

**DINAMIKA INOVASI KURIKULUM PAI BERBASIS GAMIFIED-PROBLEM
BASED LEARNING: SOLUSI TEORETIS MENGHADAPI RESISTENSI
BELAJAR DI ERA DISRUPSI**

Rani Safitri¹, Pely Welgya², Suci Adillah³, Dita Haryani⁴, Veoreta Vitriana⁵, Febri
Trifanda⁶

¹ Pendidikan Agama Islam STITNU Sakinah Dharmasraya
ranisafithry09@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to analyze the dynamics of Islamic Education (PAI) curriculum innovation based on Gamified-Problem Based Learning (GPBL) as a theoretical solution to overcome learning resistance in the era of disruption. The method used is qualitative research with a library research approach, supported by empirical data through observation, interviews, and documentation involving 30 fifth-grade students, 4 PAI teachers, and 1 principal at SD Islam Plus Daaruth Thullab 02 Koto Salak. The results show a significant improvement after the implementation of GPBL, with student activeness in asking questions increasing from 26% to 73%, learning focus from 67% to 80%, and learning interest from 33% to 83%, while passive students decreased from 60% to 20%. These findings indicate that GPBL is effective in creating interactive, contextual, and engaging learning. The impact of this approach is the enhancement of student motivation, engagement, and the overall quality of PAI learning.

Keywords: *PAI curriculum innovation, gamification, problem-based learning, learning resistance, disruption era*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menganalisis dinamika inovasi kurikulum Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis *Gamified-Problem Based Learning* (GPBL) sebagai solusi teoretis dalam mengatasi resistensi belajar di era disrupsi. Metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan studi literatur (library research) yang diperkuat dengan data empiris melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap 30 siswa kelas V, 4 guru PAI, dan 1 kepala sekolah di SD Islam Plus Daaruth Thullab 02 Koto Salak. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan setelah penerapan GPBL, yaitu keaktifan siswa bertanya meningkat dari 26% menjadi 73%, fokus belajar dari 67% menjadi 80%, serta minat belajar dari 33% menjadi 83%, sementara siswa pasif menurun dari 60% menjadi 20%. Temuan ini menunjukkan bahwa GPBL efektif dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan menyenangkan. Dampak dari penerapan model ini adalah meningkatnya motivasi, keterlibatan, serta kualitas pembelajaran PAI secara menyeluruh.

Kata kunci: inovasi kurikulum PAI, gamifikasi, problem based learning, resistensi belajar, era disrupsi

A. Pendahuluan

Teori Inovasi Kurikulum

Inovasi kurikulum merupakan proses pembaruan sistem pendidikan yang bertujuan menyesuaikan pembelajaran dengan perkembangan zaman, kebutuhan peserta didik, dan tuntutan global (Sari, 2023). Menurut teori inovasi pendidikan modern, kurikulum harus bersifat fleksibel, adaptif, dan berbasis kompetensi abad ke-21 seperti berpikir kritis, kolaborasi, kreativitas, dan komunikasi (Widodo et al., 2022).

Dalam konteks era disrupsi, inovasi kurikulum tidak hanya berfokus pada perubahan materi, tetapi juga pada strategi pembelajaran, penggunaan teknologi, serta pendekatan yang berpusat pada siswa (Suarifqi Diantama, 2023). Oleh karena itu, pembelajaran PAI dituntut untuk bertransformasi dari pendekatan tradisional menuju pembelajaran yang kontekstual dan interaktif (Hidayat & Nur, 2023).

Teori Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) bertujuan membentuk peserta didik yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia melalui keseimbangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Hamalik, 2009). Artinya, siswa tidak hanya memahami ajaran Islam, tetapi juga mampu menghayati dan mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Pendekatan pembelajaran PAI modern menekankan pembelajaran kontekstual, internalisasi nilai, dan pembelajaran berbasis pengalaman (Fauziah, 2022). Melalui pendekatan ini, materi PAI dikaitkan dengan realitas kehidupan siswa, nilai-nilai Islam ditanamkan secara berkelanjutan, serta dipraktikkan langsung dalam aktivitas nyata (Maulida, 2021). Sejalan dengan itu, Rahman (2021) menegaskan bahwa keberhasilan PAI sangat ditentukan oleh metode yang mampu menghubungkan ajaran Islam dengan kehidupan nyata siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mudah diinternalisasi.

