunaan internal dari elemen *gamification* itu sendiri, yang dikenal sebagai fenomena *pointsification* atau *superficial gamification*. Di SMPN 72 Kota Bandung, beberapa siswa terpantau terlalu berfokus pada strategi mengumpulkan poin dan menduduki papan peringkat (*leaderboard*) semata, sehingga mengabaikan esensi substansi materi PAI. Ditinjau dari *Self-Determination Theory* (SDT), situasi ini menandakan bergesernya motivasi siswa kembali ke arah motivasi ekstrinsik yang dangkal. Jika tidak dimitigasi, orientasi belajar siswa akan terdistorsi: belajar PAI bukan lagi didasari oleh niat memahami ajaran agama (*lillâhi ta'âlâ*), melainkan sekadar demi memenangkan permainan digital (*playing to win*).

Hambatan-hambatan empiris tersebut mempertegas urgensi peran strategis dan pendampingan fasilitatif dari guru PAI sebagai pemegang kendali pedagogis. Kehadiran gawai pintar dan aplikasi canggih tidak pernah bisa menggantikan peran sentral pendidik (*teacher presence*). Secara teoritis, hal ini merujuk pada kerangka *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) dari Mishra dan Koehler. Keberhasilan pembelajaran PAI berbasis *mobile gamification* di SMPN 72 Kota Bandung tidak ditentukan oleh kecanggihan teknologinya (*Technological Knowledge*), melainkan oleh keahlian guru dalam memadukan strategi pedagogis (*Pedagogical Knowledge*) dan kedalaman materi keagamaan (*Content Knowledge*) untuk mengarahkan penggunaan teknologi tersebut secara efektif.

Dalam upaya memitigasi potensi distraksi digital, guru PAI di SMPN 72 Kota Bandung menerapkan strategi pengelolaan kelas (*classroom management*) yang terstruktur dan adaptif. Guru menyusun kesepakatan penggunaan gawai (*digital etiquette*) bersama siswa, seperti memberlakukan mode fokus (*focus mode*), mematikan notifikasi aplikasi non-edukatif, serta menetapkan pembagian waktu (*screen-time boundaries*) yang jelas antara kapan siswa harus menatap layar gawai dan kapan harus memperhatikan penjelasan guru secara tatap muka. Secara teoritis, penerapan regulasi eksternal ini sejalan dengan teori *Self-Regulated Learning* (SRL) dari Barry Zimmerman, di mana siswa yang belum memiliki kontrol diri (*self-control*) digital yang matang membutuhkan pembimbingan lingkungan (*scaffolding*) guna melatih disiplin diri secara bertahap.

Pendampingan guru di SMPN 72 Kota Bandung juga bertindak sebagai fasilitator *meaning-making* (pencarian makna) agar pemanfaatan *mobile gamification* tetap berada dalam koridor edukatif yang bermakna. Setelah sesi kuis interaktif berakhir, guru PAI secara konsisten mengambil alih dinamika kelas untuk melakukan debriefing dan diskusi reflektif secara lisan. Guru membedah pertanyaan-pertanyaan kuis,

mengaitkannya dengan realitas kehidupan sehari-hari siswa, serta menarik pesan moral spiritual di baliknya. Berdasarkan teori *Constructivism* (Konstruktivisme) Vygotsky, proses diskusi fasilitatif ini berposisi sebagai *Zone of Proximal Development* (ZPD), di mana guru membantu siswa menjembatani pencapaian kognitif dari level permainan digital menuju level pemahaman spiritual yang lebih tinggi.

Ditinjau dari perspektif kepemimpinan pedagogis, peran guru PAI dalam mendampingi penggunaan teknologi digital mencerminkan prinsip *Murabbi* dan *Mu'addib* dalam pendidikan Islam. Seorang guru PAI bukan sekadar penyampai informasi (*mu'allim*), melainkan pengasuh jiwa (*murabbi*) dan pembentuk adab (*mu'addib*). Di tengah arus distraksi digital yang masif, guru PAI di SMPN 72 Kota Bandung hadir untuk membimbing adab digital (*digital adab*) siswa—mengajarkan bagaimana memanfaatkan perangkat gawai secara bijak, menjaga pandangan dari konten negatif, serta meluruskan niat (*itqân*) bahwa gawai adalah sarana mendekatkan diri kepada Allah, bukan alat untuk melalaikan kewajiban.

