

PENERAPAN GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI UNTUK PENDIDIKAN AGAMA HINDU

Ni Putu Eka Merliana¹
IAHN Tampung Penyang Palangka Raya¹
putuekamerliana@gmail.com¹

Riwayat Jurnal

Artikel diterima : 21 November 2024
Artikel direvisi : 26 November 2024
Artikel disetujui : 31 Desember 2024

Abstrak

Studi ini membahas secara mendalam penerapan pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran pendidikan agama Hindu. Fokus utama dari kajian ini adalah pada penerapan elemen-elemen gamifikasi yang dirancang untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk menguraikan informasi yang komprehensif mengenai penerapan dari pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran pendidikan agama Hindu. Penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif berbasis studi literatur dengan menganalisa berbagai sumber seperti buku, artikel, prosiding, jurnal baik itu nasional maupun internasional. Data dianalisa secara sistematis untuk mengidentifikasi hubungan yang relevan dengan fenomena yang diteliti. Hasil kajian ini menunjukkan bahwa implementasi gamifikasi dapat dilakukan dengan mengintegrasikan elemen-elemen game ke dalam *e-learning* yang memuat materi yang berkaitan dengan pendidikan agama Hindu. Strategi ini menjadikan pembelajaran menjadi lebih menarik yang akan memberikan pengaruh terhadap keterlibatan, motivasi, kesenangan, kolaborasi serta keterampilan yang mana memberikan kontribusi terhadap hasil belajar yang diukur dengan tiga dimensi yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Kajian ini memberikan landasan teori dan strategi praktis untuk mengintegrasikan gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu. Kajian ini memberikan kontribusi yang signifikan dengan menawarkan landasan teoretis dan strategi praktis untuk penerapan gamifikasi. Dengan pendekatan ini, proses pembelajaran agama Hindu menjadi lebih relevan, bermakna, serta mampu menginternalisasi nilai-nilai spiritual, moral, dan budaya secara efektif dalam kehidupan siswa.

Kata Kunci : *Gamifikasi, Pembelajaran berbasis Teknologi, Pendidikan Agama Hindu*

Abstract

This study investigates in depth the application of the gamification approach in Hindu religious education learning. The main focus of this study is on the application of gamification elements designed to improve student learning outcomes. The purpose of this study is to outline comprehensive information on the application of the gamification approach in Hindu religious education learning. The research uses a descriptive qualitative method based on a literature study by analyzing various sources such as books, articles, proceedings, and journals, both national and international. The data is analyzed systematically to identify relevant relationships with the phenomenon under study. The results of this study show that the implementation of gamification can be

done by integrating game elements into e-learning that contains material related to Hindu religious education. This strategy makes learning more interesting, which will affect engagement, motivation, fun, collaboration, and skills, which contribute to learning outcomes measured by three dimensions, namely cognitive, affective, and psychomotor. This study provides a theoretical foundation and practical strategies for integrating gamification in Hindu Religious Education learning. This study makes a significant contribution by offering a theoretical foundation and practical strategies for the implementation of gamification. With this approach, the learning process of Hinduism becomes more relevant, meaningful, and able to internalize spiritual, moral, and cultural values effectively in students' lives.

Keywords: *Gamification, Technology-based Learning, Hindu Education*

I. Pendahuluan

Teknologi sebagai media yang dijadikan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat saat ini telah mengalami perkembangan yang pesat dan memberikan dampak yang signifikan dalam dunia pendidikan sebagai bentuk pembelajaran modern. Seiring dengan hal tersebut kemajuan serta kemakmuran dari suatu negara tidak bisa lepas dari pencapaian dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi. Karena pengaruh ini banyak negara yang sudah memulai mengembangkan institusi yang ada untuk mengikuti revolusi teknologi (Al-araibi et al., 2019). Pemanfaatan dari teknologi dalam pendidikan memberikan perubahan terhadap cara siswa belajar serta memperoleh pengetahuan, guru mengajar dan lembaga pendidikan dalam melakukan operasional yang diperlukan untuk mencapai tujuan, visi dan misi. Seperti penggunaan perangkat lunak yang dirancang untuk mengedit teks, membuat grafik, menstrukturisasi data, serta melakukan perhitungan sangat membantu civitas akademika dalam memajukan pengetahuan dan pendidikan. Koneksi internet yang memungkinkan akses informasi dan sumber daya yang tersedia di berbagai platform dirancang untuk tujuan pendidikan (Gil-Flores et al., 2017).

Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan modern memberikan dampak yang sangat luas dan beragam, salah satunya adalah dengan adanya peningkatan akses terhadap sumber daya pendidikan. Teknologi dapat menjadikan para siswa mengakses informasi dan materi pembelajaran dari mana saja dan kapan saja sebagai bentuk pendalaman pengetahuan yang dimiliki. Hal ini sangat penting dilakukan karena memudahkan daerah-daerah yang memiliki keterbatasan dalam akses terhadap pendidikan formal (Cattaneo et al., 2022). Teknologi memungkinkan proses pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan mandiri, hal ini dapat ditunjukkan dengan

proses pembelajaran yang dilakukan siswa yang memanfaatkan platform kursus online, video tutorial yang memandu dalam memahami konsep-konsep pembelajaran, serta aplikasi pendidikan yang interaktif untuk memperkuat keterampilan siswa (Utama, 2021). Selain itu dengan teknologi dapat menjadikan proses pembelajaran yang disesuaikan dengan gaya serta kemampuan belajar siswa sesuai dengan kebutuhan.