Teori Problem Based Learning (PBL)

Problem Based Learning (PBL) merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan menjadikan masalah nyata sebagai pemicu utama dalam proses belajar. Model ini berakar pada teori konstruktivisme yang memandang bahwa pengetahuan tidak ditransfer secara langsung dari guru kepada siswa, melainkan dibangun sendiri oleh siswa melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Oleh karena itu, dalam PBL siswa didorong untuk aktif mencari, mengolah, dan menemukan solusi atas permasalahan yang dihadapi.

Secara karakteristik, PBL menekankan pada penggunaan masalah kontekstual yang relevan dengan kehidupan siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Selain itu, model ini mendorong berkembangnya kemampuan berpikir kritis melalui proses analisis dan pemecahan masalah secara sistematis. PBL juga mengedepankan pembelajaran kolaboratif, di mana siswa bekerja sama dalam kelompok untuk berdiskusi, bertukar ide, dan menemukan solusi terbaik.

Dengan karakteristik tersebut, PBL dinilai efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Arends (2021) menyatakan bahwa penerapan PBL mampu mengembangkan kemampuan analisis, keterampilan pemecahan masalah, serta kemandirian belajar siswa, sehingga mereka tidak hanya memahami materi, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan nyata.

Teori Gamifikasi dalam Pembelajaran

Gamifikasi dalam pembelajaran merupakan penerapan elemen-elemen permainan ke dalam konteks pendidikan dengan tujuan meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Pendekatan ini didasarkan pada teori motivasi, baik intrinsik maupun ekstrinsik, di mana siswa terdorong untuk belajar karena adanya rasa senang, tantangan, serta penghargaan yang diperoleh selama proses pembelajaran. Dengan demikian, gamifikasi mampu mengubah suasana belajar yang semula monoton menjadi lebih menarik dan interaktif.

Dalam penerapannya, gamifikasi memanfaatkan beberapa elemen utama seperti poin (points) sebagai

bentuk penghargaan atas pencapaian, lencana (badges) sebagai simbol keberhasilan, level (levels) yang menunjukkan perkembangan kemampuan siswa, serta papan peringkat (leaderboard) yang mendorong kompetisi sehat antar peserta didik. Elemen-elemen ini tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga memperkuat keterlibatan aktif siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Sejalan dengan hal tersebut, Deterding et al. (2021) menyatakan bahwa gamifikasi efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa serta menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, sehingga mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

Teori Era Disrupsi dalam Pendidikan

Era disrupsi dalam pendidikan ditandai oleh perubahan yang sangat cepat sebagai akibat dari pesatnya perkembangan teknologi digital. Perubahan ini tidak hanya memengaruhi sistem dan kebijakan pendidikan, tetapi juga mengubah karakteristik peserta didik, cara belajar, serta pola interaksi dalam proses pembelajaran. Dalam kondisi demikian, pendidikan dituntut untuk

mampu beradaptasi dengan kemajuan teknologi agar tetap relevan dan tidak tertinggal oleh perkembangan zaman.

Untuk menjawab tantangan tersebut, lembaga pendidikan perlu mengembangkan literasi digital peserta didik, sehingga mereka tidak hanya mampu menggunakan teknologi, tetapi juga dapat memanfaatkannya secara kritis, kreatif, dan bertanggung jawab (Rahman, 2023). Selain itu, pembelajaran harus mengintegrasikan berbagai inovasi, baik dari segi metode, media, maupun strategi, agar mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan bermakna.

Sejalan dengan hal tersebut, Klaus Schwab (2021) menjelaskan bahwa revolusi industri 4.0 telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan, yang berdampak pada cara belajar siswa menjadi lebih fleksibel, terbuka, dan berbasis teknologi. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif, adaptif, dan berorientasi pada pemanfaatan teknologi agar

pendidikan mampu menghadapi tantangan di era disrupsi.