Pendampingan guru yang intensif juga terbukti mampu mengubah iklim kelas dari kompetisi individualistis akibat *leaderboard* menjadi kolaborasi yang sehat. Ketika guru PAI melihat adanya riak persaingan yang tidak sehat atau perasaan rendah diri pada siswa yang menduduki peringkat bawah, guru segera mengintervensi dengan memberikan penguatan afektif. Guru menegaskan bahwa nilai sejati seorang muslim di hadapan Allah didasari oleh kesungguhan proses dan ketakwaan (*taqwa*), bukan semata-mata skor digital di aplikasi. Pendekatan humanis ini selaras dengan teori *Caring Pedagogy* dari Nel Noddings, yang menekankan pentingnya rasa aman, keadilan, dan dorongan emosional dalam setiap proses pembelajaran.

Sinergi antara teknologi *mobile gamification* dan pendampingan guru PAI di SMPN 72 Kota Bandung pada akhirnya menghasilkan model pembelajaran yang seimbang (*blended humanistic learning*). Teknologi dimanfaatkan untuk memantik ketertarikan kognitif dan motivasi awal siswa, sementara pendampingan guru menjaga kedalaman makna, arah nilai, dan pembentukan karakter. Hasil wawancara dengan manajemen sekolah memperlihatkan bahwa pendampingan guru yang terstruktur berhasil menekan tingkat distraksi digital di kelas PAI hingga pada batas yang minim dan terkendali, sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan secara kondusif dan fokus.

Secara komprehensif, temuan lapangan dan sintesis teori ini menyimpulkan bahwa tantangan distraksi digital merupakan konsekuensi logis dari pemanfaatan teknologi yang tidak boleh dihindari, melainkan harus dikelola secara bijaksana. Integrasi *mobile gamification* dalam PAI di SMPN 72 Kota Bandung membuktikan bahwa keberadaan pendampingan guru yang responsif, tegas, dan berempati merupakan kunci utama untuk mentransformasi potensi gangguan digital menjadi peluang pembelajaran yang tertib, bermakna, dan berkarakter. Pendampingan ini memastikan bahwa pemanfaatan media digital tetap berada pada koridor pencapaian tujuan pendidikan Islam yang utuh, yakni melahirkan generasi yang cerdas secara digital sekaligus matang secara spiritual (Desy Safitri, Noviani, D., Anggraini, L., & Vitasari, D, 2024).

4. Implikasi Kualitatif: Membangun Persepsi Positif terhadap Pembelajaran PAI

Hasil penelitian kualitatif di SMPN 72 Kota Bandung menunjukkan bahwa implikasi paling mendasar dari integrasi *mobile gamification* adalah terjadinya transformasi persepsi siswa secara signifikan terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Sebelum diterapkannya media berbasis *mobile learning* dan elemen permainan, PAI kerap dicitrakan oleh siswa sebagai disiplin ilmu yang kaku, sarat hafalan tekstual, serta didominasi oleh metode ceramah yang monoton. Namun, pemanfaatan kuis interaktif, tantangan bertingkat, dan sistem poin berhasil meruntuhkan stereotipe negatif tersebut. Secara teoritis, temuan ini selaras dengan *Conceptual Change Theory* (Teori Perubahan Konseptual) dari Posner et al., di mana persepsi lama yang tidak lagi relevan (*dissatisfaction*) berhasil digantikan oleh persepsi baru yang terbukti lebih logis, adekuat, dan menarik (*fruihtful and attractive*) bagi perkembangan kognitif siswa.

Perubahan pandangan siswa dari PAI yang "kaku dan dogmatis" menjadi "modern, responsif, dan interaktif" dilandasi oleh pergeseran pengalaman belajar (*learning experience*) yang dirasakan secara langsung di kelas. Dalam studi kognisi sosial, persepsi individu terbentuk melalui akumulasi pengalaman indrawi dan interpretasi afektif terhadap lingkungannya (*Perceptual Cycle Theory* dari Neisser). Ketika siswa SMPN 72 Kota Bandung mengalami pembelajaran PAI yang dikemas melalui antarmuka gawai yang intuitif dan dinamika permainan yang menggembirakan, skema mental (*mental schema*) mereka tentang PAI diperbarui. PAI tidak lagi dipersepsikan sebagai beban akademis yang menjenuhkan, melainkan sebagai ruang eksplorasi keagamaan yang relevan dengan realitas kehidupan digital mereka.