Implementasi dari teknologi dalam dunia pendidikan juga telah dilakukan dengan berbagai cara dalam bentuk inovasi platform. Salah satunya adalah dengan penggunaan platform *e-learning* yang memungkinkan guru serta siswa dapat berinteraksi dalam kelas secara virtual. Guru dapat mengunggah materi pelajaran, memberikan tugas serta melakukan diskusi dengan siswa. Penggunaan alat pembelajaran digital seperti proyektor interaktif, papan tulis digital dan perangkat lunak inovatif dalam proses belajar telah memperkaya pengalaman belajar siswa (Listiyono et al., 2022). Keuntungan utama dari pemanfaatan teknologi dalam pendidikan adalah untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi dalam belajar mengajar. Teknologi memungkinkan pembelajaran menjadi lebih interaktif dan kreatif untuk memberikan pengetahuan terhadap materi pelajaran yang diberikan. Seperti yang disebutkan oleh (Alam et al., 2021) terdapat keunggulan yang diberikan oleh teknologi dibandingkan dengan metode pembelajaran secara konvensional yaitu akses yang lebih luas dimana siswa dapat mengakses materi pembelajaran dimana saja dan kapan saja, komunikasi yang lebih cepat serta kolaborasi akademik yang diciptakan oleh *e-learning* untuk memungkinkan siswa dapat bekerja sama dengan orang lain di lokasi yang berbeda.

Penggunaan teknologi tidak hanya terbatas pada pembelajaran dalam bidang pendidikan umum saja, akan tetapi juga diterapkan dalam pembelajaran agama termasuk pendidikan Agama Hindu. Dalam konteks pembelajaran agama Hindu, pemanfaatan teknologi memberikan peluang baru untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui pendekatan yang lebih interaktif dan menarik. Implementasi pemanfaatan teknologi melalui media pembelajaran audio visual dalam pembelajaran pendidikan agama Hindu dilakukan oleh (Utama, 2021) yang mana memberikan implikasi baik terhadap para peserta didik. Implikasi tersebut dapat membantu memudahkan belajar bagi siswa dan memudahkan pendidik dalam memberikan materi pelajaran, memberikan pengalaman lebih nyata, menarik perhatian siswa lebih besar, lebih menarik perhatian dan minat murid dalam belajar. Seperti penelitian yang

dilakukan oleh Pitriani, (2020) memanfaatkan media youtube sebagai media pembelajaran pendidikan agama Hindu untuk mengajarkan siswa tentang Tri Kaya Parisudha. Pemanfaatan media ini memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dikarenakan pembelajarannya menampilkan hal-hal yang menarik seperti video yang ada pada youtube. Begitupula penelitian yang disampaikan oleh Sudarmi (2022) menyebutkan bahwa dengan pembelajaran aktif tipe *quiz team* yang berbantu aplikasi *Zoom Cloud Meeting* dapat memberikan peningkatan prestasi siswa yaitu sebanyak 89% siswa dapat memaksimalkan hasil belajar yang mereka peroleh dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti.

Akan tetapi selain kelebihan yang diberikan dalam pemanfaatan teknologi dalam pendidikan agama Hindu, terdapat juga kelemahan-kelemahan dalam implementasinya. Seperti yang disebutkan oleh Arta Jaya & Arsini (2022) yaitu penggunaan teknologi dalam pembelajaran agama hindu dapat membuat pembelajaran menjadi kurang personal, sehingga nilai-nilai kedisiplinan dan pemahaman dalam ajaran agama yang bersifat filosofis dapat lebih sulit dipahami. Selain itu pemberian tugas juga tidak ada kejelasan tata cara pengerjaannya sehingga menjadikan siswa juga tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Kendala lain yang disebutkan dalam penelitian Yuniasti & Sudarsana, (2022) yaitu kurangnya keterlibatan siswa dalam proses belajar dikarenakan metode belajar yang monoton walaupun sudah memanfaatkan teknologi sehingga siswa merasa bosan dan kehilangan minat untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar.

Berdasarkan kelemahan dan tantangan yang dihadapi dalam proses belajar Pendidikan Agama Hindu, diperlukannya suatu pendekatan yang menyenangkan dan memotivasi siswa. Bentuk pendekatan tersebut adalah dengan gamifikasi yang mana pendekatan ini menerapkan elemen-elemen atau atribut yang biasanya ditemukan dalam permainan yang digunakan diluar konteks permainan itu sendiri dengan tujuan untuk mempengaruhi perilaku atau sikap dalam proses pembelajaran (Landers, 2014). Pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran merupakan pendekatan tambahan untuk menjaga proses pembelajaran menjadi interaktif dan bermanfaat (Saleem et al., 2022). Tujuan dari pendekatan gamifikasi ini adalah untuk dapat meningkatkan minat dan keterlibatan pengguna dalam sebuah sistem, yang mana dengan menerapkan elemen-elemen permainan seperti *point*, *leaderboard*, *badges*, *level*, dan elemen permainan

lainnya dapat menciptakan pengalaman yang menyenangkan dan menarik sehingga siswa lebih termotivasi untuk terus menggunakan atau terlibat dalam sistem (Toimah et al., 2021).

