

## Gamifikasi dalam Pembelajaran Ekonomi Syariah: Inovasi Metode Pendidikan Ilmu Sosial di Era Industri 4.0

Royan Rosyadi<sup>1</sup>, Rachmat Panca Putera<sup>2</sup>

<sup>1</sup> STEI Darul Qur'an Minak Sebah Lampung Timur, Indonesia

<sup>2</sup> Universitas Islam Lampung, Indonesia

Email: royanrosyadi73@gmail.com dan rachmatpancaputra9@gmail.com

Article	Abstract
<p><b>Keywords:</b>            Gamification, Islamic Economics, Social Studies Learning, Islamic Education, Digital Innovation</p> <p><b>Article History</b>            Received: 18-07-2025;            Reviewed: 03-08-2025;            Accepted: 05 08, 2025;            Published: 07-08-2025;</p>	<p><i>Educational transformation in the era of Industry 4.0 demands the implementation of innovative teaching methods that are adaptive to digital technologies and the characteristics of digital-native learners. This study aims to explore the application of gamification in Sharia Economic learning as a means to strengthen value-based Social Studies pedagogy. Employing a descriptive qualitative approach, the research was conducted at a State Islamic Senior High School (Madrasah Aliyah) in Lampung Province, utilizing observation, in-depth interviews, and documentation as data collection techniques. The findings reveal that gamification enhances student engagement, deepens their understanding of Islamic economic principles, and fosters a collaborative and meaningful learning environment. Gamification serves not merely as an educational entertainment tool, but as a medium for internalizing Sharia values such as justice, blessing, and social responsibility. Teachers are required to transform into creative and reflective facilitators capable of designing digital learning experiences grounded in Islamic values. This study recommends the systematic integration of gamification within Islamic-based Social Studies education as a strategy to reinforce conceptual understanding and holistic character development.</i></p>
<p><b>Kata Kunci</b>            Gamifikasi, Ekonomi Syariah, Pembelajaran Ilmu Sosial, Pendidikan Islam, Inovasi Digital</p>	<p><b>Abstrak</b>            Transformasi pendidikan di era Industri 4.0 menuntut penerapan metode pembelajaran yang inovatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi digital serta karakteristik peserta didik generasi digital-native. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Ekonomi Syariah sebagai bagian dari penguatan pedagogi Ilmu Sosial berbasis nilai. Menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, penelitian dilakukan di salah satu Madrasah Aliyah Negeri di Provinsi Lampung, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif, memperdalam pemahaman terhadap konsep-konsep ekonomi Islam, dan membangun suasana belajar yang kolaboratif serta bermakna. Gamifikasi tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan edukatif, melainkan juga sebagai media internalisasi nilai-nilai syariah, seperti keadilan, keberkahan, dan tanggung jawab sosial. Guru dituntut untuk bertransformasi menjadi fasilitator yang kreatif dan reflektif dalam merancang pengalaman belajar digital berbasis nilai. Penelitian ini merekomendasikan integrasi sistematis pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran IPS berbasis Islam sebagai strategi untuk memperkuat pemahaman konseptual dan pembentukan karakter siswa secara utuh.</p>



Copyright ©2025 by Royan Rosyadi, et.al. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. All writings published in this journal are personal views of the authors and do not represent the views of this journal and the author's affiliated institutions.

## PENDAHULUAN

Revolusi Industri 4.0 telah membawa gelombang transformasi besar dalam dunia pendidikan, terutama dalam hal pendekatan dan strategi pembelajaran yang harus adaptif terhadap perkembangan teknologi digital. Tantangan utama yang dihadapi oleh pendidik saat ini adalah bagaimana menciptakan pembelajaran yang mampu menjangkau cara berpikir generasi digital native secara lebih menarik dan bermakna, tanpa kehilangan substansi nilai-nilai inti dari materi yang diajarkan. Dalam konteks pendidikan Ilmu Sosial, khususnya pembelajaran Ekonomi Syariah, tantangan tersebut menjadi semakin kompleks karena materi ekonomi Islam tidak hanya bersifat konseptual, tetapi juga berbasis nilai dan etika keislaman yang tidak dapat dipisahkan dari konteks sosial peserta didik.