Transformasi persepsi ini tercermin dari meningkatnya tingkat keterikatan emosional dan sikap positif (*positive attitudes*) siswa terhadap guru dan materi PAI. Berdasarkan hasil wawancara mendalam, siswa mengaku lebih antusias menyambut jam pelajaran PAI dibandingkan sebelumnya. Secara teoritis, hal ini merujuk pada *Expectancy-Value Theory* dari Eccles dan Wigfield, yang menyatakan bahwa motivasi dan persepsi positif siswa terhadap suatu mata pelajaran sangat ditentukan oleh keyakinan mereka untuk sukses (*expectancy*) serta nilai kegunaan dan kenikmatan (*utility and intrinsic value*) yang ditawarkan oleh mata pelajaran tersebut. *Mobile gamification* berhasil meningkatkan kedua komponen ini secara seimbang pada pembelajaran PAI.

Efektivitas *mobile gamification* sebagai strategi pembelajaran modern di SMPN 72 Kota Bandung terbukti secara kualitatif mampu memperkokoh penerimaan teknologi dalam pendidikan Islam kontemporer. Temuan ini sangat relevan dengan *Technology Acceptance Model* (TAM) yang dikembangkan oleh Fred Davis, khususnya pada dua konstruk utama: *Perceived Usefulness* (persepsi kemanfaatan) dan *Perceived Ease of Use* (persepsi kemudahan penggunaan). Siswa dan guru PAI menilai bahwa media *mobile gamification* tidak hanya mudah digunakan, tetapi juga sangat bermanfaat dalam mempercepat pemahaman materi keagamaan, memperjelas konsep fikih yang rumit, serta menjadikan proses evaluasi belajar berlangsung secara adil dan transparan.

Penerimaan positif terhadap *mobile gamification* ini mematahkan dikotomi lama yang sering kali memisahkan antara sains-teknologi modern dengan pendidikan agama. Di SMPN 72 Kota Bandung, integrasi teknologi digital dipandang sebagai

manifestasi dari rekonstruksi pedagogi Islam yang adaptif terhadap zaman. Ditinjau dari teori *Media Naturalness* dari Ned Kock, meskipun media digital memiliki keterbatasan interaksi fisik, penggunaan elemen *gamification* yang komunikatif mampu menutup jarak tersebut dengan menghadirkan simulasi interaksi yang kaya (*rich feedback*). Siswa merasa bahwa nilai-nilai Islam dapat disajikan secara elegan melalui platform teknologi tercanggih tanpa sedikit pun mengikis kesakralan substansi ajaran agama.

Implikasi kualitatif ini juga berdampak pada pembentukan *Self-Efficacy* (efikasi diri) siswa dalam mempelajari materi-materi keagamaan yang kompleks, seperti tata cara ibadah, hukum waris, maupun Sejarah Kebudayaan Islam. Teori Efikasi Diri dari Albert Bandura menegaskan bahwa persepsi kemampuan diri seseorang dibentuk oleh pengalaman keberhasilan (*mastery experiences*). Melalui *mobile gamification*, pencapaian poin, *badge*, dan kenaikan tingkat kuis bertindak sebagai bukti keberhasilan kecil (*small wins*) yang bertahap. Hal ini membangkitkan rasa percaya diri siswa SMPN 72 Kota Bandung bahwa mereka sanggup menguasai materi PAI dengan baik, yang pada gilirannya mengikis rasa rendah diri atau takut gagal saat menghadapi ujian resmi.