Oleh karena itu tujuan dari studi ini adalah untuk menguraikan informasi yang komprehensif mengenai penerapan dari pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran pendidikan agama Hindu. Hal-hal yang diuraikan tersebut berkaitan dengan perilaku gamifikasi yang diharapkan untuk dapat meningkatkan hasil belajar terutama dalam memahami ajaran-ajaran spiritual, etika serta nilai-nilai agama yang terkandung didalamnya. Melalui pembahasan pada studi ini dapat mengelaborasi manfaat serta strategi efektif dalam mengintegrasikan gamifikasi ke pembelajaran Pendidikan Agama Hindu. Penelitian menggunakan deskriptif kualitatif berbasis studi literatur memiliki tujuan untuk memberikan landasan teori, menggambarkan tren, isu yang ada, serta mengeksplorasi perspektif dari berbagai sumber yang mendalam (Sugiyono, 2018). Dalam studi ini, penelitian mengumpulkan data dari buku, artikel baik itu prosiding maupun jurnal nasional dan internasional, serta sumber literatur lainnya yang berkaitan dengan topik dari tulisan ini. Data yang dikumpulkan kemudian akan dianalisa secara sistematis untuk mengidentifikasi pola serta hubungan yang relevan dengan fenomena yang akan diteliti. Proses analisa melibatkan pengorganisasian data, membandingkan berbagai sudut pandang dan menyajikan hasil dalam bentuk deskripsi yang komprehensif (Creswell, 2017).

II. Pembahasan

2.1 Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu

Pelaksanaan dari pembelajaran Pendidikan Agama Hindu memiliki tujuan untuk menanamkan nilai-nilai spiritual dan moral yang bersumber dari ajaran agama Hindu yang memiliki kegunaan membentuk karakter peserta didik yang beriman dan mampu mengimplementasikan ajaran agama Hindu dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran ini memasukan teori, praktek ritual serta nilai-nilai yang terkandung dalam ajaran Hindu yang dilakukan dalam bentuk pengalamana, diskusi tentang filsafat Hindu dan pelaksanaan upacara keagamaan. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Budayasa & Dharmawan (2023) menyebutkan bahwa strategi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu adalah dengan melakukan pembelajaran Tri Kaya Parisudha yang

mencakup beberapa aspek, antara lain proses pembelajaran yang melibatkan perencanaan, pelaksanaan serta evaluasi terstruktur. Penerapan pembelajaran Tri Kaya Parisudha membudayakan bagian-bagiannya seperti Manacika melalui pelaksanaan persembahyangan, Kayika dengan menjaga keselarasan di lingkungan sekolah, dan Wacika dengan berbicara dan saling bertegur sapa secara etika di sekolah. Implementasi pembelajaran pendidikan agama Hindu juga dilakukan dalam penelitian Dwi Lestari & Sutriyanti (2020) dengan memasukan Catur Guru dalam membentuk karakter siswa di Sekolah Dasar. Contoh penerapan pembelajaran oleh Guru Pengajian adalah ketika guru mengajarkan tentang nilai-nilai susila seperti Tri Kaya Parisudha. Penerapan pembelajaran ini bertujuan untuk mendukung proses pendidikan agar tercipta sumber daya manusia yang berprestasi dibidangnya.

Cara yang digunakan dalam penelitian yang dilakukan oleh Diantary (2019) menyebutkan bahwa penerapan *lesson study* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu merupakan strategi proses belajar untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menyajikan pembelajaran Pendidikan Agama Hindu. Hal ini ditunjukkan dengan melakukan dua tahapan yaitu berdasarkan hasil analisa, observasi yang menunjukan kualifikasi cukup dengan skor 66,67. Pada tahap kedua, skor yang diperoleh meningkat menjadi 79,17 dan masuk dalam kategori baik. Dari hasil kedua tahapan tersebut menunjukan peningkatan sebesar 12,5 poin yang berarti penerapan *lesson study* efektif dalam meningkatkan kemampuan guru dalam mengajar Pendidikan Agama Hindu. Berdasarkan temuan-temuan tersebut di atas dapat diambil makna yang tersirat dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu, yang mana memiliki tujuan untuk menanamkan nilai-nilai spiritual dan moral guna membentuk karakter dari peserta didik. Strategi pembelajaran dalam Pendidikan Agama Hindu merupakan cara yang digunakan agar siswa dapat menerapkan nilai-nilai melalui kebiasaan sehari-hari yang berperan penting dalam membudayakan nilai-nilai Hindu baik itu di lingkungan pendidikan maupun masyarakat. Selain dengan memperhatikan tujuan dari penerapan tersebut, juga diperlukan strategi untuk meningkatkan keterampilan guru dalam mengajar sehingga menghasilkan terciptanya lingkungan pembelajaran yang bermakna dan berkualitas.

2.2 Manfaat Gamifikasi Berbasis Teknologi Dalam Pembelajaran

Dalam proses belajar sudah terdapat inovasi dan kreatifitas yang digunakan oleh Guru dalam mentrasfer pengetahuan yang dimiliki kepada siswa. Beberapa pendekatan digunakan dalam dunia pendidikan modern sebagai cara dalam melahirkan inovasi untuk menjadikan proses belajar menyenangkan. Pendekatan-pendekatan baru tersebut dilakukan dengan mengkombinasikan pembelajaran dengan permainan seperti gamifikasi dan pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*). Tujuan dari kedua strategi tersebut adalah sama-sama dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi yang biasanya ditemukan dalam permainan yang sarannya untuk memberikan pengalaman dalam belajar. Namun, kedua cara tersebut bekerja berbeda, yang mana pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) menggunakan permainan komersial atau edukatif yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam pendekatan ini, konten pembelajaran terintegrasi dalam mekanika dan alur cerita permainan sehingga siswa belajar melalui proses bermain itu sendiri (Lamrani & Abdelwahed, 2020). Sebaliknya, gamifikasi adalah penerapan dari elemen-elemen permainan seperti sistem poin, kompetisi, tantangan, reward pada konteks yang bukan permainan seperti dalam kelas. Dalam gamifikasi, konten dari kurikulum tetap menjadi fokus utama, tetapi ditambahkan dengan penerapan mekanika permainan untuk mendorong keterlibatan dan motivasi siswa (Ramírez de Arellano Falcón et al., 2023).