Tantangan Aktual Pendidikan di Era Disrupsi

Dalam konteks pendidikan saat ini, era disrupsi menghadirkan berbagai tantangan aktual yang semakin kompleks dan multidimensional. Perkembangan teknologi digital yang sangat pesat telah mengubah cara peserta didik mengakses informasi, berinteraksi (Ratih Purnamasari et al., 2020), dan belajar. Siswa kini lebih akrab dengan perangkat digital dan cenderung menginginkan proses pembelajaran yang cepat, interaktif, dan berbasis teknologi. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa banyak praktik pembelajaran, termasuk dalam Pendidikan Agama Islam (PAI), masih didominasi oleh metode konvensional yang kurang adaptif terhadap perubahan tersebut. Kondisi ini menimbulkan kesenjangan antara kebutuhan belajar siswa dengan pendekatan pembelajaran yang diterapkan di sekolah (Hidayat & Nur, 2023).

Tantangan lain yang muncul adalah rendahnya literasi digital baik pada peserta didik maupun pendidik. Tidak semua guru memiliki kesiapan

dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran secara efektif. Hal ini berdampak pada kurang optimalnya pemanfaatan media digital sebagai sarana pembelajaran yang inovatif dan menarik. Di sisi lain, siswa yang tidak dibekali literasi digital yang memadai berisiko mengalami kesulitan dalam menyaring informasi, sehingga dapat memengaruhi kualitas pemahaman dan pembentukan karakter mereka (Sari & Putra, 2022).

Tantangan berikutnya adalah meningkatnya fenomena resistensi belajar, yaitu sikap kurang antusias, pasif, atau bahkan penolakan siswa terhadap proses pembelajaran (Ishak Wanto Talibo, 2013). Hal ini seringkali disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton, kurang relevan dengan kehidupan nyata, serta minimnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Dalam konteks PAI, resistensi belajar menjadi persoalan serius karena dapat menghambat internalisasi nilai-nilai keislaman dalam diri peserta didik (Rahman, 2021).

Era disrupsi juga menuntut adanya inovasi kurikulum yang mampu menjawab kebutuhan abad ke-21, seperti kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan

komunikatif (Amrazi Zakso, 2022). Kurikulum yang tidak adaptif akan sulit menghasilkan lulusan yang siap menghadapi tantangan global. Oleh karena itu, diperlukan transformasi kurikulum yang mengintegrasikan teknologi, pendekatan pembelajaran inovatif, serta penguatan karakter sebagai respon terhadap perubahan zaman (Widodo et al., 2022).

Sejalan dengan itu, Klaus Schwab (2021) menegaskan bahwa revolusi industri 4.0 telah mengubah secara fundamental berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk pendidikan, sehingga menuntut sistem pendidikan untuk lebih fleksibel, adaptif, dan berbasis teknologi. Dengan demikian, tantangan aktual di era disrupsi tidak hanya terletak pada aspek teknologi, tetapi juga pada kesiapan sumber daya manusia dan sistem pendidikan dalam melakukan inovasi secara berkelanjutan (Joupy G. Z. Mambu et al., 2023).

B. Metode Penelitian

. Metode penelitian yang digunakan dalam kajian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan studi literatur (library research). Penelitian ini berfokus pada pengkajian berbagai sumber ilmiah berupa jurnal, buku,

dan artikel yang relevan dengan inovasi kurikulum PAI, Gamified-Problem Based Learning (GPBL), serta resistensi belajar di era disrupsi, khususnya publikasi tahun 2021 ke atas. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi dokumentasi dengan menelusuri dan mengkaji sumber-sumber terpercaya dari 30 siswa kelas 5 dan 4 guru pai serta 1 kepala sekolah SD Islam Plus Daaruth Thullab 02 Koto Salak kabupaten Dharmasraya, sedangkan analisis data menggunakan teknik analisis isi (content analysis) untuk mengidentifikasi, mengelompokkan, dan mensintesis konsep-konsep teoretis yang berkaitan. Melalui pendekatan ini, penelitian bertujuan menghasilkan pemahaman konseptual yang komprehensif mengenai GPBL sebagai solusi teoretis dalam mengatasi resistensi belajar pada pembelajaran PAI di era disrupsi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Temuan Studi Literatur (Diperkaya dengan Referensi)