Secara sosial, persepsi positif ini menciptakan atmosfer *Inclsive and Collaborative Learning Environment* (Lingkungan Belajar Inklusif dan Kolaboratif) di SMPN 72 Kota Bandung. Media *mobile learning* menyetarakan partisipasi belajar, di mana siswa yang cenderung pendiam di kelas konvensional mendapatkan kesempatan yang sama untuk menunjukkan kemampuannya melalui aplikasi digital. Berdasarkan *Social Identity Theory*, perasaan menjadi bagian dari komunitas pembelajar PAI yang modern dan suportif menumbuhkan *sense of belonging* (rasa memiliki) yang tinggi di kalangan siswa. Hal ini mendorong terbentuknya budaya sekolah yang positif (*positive school climate*), di mana aktivitas belajar agama menjadi kebanggaan bersama.

Ditinjau dari perspektif filsafat pendidikan Islam kontemporer, keberhasilan memperbarui persepsi siswa terhadap PAI ini merupakan wujud nyata dari prinsip *Ishtishlah* (mengambil kemaslahatan) dan *Tajdid* (pembaruan) dalam metodologi pembentukan karakter. Pendidikan Islam di era digital dituntut untuk tidak hanya mewariskan teks-teks klasik, melainkan juga mengemasnya dalam bahasa metodologis yang dipahami oleh generasi zamannya (*khatibun-nasa 'ala qadri 'uqulihim*). Hasil penelitian di SMPN 72 Kota Bandung membuktikan bahwa *mobile gamification* adalah sarana *tajdid* pedagogis yang efektif dalam menjembatani pesan-pesan ilahiah dengan gaya hidup digital remaja era Z dan Alfa.

Hasil studi dokumentasi berupa jurnal refleksi siswa memperlihatkan bahwa persepsi positif yang terbangun tidak berhenti pada ranah kognitif dan afektif di kelas, melainkan berdampak pada peningkatkan apresiasi siswa terhadap nilai-nilai akhlakul karimah dalam kehidupan sehari-hari. Siswa menjadi lebih terbuka untuk mendiskusikan persoalan moral dan agama dengan guru PAI mereka. Secara teoritis, fenomena ini dapat dijelaskan melalui *Transformative Learning Theory* dari Jack Mezirow, di mana perubahan kerangka acuan (*frame of reference*) dan persepsi mental pada akhirnya mendorong terjadinya perubahan perilaku (*behavioral change*) yang lebih dewasa dan bermakna.

Secara komprehensif, temuan lapangan dan landasan teori ini mengonfirmasi bahwa integrasi elemen *gamification* pada media *mobile learning* di SMPN 72 Kota

Bandung sukses secara kualitatif dalam membangun persepsi positif siswa terhadap PAI. PAI tidak lagi dipandang sebagai pelajaran pinggiran yang membosankan, melainkan sebagai disiplin ilmu yang modern, bergengsi, dan kaya akan nilai-nilai hidup. Keberhasilan transformasi persepsi ini memberikan fondasi yang kokoh bagi efektivitas pembelajaran PAI jangka panjang, sekaligus membuktikan bahwa pendidikan agama Islam memiliki fleksibilitas dan daya hidup yang luar biasa dalam menjawab tantangan perkembangan teknologi digital kontemporer.

Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai integrasi elemen *gamification* pada media *mobile learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMPN 72 Kota Bandung, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan kuis interaktif, sistem poin, dan papan peringkat (*leaderboard*) terbukti secara kualitatif berhasil menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, serta non-intimidatif. Fleksibilitas akses materi melalui perangkat *mobile* tidak hanya meningkatkan keterlibatan mandiri dan rasa ingin tahu siswa, melainkan juga menumbuhkan motivasi intrinsik serta mengubah persepsi mereka terhadap PAI dari mata pelajaran yang kaku menjadi lebih modern dan dinamis. Kendati dihadapkan pada tantangan berupa potensi distraksi digital dan kecenderungan siswa berfokus pada poin semata, pendampingan fasilitatif dari guru PAI terbukti efektif dalam menjaga fokus dan efektivitas pembelajaran. Secara keseluruhan, integrasi *mobile gamification* merupakan strategi pembelajaran inovatif yang berhasil memadukan daya tarik teknologi digital dengan kedalaman makna pendidikan agama bagi siswa sekolah menengah.