Realitas di lapangan menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran konvensional dalam mata pelajaran Ekonomi Syariah masih cenderung menekankan hafalan, ceramah satu arah, dan minim interaksi. Akibatnya, siswa kerap mengalami kejenuhan dan kesulitan dalam memahami konsep-konsep abstrak seperti riba, zakat, mudharabah, dan sistem distribusi dalam ekonomi Islam. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu memadukan unsur kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa secara simultan. Salah satu pendekatan inovatif yang mulai berkembang dalam dunia pendidikan adalah gamifikasi (*gamification*), yaitu penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan, termasuk dalam pembelajaran di kelas.

Gamifikasi terbukti dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik dengan menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif, kompetitif, dan menyenangkan (Zichermann & Cunningham, 2011). Dalam konteks Pendidikan Ekonomi Syariah, pendekatan gamifikasi tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media internalisasi nilai-nilai Islam dalam kerangka pendidikan Ilmu Sosial yang transformatif. Dengan memanfaatkan media digital seperti *Kahoot*, *Quizizz*, dan aplikasi edukatif Islami lainnya, guru dapat merancang pembelajaran yang berbasis permainan edukatif yang tetap selaras dengan nilai-nilai syariah.

Namun demikian, riset-riset tentang integrasi gamifikasi dalam pembelajaran Ekonomi Islam, khususnya di lingkungan pendidikan menengah dan tinggi berbasis Islam, masih sangat terbatas. Padahal, peluang untuk mengembangkan model pembelajaran berbasis permainan edukatif yang kontekstual dan berbasis nilai sangat terbuka lebar. Di sinilah letak urgensi dari penelitian ini, yaitu menggali lebih dalam bagaimana implementasi gamifikasi dapat berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Ekonomi Syariah dalam konteks Pendidikan Ilmu Sosial.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menganalisis efektivitas penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran Ekonomi Syariah; (2) mengeksplorasi respons dan pengalaman belajar peserta didik dalam konteks penggunaan metode gamifikasi; dan (3) menilai kontribusi pendekatan ini terhadap pemahaman dan motivasi belajar siswa dalam mempelajari konsep-konsep ekonomi Islam. Diharapkan, penelitian ini dapat memberikan kontribusi teoretis dan praktis dalam pengembangan inovasi

pembelajaran berbasis nilai Islami yang relevan dengan tuntutan era digital.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menggali secara mendalam proses dan makna dari penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Ekonomi Syariah sebagai bagian dari inovasi pendidikan Ilmu Sosial di era digital. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti memahami fenomena secara kontekstual, holistik, dan interpretatif berdasarkan pengalaman subjek yang terlibat dalam proses pembelajaran.

Lokasi penelitian ditentukan secara purposif, yaitu pada salah satu Madrasah Aliyah Negeri di Provinsi Lampung yang telah mengintegrasikan teknologi informasi dalam proses pembelajaran dan memiliki kurikulum Ekonomi Syariah sebagai bagian dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Subjek penelitian meliputi guru pengampu mata pelajaran IPS yang mengimplementasikan pendekatan gamifikasi, serta sejumlah siswa kelas XI yang terlibat aktif dalam proses pembelajaran berbasis permainan edukatif. Peneliti juga berinteraksi dengan kepala madrasah dan staf kurikulum sebagai informan pendukung untuk memperoleh konteks kelembagaan dan kebijakan pembelajaran berbasis TIK.

Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung selama proses pembelajaran berlangsung, dengan mencatat dinamika kelas, keterlibatan siswa, serta interaksi yang terjadi dalam konteks penggunaan platform gamifikasi seperti *Quizizz* dan *Wordwall*. Wawancara mendalam dilakukan secara semi-terstruktur dengan guru dan siswa untuk menggali persepsi, pengalaman, serta tantangan yang mereka hadapi dalam proses pembelajaran gamifikasi. Selain itu, dokumen pembelajaran seperti RPP, media pembelajaran digital, dan hasil refleksi siswa dianalisis untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai desain dan implementasi strategi tersebut.