Hasil kajian literatur menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di era disrupsi menghadapi berbagai tantangan signifikan, terutama rendahnya

keterlibatan siswa, dominasi metode ceramah, serta kurang optimalnya integrasi teknologi dan inovasi pembelajaran. Kondisi ini menyebabkan proses pembelajaran cenderung monoton dan kurang mampu memenuhi kebutuhan belajar peserta didik yang hidup di era digital. Sejumlah penelitian menegaskan bahwa pembelajaran yang masih berpusat pada guru (teacher-centered) berpotensi menimbulkan kejenuhan dan resistensi belajar, karena siswa tidak diberi ruang untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Hidayat & Nur, 2023).

Selain itu, literatur juga menunjukkan bahwa rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran PAI berdampak pada kurang optimalnya penguasaan materi serta internalisasi nilai-nilai keislaman (Sari & Putra, 2022). Hal ini diperkuat oleh temuan bahwa metode ceramah yang dominan tidak mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa secara maksimal (Rahman, 2021). Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan berpusat pada siswa.

Dalam konteks tersebut, model Problem Based Learning (PBL) dipandang sebagai salah satu solusi efektif karena mampu mendorong siswa untuk berpikir kritis melalui penyelesaian masalah nyata yang relevan dengan kehidupan mereka (Pahlevi et al., 2024). PBL memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif mencari informasi, berdiskusi, dan membangun pengetahuan secara mandiri (Saputri & Anggalia, 2024). Di sisi lain, pendekatan gamifikasi juga terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi siswa melalui penerapan elemen permainan seperti poin, level, dan reward yang membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan (Salim et al., 2024).

Lebih lanjut, integrasi antara PBL dan gamifikasi dalam konsep Gamified-Problem Based Learning (GPBL) menjadi inovasi pembelajaran yang relevan di era disrupsi. Pendekatan ini tidak hanya mengembangkan kemampuan berpikir kritis, tetapi juga meningkatkan keterlibatan emosional dan motivasi belajar siswa. Studi terbaru menunjukkan bahwa penggunaan game-based learning dalam pembelajaran PAI mampu

meningkatkan keaktifan siswa serta memperkuat pemahaman nilai-nilai keislaman secara kontekstual (Septiani & Jamaludin, 2025). Dengan demikian, GPBL dipandang sebagai solusi teoretis yang efektif dalam mengatasi resistensi belajar sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di era disrupsi

Temuan Lapangan (Data Empiris Pendukung)

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SD Islam Plus Daaruth Thullab 02 Koto Salak, Kabupaten Dharmasraya, pembelajaran PAI masih didominasi metode ceramah, dengan keterlibatan siswa yang relatif rendah. Hal ini berdampak pada munculnya resistensi belajar.

Tabel 1. Kondisi Awal Pembelajaran PAI

No	Indikator	Jumlah Siswa	Persentase
1	Siswa aktif bertanya	8	26%
2	Siswa pasif	18	60%
3	Siswa kurang fokus	20	67%
4	Siswa menunjukkan minat belajar	10	33%

Sumber data: hasil observasi

Data menunjukkan bahwa mayoritas siswa masih pasif dan kurang termotivasi, yang mengindikasikan adanya resistensi

belajar dalam pembelajaran PAI. Temuan kondisi awal menunjukkan bahwa rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran PAI tidak hanya dipengaruhi faktor internal, tetapi juga pendekatan pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Dominasi metode ceramah membuat siswa menjadi pasif, sehingga ruang untuk berpikir kritis, bertanya, dan berpartisipasi aktif sangat terbatas. Hal ini berdampak pada rendahnya motivasi intrinsik dan kurang berkembangnya rasa ingin tahu siswa dalam proses pembelajaran.