Logika dari gamifikasi merupakan perpaduan antara alat desain permainan dan prinsip-prinsip psikologi, yang mana pendekatannya dapat dipahami dalam tingkatan utama yaitu komponen aturan, perilaku dan emosional (Bencsik et al., 2021). Sehingga gamifikasi tidak hanya melibatkan pada elemen game saja tetapi memperhatikan tujuan dari penggunaan pendekatan tersebut dengan mengubah perilaku untuk tujuan yang diharapkan. Keberhasilan dari implementasi gamifikasi perlu juga memperhatikan desain dan perancangan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai (Merliana et al., 2023). Aspek penting dari gamifikasi seperti yang disebutkan di atas adalah dapat memotivasi individu secara intrinsik dan tidak bergantung sepenuhnya pada faktor eksternal. Kualitas-kualitas gamifikasi telah banyak dipelajari di berbagai konteks seperti sistem informasi manajemen yang digamifikasi untuk mendukung interaksi organisasi secara langsung dengan pelanggan serta pelatihan karyawan. Melalui elemen-elemen gamifikasi akan dapat mendorong kemampuan berpikir kritis maupun keterampilan

dalam memecahkan masalah yang dibutuhkan dalam berbagai situasi pembelajaran dan profesional (Vanduhe et al., 2020).

Implementasi gamifikasi dalam proses pembelajaran sudah banyak dilakukan dan diterapkan oleh penelitian-penelitian sebelumnya untuk melihat perubahan perilaku yang diinginkan dalam gamifikasi. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Li et al., (2022) menyebutkan bahwa sistem latihan dan kuis berbasis gamifikasi dengan *e-learning* yang dirancang dapat membantu meningkatkan minat dan motivasi *self regulation learning* siswa pada pembelajaran bahasa Inggris, terutama pada siswa yang memiliki *self regulation learning* rendah sehingga dapat memberikan dampak positif pada hasil belajar siswa. Hal sama dilakukan oleh penelitian Al Ghawail & Ben Yahia, (2022), pada studinya menyebutkan bahwa mahasiswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran kimia dan belajar unit molekul dengan efektif, sehingga menjadikan siswa menikmati proses belajar kimia dasar. Penggunaan aplikasi kahoot dalam gamifikasi memberikan pengaruh positif dalam keterlibatan siswa karena menimbulkan adanya kesenangan dalam proses belajar.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikumpulkan, data tersebut direkapitulasi dalam bentuk tabel seperti yang ditunjukkan pada Tabel 1 dibawah ini :

Penulis	Teknologi	Manfaat Gamifikasi
(Li et al., 2022)	<i>Quiziz</i>	Gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses belajar English learning
(Ogunyemi et al., 2022)	<i>MOOC</i>	Penggunaan elemen game dapat meningkatkan keterlibatan siswa
(Suartama et al., 2023)	<i>Moodle</i>	Penelitian menunjukkan terdapat peningkatan kesenangan dan motivasi siswa dalam
(Pazilah et al., 2019)	<i>Kahoot</i>	Pengalaman belajar yang diberikan melalui gamifikasi memberikan manfaat dapat meningkatkan kerjasama (kolaborasi) antar siswa sehingga mampu mengembangkan keterampilan sosial, emosional dan memperkuat hasil belajar secara keseluruhan
(Meng et al., 2024)	<i>CourseNetworking Platform</i>	Desain dari elemen gamifikasi yang dibuat dapat memberikan pengalaman pengguna dan meningkatkan keterlibatan siswa. Pengalaman tersebut dalam bentuk proses belajar yang dirasakan siswa menyenangkan dan membuat siswa semakin semangat untuk belajar.
(Lamrani & Abdelwahed,	<i>Game Serious Application</i>	Gamifikasi melalui permainan yang terstruktur memungkinkan siswa dapat mengembangkan

2020)		keterampilan dan identitasnya dengan cara menyenangkan dan penuh imajinasi.
(Saputro et al., 2019)	<i>MOOC (Massive Open Online Courses)</i>	Menambahkan elemen game pada kerangka kerja gamifikasi membuktikan dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa dalam bentuk penguasaan materi, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna
(Barahona Mora, 2020)	<i>ClassDojo</i>	Gamifikasi mampu memberikan manfaat dalam meningkatkan keterlibatan orang tua dalam pendidikan anak-anaknya melalui laporan mingguan yang berisikan komentar pribadi dari guru dan informasi dari aplikasi gamifikasi.
(Borrás-Gené et al., 2019)	<i>MOOC</i>	Kesenangan siswa yang dihasilkan dalam gamifikasi pada proses belajar menjadi kunci dalam meningkatkan keterlibatan dalam kursus ini yang mana siswa dapat menyelesaikan tugas yang diberikan lebih cepat.
(Poondej & Lerdpornkulrat, 2019)	<i>Moodle</i>	Siswa merasa puas dengan proses pembelajaran menggunakan gamifikasi hal tersebut dikarenakan siswa dapat meningkatkan keterlibatannya dalam pembelajaran <i>e-learning</i> sehingga mendapatkan pengalaman yang menyenangkan