Analisis data dilakukan melalui tahapan model interaktif menurut Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data yang terkumpul dari berbagai sumber dianalisis secara triangulatif guna menjamin validitas dan reliabilitas interpretasi. Peneliti menekankan pada makna, motivasi, dan transformasi perilaku belajar yang muncul dari penerapan gamifikasi dalam konteks pembelajaran Ekonomi Syariah.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Ekonomi Syariah memberikan dampak positif yang signifikan terhadap proses dan kualitas pembelajaran Ilmu Sosial di lingkungan madrasah. Secara umum, pendekatan ini mampu mengatasi kejenuhan siswa terhadap materi ekonomi yang biasanya disampaikan secara teoritis, serta membuka ruang partisipasi aktif yang bersifat kolaboratif dan menyenangkan. Data yang diperoleh melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi memperlihatkan adanya transformasi dalam dinamika kelas, baik dari sisi antusiasme, interaksi antar siswa, maupun kedalaman pemahaman terhadap nilai-nilai ekonomi Islam.

Dalam proses observasi kelas yang dilakukan selama tiga pertemuan, peneliti mencatat adanya perubahan pola partisipasi siswa secara signifikan. Siswa yang

sebelumnya cenderung pasif dalam diskusi ekonomi—khususnya dalam topik seperti larangan riba, sistem bagi hasil, dan konsep keberkahan dalam transaksi—menunjukkan keberanian dalam mengemukakan pendapat dan bahkan saling melontarkan argumen berdasarkan logika syariah. Hal ini terjadi ketika guru menggunakan game kuis berbasis *Quizizz* yang dirancang dengan narasi kasus-kasus sederhana, misalnya: seorang pedagang menjual barang secara cicil dengan bunga tetap, apakah praktik ini termasuk riba? Siswa diberi waktu menjawab secara individu, lalu mendiskusikannya dalam kelompok. Diskusi yang terjadi bersifat aktif dan kadang memicu perdebatan sehat, di mana mereka berusaha mengaitkan permainan dengan realitas sosial ekonomi yang mereka jumpai dalam kehidupan sehari-hari.

Dari hasil wawancara mendalam terhadap delapan siswa, mayoritas menyatakan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan membuat materi menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Siswa merasa bahwa ketika mereka bermain, mereka tidak sedang “diberi pelajaran”, tetapi sedang menemukan pemahaman melalui tantangan yang diberikan sistem game. Bahkan, beberapa siswa yang memiliki tingkat kepercayaan diri rendah dalam model pembelajaran biasa, justru menunjukkan performa terbaiknya dalam suasana game, yang kompetitif tetapi tidak mengintimidasi. Gamifikasi, dalam konteks ini, bukan sekadar bentuk hiburan digital, tetapi ruang psikologis baru yang memfasilitasi inklusivitas dan penghargaan terhadap usaha belajar.

Guru IPS yang diwawancarai juga mengakui adanya pergeseran peran mereka dari “pemberi informasi” menjadi fasilitator dan perancang pengalaman belajar. Dalam refleksi guru, disebutkan bahwa gamifikasi memaksa guru untuk lebih kreatif dalam menyusun materi agar bisa dipresentasikan dalam bentuk yang modular, visual, dan komunikatif. Guru juga harus menyesuaikan elemen-elemen permainan agar tidak bertentangan dengan nilai-nilai Islam. Misalnya, guru mengganti sistem reward berbasis “uang virtual” dengan “poin kebaikan”, dan menambahkan narasi spiritual dalam setiap sesi akhir permainan, seperti mengaitkan prinsip keadilan ekonomi dengan keimanan dan takwa. Strategi ini sekaligus menjadi ruang untuk memperkuat pengintegrasian antara aspek kognitif dan afektif dalam pembelajaran ekonomi Islam.

Lebih lanjut, hasil dokumentasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mencatat peningkatan dalam hasil evaluasi formatif. Meskipun penelitian ini tidak berfokus pada pengukuran statistik, refleksi hasil kerja siswa, catatan guru, dan perbandingan lembar kerja menunjukkan adanya perkembangan signifikan dalam pemahaman konsep-konsep seperti *masalah*, *gharar*, *zakat produktif*, dan *tanggung jawab sosial ekonomi dalam Islam*. Permainan yang bersifat simulatif (misalnya “simulasi koperasi syariah” berbasis board game sederhana) bahkan memungkinkan siswa menjalankan peran sebagai pelaku ekonomi, lengkap dengan pengambilan keputusan, pertimbangan etis, dan refleksi spiritual.