Selain itu, tingginya siswa yang kurang fokus (67%) dan rendahnya minat belajar (33%) menunjukkan bahwa pembelajaran belum menarik dan kurang kontekstual dengan kehidupan siswa. Kondisi ini mencerminkan adanya kesenjangan antara tuntutan kurikulum modern dengan praktik pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna, seperti penerapan *Gamified-Problem Based Learning* (GPBL), untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pengalaman belajar siswa.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa proses pembelajaran PAI

masih didominasi oleh metode ceramah, sebagaimana diungkapkan oleh guru yang menyatakan bahwa penyampaian materi lebih banyak dilakukan secara satu arah. Kondisi ini berdampak pada keterlibatan siswa yang relatif rendah, karena mereka hanya berperan sebagai penerima informasi tanpa banyak kesempatan untuk berinteraksi atau mengeksplorasi materi secara aktif.

Sejalan dengan itu, siswa mengungkapkan bahwa mereka sering merasa cepat bosan selama pembelajaran berlangsung, terutama karena kurangnya variasi metode dan aktivitas yang menarik. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran belum mampu memenuhi kebutuhan siswa yang cenderung menyukai aktivitas interaktif dan menantang. Menanggapi kondisi tersebut, kepala sekolah menilai bahwa perlu adanya inovasi dalam pembelajaran, khususnya melalui penerapan metode yang lebih kreatif dan berbasis teknologi, agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan tuntutan pendidikan di era disrupsi.

Implementasi GPBL

Penerapan *Gamified-Problem Based Learning* (GPBL) dalam

pembelajaran PAI di SD Islam Plus Daaruth Thullab 02 Koto Salak dilakukan melalui beberapa tahapan yang terstruktur dan berpusat pada siswa. Proses pembelajaran diawali dengan penyajian masalah kontekstual yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa, seperti kasus kejujuran, kedisiplinan dalam ibadah, atau perilaku akhlak di lingkungan sekolah dan keluarga. Masalah tersebut dirancang untuk memancing rasa ingin tahu serta mendorong siswa berpikir kritis dalam menemukan solusi yang sesuai dengan nilai-nilai Islam. Selanjutnya, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil untuk melakukan diskusi, bertukar pendapat, dan bersama-sama menyelesaikan permasalahan yang diberikan.

Dalam proses tersebut, unsur gamifikasi diterapkan melalui pemberian poin, reward, dan level kepada siswa atau kelompok yang aktif dan mampu memberikan solusi terbaik. Elemen ini terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena adanya tantangan dan penghargaan yang mendorong mereka untuk lebih terlibat dalam pembelajaran. Setelah itu, setiap kelompok mempresentasikan hasil

diskusi di depan kelas, sehingga terjadi proses berbagi pengetahuan, penguatan pemahaman, serta peningkatan kemampuan komunikasi siswa.

Dari hasil penelitian, penerapan GPBL menunjukkan dampak positif terhadap peningkatan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Siswa menjadi lebih aktif dalam bertanya, berdiskusi, dan mengemukakan pendapat. Selain itu, suasana pembelajaran menjadi lebih hidup dan menyenangkan dibandingkan dengan metode ceramah sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi antara pendekatan berbasis masalah dan gamifikasi mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Tabel 2 Kondisi Setelah Penerapan GPBL

No	Indikator	Jumlah Siswa	Persentase
1	Siswa aktif bertanya	22	73%
2	Siswa pasif	6	20%
3	Siswa fokus dalam pembelajaran	24	80%
4	Siswa menunjukkan minat belajar	25	83%

Sumber data: hasil penelitian April 2026

Hasil analisis menunjukkan bahwa setelah penerapan *Gamified-Problem*

Based Learning (GPBL) terjadi peningkatan yang signifikan pada keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Hal ini terlihat dari meningkatnya jumlah siswa yang aktif bertanya menjadi 73% serta siswa yang fokus dalam pembelajaran mencapai 80%. Selain itu, minat belajar siswa juga meningkat menjadi 83%, yang menunjukkan bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna.