Tabel 1. Manfaat dari Gamifikasi berbasis Teknologi pada proses pembelajaran

Penggunaan elemen-elemen game dalam gamifikasi memberikan manfaat tersendiri bagi penggunanya. Berdasarkan tabel di atas terdapat sasaran perilaku yang diinginkan dalam penggunaan gamifikasi pada pembelajaran yaitu meningkatkan kolaborasi, keterampilan, kesenangan, keterlibatan serta motivasi siswa. Sehingga dalam hal ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, efektif serta memuaskan bagi siswa. Beberapa manfaat yang diperoleh dalam gamifikasi dapat diterapkan dalam implementasi pembelajaran pendidikan agama Hindu dengan memperhatikan materi yang berkaitan dengan nilai-nilai dan etika yang diajarkan dalam agama Hindu.

2.3 Implementasi Gamifikasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu

Pendidikan agama Hindu memainkan peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena agama memberikan pedoman untuk menjalani hidup. Ajaran agama menyentuh hal-hal mendasar seperti menjalin hubungan yang baik antara sesama, makhluk lain dan dengan Tuhan (Suradarma, 2019). Pembelajaran pendidikan agama Hindu mengajarkan hal-hal yang berkaitan dengan pengetahuan serta keterampilan spiritual yang menjadi bekal siswa untuk menjalani kehidupan sehari-hari. Adapun

materi yang secara umum diajarkan dalam pendidikan agama Hindu memiliki berbagai aspek penting untuk membangun nilai-nilai spiritual, moral, sosial dan budaya. Dalam ajaran agama Hindu terdapat Tri Kerangka Dasar sebagai pedoman utama untuk menjalani nilai-nilai spiritual. Tattwa adalah ajaran tentang pengetahuan hidup yang memberikan pemahaman mendalam mengenai makna kehidupan. Susila mengajarkan etika dan tata cara berperilaku baik dalam kehidupan sosial. Sementara upacara adalah ajaran tentang Yadnya yang berkaitan tentang pelaksanaan ritual persembahan suci sebagai pengabdian kepada Tuhan, leluhur dan alam semesta. Ketiga kerangka ini saling melengkapi untuk membantu umat Hindu menjalani kehidupan yang harmonis dan bermakna (Mustawan, 2022).

Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu tidak bisa terlepas dari isi materi yang berkaitan dengan Tri Kerangka Dasar yang sudah tercantum dalam kurikulum pendidikan agama Hindu. Adapun fungsi dari masing-masing Tri Kerangka dasar tersebut adalah (Mustawan, 2022; Listriani et al., 2019) :

- a. Tattwa memiliki fungsi dapat meneguhkan tata nilai yang dianut terutama nilai moral yang tercermin dalam perbuatan baik, baik itu dalam hubungan dengan diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, kehidupan bermasyarakat maupun kehidupan berbangsa dan bernegara.
- b. Susila memiliki fungsi sebagai pedoman hidup yang berlaku sepanjang masa bagi setiap orang yang mana terdapat dua hal penting yaitu Subhakarma dan Ashubakarma. Subhakarma adalah perbuatan baik yang wajib dilakukan dalam kehidupan sehari-hari untuk mencapai keselamatan dan kebahagiaan sedangkan Ashubakarma adalah perbuatan buruk yang harus dihindari karena dapat merugikan orang lain dan diri sendiri.
- c. Upacara sebagai perwujudan dalam bentuk Yadnya atau korban suci dalam bentuk banten atau upakara sebagai ungkapan terimakasih kehadapan Hyang Widhi atas semua anugrahNya.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa penting adanya konten yang berisikan Tri Kerangka Dasar dalam proses pembelajaran Agama Hindu. Seperti yang disebutkan oleh Merliana (2020) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa dengan mengintegrasikan pemanfaatan teknologi ke dalam proses pembelajaran agama Hindu para siswa dapat meningkatkan kemampuan pengetahuan serta keterampilan yang

dimiliki. Hal yang sama disebutkan oleh Tegeh et al. (2019) menyebutkan bahwa dengan video pembelajaran dalam agama Hindu, siswa dapat belajar dengan baik untuk perkembangan hasil belajar siswa serta memotivasi siswa. Hasil belajar Pendidikan agama Hindu pada hakekatnya adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar yang mana kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor (Patni & Sueca, 2022). Untuk memperoleh hasil belajar yang diharapkan dalam pendidikan Agama Hindu diperlukan strategi dengan pendekatan gamifikasi. Pendekatan gamifikasi dalam penelitian yang dilakukan Suarmini (2019) yang diterapkan dalam pembelajaran berbasis Tri Hita Karana membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Pendekatan ini memberikan manfaat nyata bagi siswa seperti meningkatkan keaktifan, fokus dan pemahaman terhadap materi. Selain itu gamifikasi dapat membantu siswa dalam meraih nilai belajar yang lebih baik.