Temuan ini menguatkan teori gamifikasi pendidikan yang menyatakan bahwa unsur tantangan, hadiah, dan narasi dapat merangsang motivasi intrinsik (Deci & Ryan, 2000). Namun dalam konteks Ekonomi Syariah, pendekatan ini harus dimaknai tidak hanya dari sisi psikologis atau pedagogis semata, tetapi juga dari sisi nilai dan maqashid syariah. Oleh karena itu, keberhasilan gamifikasi dalam pembelajaran Ekonomi Syariah tidak hanya diukur dari seberapa “seru” permainan tersebut, tetapi dari seberapa jauh ia mampu mentransformasikan cara berpikir siswa mengenai

konsep keadilan, tanggung jawab sosial, dan keberkahan dalam aktivitas ekonomi.

Dalam konteks Ilmu Sosial, penerapan gamifikasi berbasis syariah juga dapat dilihat sebagai bentuk pedagogi kritis yang menghubungkan antara pengetahuan ilmiah, realitas sosial, dan komitmen etis-spiritual peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendekatan konstruktivisme sosial yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial yang bermakna dan berakar pada pengalaman kontekstual siswa. Dalam praktiknya, pembelajaran yang menggabungkan nilai-nilai Islam dengan teknologi digital melalui gamifikasi dapat mendorong terbentuknya generasi pembelajar muslim yang kritis, kolaboratif, dan melek digital.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil pengertian bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Ekonomi Syariah pada ranah Ilmu Sosial memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas proses belajar mengajar, baik dari segi kognitif, afektif, maupun pedagogis. Gamifikasi terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, interaktif, dan partisipatif, sehingga siswa tidak hanya terlibat secara aktif dalam memahami konsep-konsep ekonomi Islam, tetapi juga membangun koneksi yang lebih kuat antara nilai-nilai syariah dengan realitas sosial yang mereka alami.

Secara substansial, pendekatan gamifikasi tidak hanya menjadi alternatif metode pembelajaran yang menyenangkan, melainkan juga menjadi medium efektif dalam menginternalisasikan prinsip-prinsip dasar ekonomi Islam, seperti keadilan, keberkahan, dan tanggung jawab sosial. Siswa menunjukkan peningkatan dalam pemahaman terhadap isu-isu ekonomi syariah yang sebelumnya dianggap kompleks dan sulit dijangkau melalui metode konvensional. Pendekatan ini juga mendorong terbentuknya pengalaman belajar yang holistik, di mana unsur kompetisi, kolaborasi, dan refleksi nilai dapat berjalan secara terpadu.