Di sisi lain, jumlah siswa pasif menurun secara signifikan menjadi 20%, yang mengindikasikan berkurangnya resistensi belajar. Dengan demikian, penerapan GPBL terbukti efektif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, meningkatkan keaktifan siswa, serta memperbaiki kualitas proses pembelajaran PAI.

Hasil wawancara dengan kepala sekolah, dan guru PAI menunjukkan bahwa peningkatan hasil pembelajaran dipengaruhi oleh penerapan GPBL yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan interaktif. Guru merasakan adanya perubahan signifikan dalam proses pembelajaran, di mana siswa menjadi lebih aktif dan terlibat dalam setiap

kegiatan. Pendekatan ini memberikan ruang bagi siswa untuk berdiskusi, bertanya, dan mengemukakan pendapat, sehingga pembelajaran tidak lagi bersifat satu arah.

Di sisi lain, siswa mengungkapkan bahwa mereka lebih semangat belajar karena adanya unsur permainan dan tantangan dalam pembelajaran. Hal ini membuat mereka merasa tertarik dan tidak mudah bosan. Kepala sekolah juga menilai bahwa GPBL efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Dengan demikian, interaktivitas, motivasi, dan inovasi yang dihadirkan melalui GPBL menjadi faktor utama yang mendorong peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dinamika inovasi kurikulum PAI di SD Islam Plus Daaruth Thullab 02 Koto Salak mengalami transformasi dari pembelajaran konvensional menuju pembelajaran inovatif berbasis GPBL. Temuan ini sejalan dengan hasil studi literatur yang menegaskan pentingnya inovasi kurikulum di era disrupsi.

Pada kondisi awal, tingginya tingkat siswa pasif (60%) dan rendahnya minat belajar (33%) menunjukkan adanya resistensi belajar. Hal ini

disebabkan oleh pembelajaran yang monoton, kurang kontekstual, serta minimnya keterlibatan siswa. Secara teoretis, kondisi ini mencerminkan belum optimalnya penerapan pembelajaran konstruktivistik.

Setelah penerapan GPBL, terjadi peningkatan signifikan pada keaktifan siswa (dari 26% menjadi 73%) serta minat belajar (dari 33% menjadi 83%). Hal ini menunjukkan bahwa integrasi PBL dan gamifikasi mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna. PBL mendorong siswa untuk berpikir kritis melalui pemecahan masalah, sedangkan gamifikasi meningkatkan motivasi melalui sistem penghargaan.

Dari perspektif teori motivasi, peningkatan keterlibatan siswa terjadi karena adanya dorongan intrinsik (rasa senang belajar) dan ekstrinsik (reward/poin). Sementara itu, dari perspektif konstruktivisme, siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung dalam menyelesaikan masalah.

Selain itu, pembelajaran berbasis GPBL juga meningkatkan interaksi sosial siswa melalui kerja kelompok, yang berdampak pada peningkatan kemampuan komunikasi dan

kolaborasi. Hal ini sejalan dengan tuntutan keterampilan abad ke-21.

Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat temuan dalam studi literatur bahwa GPBL merupakan solusi teoretis yang efektif dalam mengatasi resistensi belajar, khususnya dalam pembelajaran PAI di era disrupsi.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan *Gamified-Problem Based Learning* (GPBL) dalam pembelajaran PAI di SD Islam Plus Daaruth Thullab 02 Koto Salak efektif dalam mengatasi resistensi belajar dan meningkatkan keterlibatan siswa. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan signifikan pada keaktifan siswa yang bertanya dari 26% menjadi 73%, peningkatan fokus belajar dari 33% menjadi 80%, serta minat belajar dari 33% menjadi 83%, sementara jumlah siswa pasif menurun dari 60% menjadi 20%. Data tersebut menunjukkan bahwa integrasi pembelajaran berbasis masalah dan gamifikasi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menarik, dan bermakna, sehingga berdampak

positif terhadap kualitas pembelajaran PAI di era disrupsi.