Berdasarkan pernyataan-pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa konsep implementasi gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu didasari dengan teori Landers (2014) yang menyatakan bahwa elemen-elemen game dapat membantu menghasilkan hasil pembelajaran yang baik. Namun, hal ini tetap dipengaruhi oleh perilaku atau sikap siswa. Hal ini dijelaskan lebih lanjut dalam gambar 1 yang menunjukkan hubungan antara elemen game dan hasil pembelajaran melalui perilaku siswa.



Gambar 1. Kerangka Kerja Gamifikasi berbasis Teknologi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu

Kerangka kerja yang ditampilkan pada gambar di atas menunjukkan hubungan yang erat antara desain gamifikasi, konten pembelajaran, perilaku belajar siswa dan hasil belajar yang diharapkan. Dalam desain gamifikasi elemen game seperti *point*, *leaderboard*, *level*, *progression* yang diintegrasikan ke dalam *e-learning* konten dimana didalamnya terdapat materi pembelajaran Pendidikan Agama Hindu. Materi

pembelajaran tersebut mencakup Tattwa yaitu pengetahuan dasar tentang agama Hindu, Susila yaitu mengajarkan etika dan moralitas dalam interaksi sosial, dan Upacara yaitu mengajarkan tentang tata cara ritual keagamaan. Materi dalam pembelajaran pendidikan Agama Hindu tersebut dapat divisualisasikan menggunakan media audio-visual untuk membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret. Contoh materi yang dapat disampaikan meliputi konsep Avatara, Dewa, dan Hukum Kharmaphala sebagai sebab-akibat, Sad Atatayi sebagai tindakan yang harus dihindari, konsep kepemimpinan dalam agama Hindu serta kualitas Panca Yajna dalam kehidupan (Utama, 2021). Konten pembelajaran tersebut dapat diintegrasikan dengan gamifikasi yang berfungsi untuk menanamkan nilai-nilai spiritual, moral dan budaya yang berakar dalam ajaran agama Hindu. Dengan menggunakan elemen-elemen ini, gamifikasi tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga menantang siswa untuk berinteraksi aktif dalam proses belajar (Barahona Mora, 2020).

Menerapkan elemen gamifikasi memberikan pengaruh terhadap tujuan perilaku yang diharapkan yaitu keterlibatan, motivasi, kesenangan dan keterampilan siswa sehingga dapat mengelola pengetahuan dan berkolaborasi dalam tugas yang diberikan. Perubahan-perubahan ini pada akhirnya akan berdampak pada hasil belajar yang diukur melalui tiga dimensi utama yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Pengukuran hasil belajar kognitif mencakup kemampuan siswa dalam memahami, mengingat, dan menganalisa konsep, seperti pemahaman konsep yang dipahami siswa dalam cerita Ramayana melalui model Problem-Based Learning (PBL). Pengukuran hasil belajar afektif, berkaitan dengan sikap, minat, nilai serta pengalaman yang diinternalisasi oleh siswa yang mana dapat terlibat secara aktif melalui diskusi kelompok, memberikan tanggapan, serta berinteraksi dengan materi yang diangkat. Hasil belajar dengan pengukuran afektif dapat meningkatkan motivasi dan rasa percaya diri karena pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif (Guo et al., 2020). Sedangkan pengukuran hasil belajar dengan psikomotorik melibatkan keterampilan praktek atau tindakan nyata, seperti yang ditunjukkan dalam studi Sudyana, (2021) melalui video pembelajaran guru memberikan tugas dengan memasukan unsur budaya dalam bentuk sarana upacara yadnya. Siswa akan menirukan video tersebut dan menirukan hal yang sama dengan mengumpulkan video tersebut kepada guru agama Hindu.

III. Simpulan

Penggunaan elemen-elemen game dalam gamifikasi memberikan manfaat bagi penggunaannya khususnya dalam konteks pembelajaran. Gamifikasi memiliki tujuan untuk mencapai sasaran perilaku yang diinginkan seperti meningkatkan kolaborasi, keterampilan, motivasi, keterampilan dan kesenangan siswa yang akan memberikan pengalaman belajar yang efektif, menyenangkan dan memuaskan bagi siswa. Implementasi gamifikasi dalam pembelajaran pendidikan Agama Hindu dapat dilakukan dengan memasukan materi yang berkaitan dengan nilai-nilai etika yang diajarkan dalam agama Hindu seperti Tattwa, Susila dan Upacara yang mana dapat diintegrasikan ke dalam *e-learning* konten sebagai salah satu bentuk strategi pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Konten yang dihasilkan tidak hanya menjadikan pembelajaran menarik, akan tetapi juga menantang untuk berinteraksi aktif dalam belajar. Dengan menciptakan tujuan perilaku dalam gamifikasi yaitu keterlibatan, motivasi, kesenangan, keterampilan dan kolaborasi dalam belajar akan memberikan dampak terhadap hasil belajar yang diukur berdasarkan tiga dimensi yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.