Berdasarkan temuan penelitian tersebut, direkomendasikan kepada guru PAI di SMPN 72 Kota Bandung untuk terus mengembangkan variasi konten materi keagamaan berbasis *gamification* yang tidak hanya menguji aspek kognitif hafalan, tetapi juga memuat fitur refleksi dan studi kasus kontekstual guna memperdalam pemahaman substansial siswa. Bagi pihak sekolah dan pengambil kebijakan, disarankan untuk memperkuat infrastruktur jaringan serta menyusun panduan atau regulasi penggunaan perangkat *mobile* yang jelas di lingkungan sekolah guna meminimalkan hambatan teknis dan distraksi digital selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengkaji implikasi penggunaan *gamification* secara membujur (*longitudinal*) dengan melibatkan variabel kualitatif lain, seperti pengaruhnya terhadap perubahan perilaku (*akhlak*) dan tingkat pembiasaan ibadah harian siswa di luar lingkungan sekolah.

Daftar Rujukan

Azizah, S. S., Syahudun, & Anwar, S. (2024). Implementasi model gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar. LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran, 4(4), 1221–1229. https://doi.org/10.51878/learning.v4i4.3823

Dahlan, U. A. (2021). Pembelajaran PAI di masa pandemi Covid-19. Edisi, 3(3), 489–499. https://doi.org/10.36088/edisi.v3i3.1463

Desy Safitri, Noviani, D., Anggraini, L., & Vitasari, D. (2024). Gamification in Islamic religious education effectiveness and challenges in increasing students' learning motivation. Analytica Islamica. https://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/analytica/article/view/22113/9491

Eraku, S. S., Baruadi, M. K., & Anantadjaya, S. (2021). Digital literacy and educators of Islamic education. Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam, 10(1), 569–576. https://doi.org/10.30868/ei.v10i01.1533

Gule, Y., Laratmase, A. J., Sholihin, C., Riztya, R., & Rahmani, S. F. (2023). Pengelolaan media informasi dalam pembelajaran untuk penguatan perilaku religiusitas siswa di sekolah dasar. Journal on Education, 5(4), 13315. https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2332

Hasyim, N. A. U., & M. (2024). Tantangan guru Pendidikan Agama Islam dalam menghadapi siswa generasi Z di Sekolah Menengah Kejuruan. Al-Musannif, 6(2), 83–96. https://doi.org/10.56324/al-musannif.v6i2.191

Jaemani, A. (2020). Tantangan pendidikan Islam di era revolusi industri 4.0. At-Taqwa, 16(2), 126–140. https://doi.org/10.54069/attaqwa.v16i2.55

Johariyah, S., & Samsuddin. (2024). Penguatan materi Pendidikan Agama Islam di era digital: Tantangan dan peluang. Journal of Gurutta Education, 3(2), 50. https://doi.org/10.33096/jge.v3i2.1787

Khaldi, A., Bouzidi, R., & Nader, F. (2023). Gamification of e-learning in higher education: A systematic literature review. Smart Learning Environments. https://doi.org/10.1186/s40561-023-00227-z

Nasri. (2023). Penerapan metode gamifikasi dalam pembelajaran PAI untuk meningkatkan motivasi siswa di SD Negeri 011 Kepenuhan Hulu. Edusains, 1(2), 55–61. https://doi.org/10.57255/edusains.v1i2.1090

Winata, K. A., Aminuddin, A. B., & Fajrussalam, H. (2026). Analysis of the Merdeka Curriculum in enhancing student competencies in the digital era. *Didaktika, 15*(1), 475–486. https://doi.org/10.58230/27454312.3663

Winata, K. A., Sofyan, E., Suhara, D., & Milah, A. I. S. (2026). Transforming the Islamic Religious Education Curriculum in the Age of Artificial Intelligence: Integrating Digital Literacy, Religious Moderation, and the Pancasila Student Profile. *Bulletin of Pedagogical Research, 6*(3), 221–239. https://doi.org/10.51278/bpr.v6i3.2764

Winata, K. A., Sofyan, E., Aminuddin, A. B., & Fajrussalam, H. (2026). Deep Learning as a Catalyst for Competency-Based Educational Transformation in the Merdeka Belajar

Curriculum. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran, 10*(2), 211–224. https://doi.org/10.21831/jk.v10i2.95585