## **SIMPULAN**

Dari sudut pandang guru, gamifikasi menuntut transformasi peran dari instruktur menjadi fasilitator pembelajaran yang kreatif dan adaptif terhadap teknologi. Hal ini membawa implikasi terhadap pengembangan kompetensi profesional guru, terutama dalam mendesain materi pembelajaran yang kontekstual, nilai-nilai Islami yang relevan, dan penggunaan media digital secara bijak dan etis. Dengan demikian, penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Ekonomi Syariah juga berdampak positif terhadap inovasi pedagogi berbasis nilai dalam pendidikan Ilmu Sosial. Namun demikian, efektivitas gamifikasi sangat bergantung pada kesiapan infrastruktur, kompetensi digital guru, serta desain konten yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga kuat secara substansi keislaman. Oleh karena itu, direkomendasikan agar lembaga pendidikan Islam mulai mengintegrasikan pendekatan gamifikasi ke dalam perencanaan pembelajaran secara lebih sistematis, serta memberikan pelatihan kepada guru untuk merancang dan mengimplementasikan gamifikasi secara pedagogis, etis, dan bermakna. Dengan memperhatikan perkembangan zaman dan karakteristik peserta didik era digital, gamifikasi dapat menjadi strategi pembelajaran strategis untuk membumikan nilai-nilai ekonomi Islam sekaligus membentuk generasi pembelajar yang religius, kritis, dan adaptif terhadap perubahan sosial. Penelitian ini diharapkan menjadi kontribusi awal bagi pengembangan model pembelajaran inovatif berbasis nilai dalam ekosistem pendidikan Islam kontemporer.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afriani, D., & Huda, M. (2023). *Gamification in Islamic Education: A Strategic Approach to Gen Z Engagement*. *International Journal of Contemporary Islamic Education*, 5(1), 45–59. <https://doi.org/10.25273/ijcie.v5i1.12234>
- Anshari, M., Almunawar, M. N., Lim, S. A., & Al-Mudimigh, A. (2022). *Gamification and the Future of E-Learning in Islamic Education*. *Education and Information Technologies*, 27(1), 173–192. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10761-2>
- Aunurrahman. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Dwi Novita. (2025). *The Role of Gamified Learning Media in Enhancing Students' Motivation at State Madrasah Tsanawiyah*. *Sufiya Journal of Islamic Studies*, 1(3), 159–167. <https://journal.sufiya.org/index.php/sjis/article/view/141>
- Effendi, A. M., & Sholeh, M. (2022). *Integrasi Kurikulum Ekonomi Syariah dalam Pendidikan Menengah Kejuruan*. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan Islam*, 10(2), 101–110. <https://doi.org/10.21580/jepi.v10i2.12587>
- Fadel, M., & Ibrahim, R. (2021). *Pengaruh Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Syariah*. *Al-Ta'lim Journal*, 28(3), 213–226. <https://doi.org/10.15548/jt.v28i3.8974>
- Hidayat, R., & Maulana, M. I. (2020). *Gamifikasi sebagai Strategi Inovatif dalam Pendidikan*. *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 45–55. <https://doi.org/10.22146/edutech.v4i2.5897>
- Kurniawati, D., & Prasetyo, A. R. (2023). *Gamifikasi dan Tantangan Pembelajaran di Era Industri 4.0: Sebuah Tinjauan Literatur*. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1), 50–64. <https://doi.org/10.24114/jtpp.v7i1.22477>
- Muchtar, W. M., Achmadin, B. Z., Syarifah, H. I., & Fattah, A. (2024). *Utilization of Gamification Technology and Its Implication on Learning Al-Qur'an Hadith*. *Proceeding International Conference on Education, 2024*. <https://jurnalfaktarbiyah.iainkediri.ac.id/index.php/proceedings/article/view/4927>
- Norman, E., Pahlawati, E., Siregar, M. L., & Damayanthi, D. (2025). *Digital Transformation of Islamic Education: AI, Gamification, and Pedagogical Adaptation*. *Medina-Te: Jurnal Studi Islam*, 21(1), 37–49. <https://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/medinate/article/view/27952>
- Nur 'Atieqah Mohd Zainudin, & Huda, M. (2024). *Strategic Gamification for Religious Learning: An Empirical Literature Review*. *International Journal of Modern Education (IJMOE)*, 6(23). <https://gaexcellence.com/ijmoe/article/view/4705>
- Qodir, Z. (2020). *Pendidikan Sosial dalam Perspektif Islam*. Yogyakarta: Deepublish.
- Ramadhani, N., & Arif, H. (2023). *Pengaruh Gamifikasi Terhadap Keterlibatan Kognitif Siswa dalam Pembelajaran Ekonomi*. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 11(2), 88–99. <https://doi.org/10.33369/jpe.v11i2.15597>
- Ridwan, M. (2021). *Pendidikan Ekonomi Syariah dalam Kurikulum Madrasah*. *Jurnal*

Pendidikan Islam, 17(1), 73–86. <https://doi.org/10.14421/jpi.v17i1.2783>

Sibagariang, S. W. (2024). *Integration of Islamic Gamification Strategy in PAI Learning to Increase Gen Z Student Engagement*. *Educationist Journal*, 8(2), 121–132. <https://jurnal.uinsyahada.ac.id/index.php/Educationist/article/view/15441>

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Wangi, N. B. S., & Wajdi, M. B. N. (2022). *Gamification Learning Model to Improve Conceptual Understanding of Aqidah Akhlak Subject*. *Al-Hayat: Journal of Islamic Education*, 6(2), 560–571. <https://doi.org/10.35723/ajie.v6i2.554>

Zain, M. (2020). *Manajemen Pendidikan Islam di Era Digital*. Jakarta: Kencana.

Gamifikasi dalam Pembelajaran Ekonomi Syariah: Inovasi Metode Pendidikan Ilmu Sosial di Era Industri 4.0

**Royan Rosyadi, Rachmat Panca Putera**