Daftar Pustaka

- Al-araibi, A. A. M., Naz'ri bin Mahrin, M., Yusoff, R. C. M., & Chuprat, S. B. (2019). A model for technological aspect of *e-learning* readiness in higher education. *Education and Information Technologies*, 24(2), 1395–1431. <https://doi.org/10.1007/s10639-018-9837-9>
- Al Ghawail, E. A., & Ben Yahia, S. (2022). Using the *E-Learning* Gamification Tool Kahoot! to Learn Chemistry Principles in the Classroom. *Procedia Computer Science*, 207(Kes), 2667–2676. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2022.09.325>
- Alam, M. M., Ahmad, N., Naveed, Q. N., Patel, A., Abohashrh, M., & Khaleel, M. A. (2021). *E-learning* services to achieve sustainable learning and academic performance: An empirical study. *Sustainability (Switzerland)*, 13(5), 1–20. <https://doi.org/10.3390/su13052653>
- Arta Jaya, I. K., & Arsini, N. W. (2022). Efektivitas Pembelajaran Online Menggunakan Google Classroom Selama Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Agama Hindu. *JAPAM (Jurnal Pendidikan Agama)*, 2(01), 34–45. <https://doi.org/10.25078/japam.v2i01.261>
- Barahona Mora, A. (2020). Gamification for Classroom Management: An Implementation Using ClassDojo. *Sustainability*, 12(22), 9371. <https://doi.org/10.3390/su12229371>
- Bencsik, A., Mezeiova, A., & Samu, B. O. (2021). Gamification in Higher Education (Case Study on a Management Subject). *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 20(5), 211–231.

- <https://doi.org/10.26803/ijlter.20.5.12>
- Borrás-Gené, O., Martínez-Núñez, M., & Martín-Fernández, L. (2019). Enhancing Fun through Gamification to Improve Engagement in MOOC. *Informatics*, 6(3), 28. <https://doi.org/10.3390/informatics6030028>
- Budayasa, I. M. R., & Dharmawan, K. A. (2023). Implementasi Ajaran Tri Kaya Parisudha Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu Dan Budi Pekerti di SD Taman Tirta. *Metta: Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 3(4), 516–530. <https://doi.org/10.37329/metta.v3i4.1982>
- Cattaneo, A. A. P., Antonietti, C., & Rauseo, M. (2022). How digitalised are vocational teachers? Assessing digital competence in vocational education and looking at its underlying factors. *Computers and Education*, 176(March 2021), 104358. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104358>
- Creswell, J. W. (2017). *Research design* (Cetakan VI, Issue September). Pustaka Belajar.
- Diantary, P. A. W. S. (2019). Jurnal Penelitian Agama Hindu Terakreditasi Kepdirjen Risbang Kemenristekdikti. *Jurnal Penelitian Agama Hindu*, 3(3), 286–294. <http://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/JPAH%0AIMPLEMENTASI>
- Dwi Lestari, I. A., & Sutriyanti, N. K. (2020). Implementasi Pembelajaran Catur Guru Dalam Membentuk Karakter Siswa. *Jurnal Penelitian Agama Hindu*, 4(1), 81. <https://doi.org/10.25078/jpah.v4i1.1390>
- Gil-Flores, J., Rodríguez-Santero, J., & Torres-Gordillo, J. J. (2017). Factors that explain the use of ICT in secondary-education classrooms: The role of teacher characteristics and school infrastructure. *Computers in Human Behavior*, 68, 441–449. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.11.057>
- Guo, P., Saab, N., Post, L. S., & Admiraal, W. (2020). A review of project-based learning in higher education: Student outcomes and measures. *International Journal of Educational Research*, 102(November 2019). <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2020.101586>
- Lamrani, R., & Abdelwahed, E. (2020). Game-based learning and gamification to improve skills in early years education. *Computer Science and Information Systems*, 17(1), 339–356. <https://doi.org/10.2298/CSIS190511043L>
- Landers, R. N. (2014). Developing a Theory of Gamified Learning: Linking Serious Games and Gamification of Learning. *Simulation and Gaming*, 45(6), 752–768. <https://doi.org/10.1177/1046878114563660>
- Li, X., Xia, Q., Chu, S. K. W., & Yang, Y. (2022). Using Gamification to Facilitate Students' Self-Regulation in *E-Learning*: A Case Study on Students' L2 English Learning. *Sustainability (Switzerland)*, 14(12), 1–16. <https://doi.org/10.3390/su14127008>
- Listiyono, H., Sunardi, S., Utomo, A. P., & Mariana, N. (2022). Pengaruh Kemudahan Penggunaan dan Kemanfaatan Learning Management System (LMS) Terhadap Niat Penggunaan *E-Learning*. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 11(2), 208–213. <https://doi.org/10.32736/sisfokom.v11i2.1419>
- Listriani, N. K., Yasa, I. K. W., & Putra, A. P. D. (2019). Tradisi Ngusaba Gedebong Sebagai Media Penyuluhan Nilai-Nilai Tri Kerangka Dasar Agama Hindu Terhadap Masyarakat Oleh. *Jurnal Ilmu Agama*, 2(2), 1067–1074.
- Meng, C., Zhao, M., Pan, Z., Pan, Q., & Bonk, C. J. (2024). Investigating the impact of gamification components on online learners' engagement. *Smart Learning Environments*, 11(1), 47. <https://doi.org/10.1186/s40561-024-00336-3>