DAFTAR PUSTAKA:

- Amrazi Zakso. (2022). IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA BELAJAR DI INDONESIA. *Jurnal FSH*, 13(2), 916–922.
- Arends, R. I. (2021). *Learning to Teach* (11th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Fauziah, N. (2022). Pendekatan Strategis dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar. *Jurnal Tarbiyah Dan Studi Islam*.
- Hamalik, O. (2009). *Psikologi Belajar dan Mengajar* (1st ed., Vol. 1). Sinar Baru Algensindo.
- Ishak Wanto Talibo. (2013). Fungsi Manajemen Dalam Perencanaan Pembelajaran. *JURNAL IQRO*, 7(1), 1–34.
- Joupy G. Z. Mambu, Dedek Helida Pitra, Aziz Rizki Miftahul Ilmi, Wahyu Nugroho, Natasya V. Leuwol, & Andi Muh Akbar Saputra. (2023). Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence (AI) Dalam Menghadapi Tantangan Mengajar Guru di Era Digital. *Journal on Education*, 6(1), 2689–2698.
- Maulida, R. (2021). Kompetensi Guru Pendidikan Agama Islam dalam

- Pembelajaran Berbasis Karakter. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*. Pendidikan Modern, 8(2), 123–135.
- Rahman, M. (2023). Inovasi Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Era Digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan Islam*.
- Ratih Purnamasari, Rukmini Handayani, Yudhie Suchyadi, Mira Mirawati, Ade Wijaya, & Dadang Kurnia. (2020). *Pembelajaran Digital implementasi student centered learning* (M. Kom. , M. P. Dr. Herfina, Ed.; Vol. 1). Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pakuan.
- Sari, R. (2023). *Guru Penggerak dalam Implementasi Kurikulum Merdeka*. CV Media Edukasi Indonesia.
- Suarifqi Diantama. (2023). Pemanfaatan Artificial Intelegent (Ai) Dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Teknologi Pendidikan* , 1(1), 8–14.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2021). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9–15.
- Hidayat, A., & Nur, M. (2023). Transformasi pembelajaran di era digital dalam meningkatkan kualitas pendidikan. *Jurnal*
- Lestari, S. S., Ismail, F., & Astuti, M. (2025). Membangun karakter Islami melalui pembelajaran inovatif PAI. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(1).
- Mahmuda, I., Hafid, & Munawaroh, F. (2024). Inovasi model problem based learning pembelajaran pendidikan agama Islam untuk meningkatkan prestasi siswa di era digital. *INCARE: International Journal of Educational Resources*, 5(6).
- Pahlevi, R., Yuberti, & Meriyati. (2024). Implementasi model pembelajaran problem based learning pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dalam mengatasi konflik antar siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2).
- Rahman, A. (2021). Strategi pembelajaran pendidikan agama Islam dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 45–56.
- Salim, M., Aripin, S., & Kalupae, A. (2024). Gamifikasi dalam pembelajaran: Inovasi metode dan media pada mata pelajaran PAI. *Intelegensia: Jurnal Pendidikan Islam*, 13(2).
- Saputri, N., & Anggalia, P. A. (2024). Penerapan model problem based learning (PBL) dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. *QOSIM: Jurnal*

Pendidikan Sosial & Humaniora,
3(2).

Sari, D., & Putra, R. (2022). Literasi digital dalam pendidikan: Tantangan dan peluang di era disrupsi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 67–78.

Schwab, K. (2021). *The Fourth Industrial Revolution*. New York: Crown Business.

Septiani, A. A., & Jamaludin, G. M. (2025). Game based learning model in PAI subjects: A literature review. *Indonesian Journal of Islamic Education*, 3(1).

Widodo, S., Anwar, K., & Fitriani, L. (2022). Inovasi kurikulum pendidikan abad 21. *Jurnal Pengembangan Kurikulum*, 5(2), 89–102.