- Merliana, N. P. E. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Agama Hindu di SMAN-1 Kuala Kapuas. *Jurnal Bawi Ayah*, 11(1).
- Merliana, N. P. E., Widyantara, I. M. O., Dewi Wirastuti, N. M. A. E., Oka Saputra, K., Setyohadi, D. B., Krisna Warmayana, I. G. A., & Alit Arsana, I. N. (2023). Developing Character Education based on Gamification: A Study of Gamification for *E-Learning*. *2023 International Conference on Smart-Green Technology in Electrical and Information Systems (ICSGTEIS)*, 133–138. <https://doi.org/10.1109/ICSGTEIS60500.2023.10424128>
- Mustawan, M. D. (2022). Implementasi Tri Kerangka Dasar Agama Hindu Guna Meningkatkan Sraddha dan Bhakti Pemuda Hindu Dusun Silirsari, Desa Kesilir, Kecamatan Siliragung Kabupaten Banyuwangi. *Widya Akasara: Jurnal Agama Hindu*, 27(1), 356–363.
- Ogunyemi, A. A., Quaicoe, J. S., & Bauters, M. (2022). Indicators for enhancing learners' engagement in massive open online courses: A systematic review. *Computers and Education Open*, 3, 100088. <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2022.100088>
- Patni, L. N. R., & Sueca, I. N. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Hindu Melalui Penerapan Pembelajaran Problem Based Learning Berbatuan “Ramayana.” *Guna Widya: Jurnal Pendidikan Hindu*, 9(1), 84–96. <https://doi.org/10.25078/gw.v9i1.861>
- Pazillah, F. N., Hashim, H., & Md Yunus, M. (2019). Benefits of gamification towards different learning styles in language learning. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 5(6), 81–89.
- Pitriani, N. R. V. (2020). Youtube sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu Berbasis Ajaran Tri Kaya Parisuda pada Era Revolusi Industri 4.0. *Haridracarya: Jurnal Pendidikan Agama Hindu*, 1(1), 37–45.
- Poondej, C., & Lerdpornkulrat, T. (2019). Gamification in *E-learning*: A moodle implementation and its effect on student engagement and performance. *Interactive Technology and Smart Education*, 17(1), 56–66. <https://doi.org/10.1108/ITSE-06-2019-0030>
- Ramírez de Arellano Falcón, B., del Olmo-Muñoz, J., Cózar-Gutiérrez, R., & González-Calero, J. A. (2023). Is gamification always productive? A study of the effectiveness of Bebras cards in promoting primary students' computational thinking skills. *Asia Pacific Education Review*, 0123456789. <https://doi.org/10.1007/s12564-023-09905-6>
- Saleem, A. N., Noori, N. M., & Ozdamli, F. (2022). Gamification Applications in *E-learning*: A Literature Review. *Technology, Knowledge and Learning*, 27(1), 139–159. <https://doi.org/10.1007/s10758-020-09487-x>
- Saputro, R. E., Salam, S., Zakaria, M. H., & ... (2019). A gamification framework to enhance students' intrinsic motivation on MOOC. ... *Electronics and Control* ... <http://telkomnika.uad.ac.id/index.php/TELKOMNIKA/article/view/10090>
- Suarmini, M. (2019). Metode gamifikasi berbasis tri hita karena sebagai alternatif pembelajaran abad 21. *Maha Widya Nhuwana*, 2(2), 42–47. <https://stahnmpukuturan.ac.id/jurnal/index.php/bhuwana/article/view/383>
- Suartama, I. K., Simamora, A. H., Susiani, K., Suranata, K., Yunus, M., & Tisna MS, G. D. (2023). Designing gamification for case and project-based online learning: A study in higher education. *Journal of Education and E-Learning Research*, 10(2), 86–98. <https://doi.org/10.20448/jeelr.v10i2.4432>

- Sudarmi, N. L. (2022). Implementasi strategi pembelajaran aktif tipe quiz team berbantuan aplikasi zoom cloud meeting untuk meningkatkan prestasi belajar pendidikan agama Hindu dan budi pekerti. *Indonesian Journal of Educational Development*, 3(1), 179–188. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6575163>
- Sudyana, D. K. (2021). Strategi dan Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu Berbasis Kearifan Lokal. *Widyanatya*, 3(2), 92–102. <https://ejournal.unhi.ac.id/index.php/widyanatya/article/view/2119%0Ahttps://ejournal.unhi.ac.id/index.php/widyanatya/article/download/2119/1260>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)* (Sutopo (ed.); 10th ed.). Afabeta, CV.
- Suradarma, I. B. (2019). Pendidikan Agama Hindu Sebagai Landasan Pendidikan Moral Dan Etika. *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial*, 3(1), 16. <https://doi.org/10.38043/jids.v3i1.1731>
- Tegeh, I. M., Simamora, A. H., & Dwipayana, K. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Pengembangan 4D Pada Mata Pelajaran Agama Hindu. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 24(2), 158–166.
- Toimah, T. F., Maulana, Y. I., & Fajar, I. (2021). Gamification Model Framework and its Use in *E-Learning* in Higher Education. *IAIC Transactions on Sustainable Digital Innovation (ITSDI)*, 3(1), 28–35. <https://doi.org/10.34306/itsdi.v3i1.520>
- Utama, I. P. S. P. (2021). Implementasi Media Pembelajaran Audio Visual Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti di Kelas VII SMP Widya Sakti Denpasar. *Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 1(4), 233–240. <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/metta>
- Vanduhe, V. Z., Nat, M., & Hasan, H. F. (2020). Continuance Intentions to Use Gamification for Training in Higher Education: Integrating the Technology Acceptance Model (TAM), Social Motivation, and Task Technology Fit (TTF). *IEEE Access*, 8, 21473–21484. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2020.2966179>
- Yuniasti, N. W., & Sudarsana, I. K. (2022). Pelaksanaan Pembelajaran Daring Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Hindu Siswa Kelas VI di SD Negeri 1 Kesiut. *Sang Acharya: Jurnal Profesi Guru*, 3(2), 34–43. <https://doi.org/10.25078/sa.v3i2.2164>