

Gamifikasi dan Pedagogi Produktif dalam Transformasi Pembelajaran Sosiologi di Pesantren

Ovy Novakarti

Program Studi Sosiologi, Universitas Tanjungpura, Indonesia

Jl. Prof. Dr. H. Hadari Nawawi, Bansir Laut, Kota Pontianak, Kalimantan Barat 78124

e-mail: ovynovakarti@fisip.untan.ac.id

Abstrak

Pembelajaran sosiologi di pesantren menghadapi tantangan berupa dominasi metode ceramah yang menghambat partisipasi aktif dan pemikiran analitis siswa. Penelitian ini bertujuan mengeksplorasi transformasi pembelajaran sosiologi melalui gamifikasi dalam kerangka Pedagogi Produktif Lingard di Sekolah Pesantren. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif studi kasus dengan data dikumpulkan melalui observasi kelas selama delapan minggu, wawancara semi-terstruktur, dan analisis dokumen artefak pembelajaran. Tiga strategi gamifikasi diterapkan: kuis digital interaktif berbasis Kahoot, tugas berbasis skenario fenomena sosial nyata, dan sistem papan peringkat kelompok. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan partisipasi aktif siswa yang signifikan sepanjang intervensi, disertai perkembangan kualitas analisis sosiologis yang terukur dan penguatan nilai Islam seperti *fastabiqul khairat*, *ukhuwah*, dan *ta'awun*. Keempat dimensi Pedagogi Produktif terpenuhi secara bersamaan sepanjang intervensi. Penelitian menyimpulkan bahwa gamifikasi berbasis laboratorium berbiaya rendah layak dijadikan model pedagogis transformatif bagi institusi pendidikan berbasis agama dengan sumber daya terbatas. Penelitian berikutnya disarankan mengkaji dampak jangka panjang terhadap literasi sosiologis serta mengeksplorasi integrasi gamifikasi dengan model pembelajaran lain untuk memperkaya praktik pedagogi yang produktif dan bermakna.

Kata kunci: Gamifikasi; Pesantren; Pedagogi Produktif; Pendidikan Sosiologi; Transformasi Pembelajaran

Abstract

Sociology learning in Islamic boarding schools faces challenges in the form of the dominance of lecture methods that hinder students' active participation and analytical thinking. This study aims to explore the transformation of sociology learning through gamification within the framework of Lingard's Productive Pedagogy in Islamic Boarding Schools. The study used a qualitative case study approach, with data collected through eight weeks of classroom observations, semi-structured interviews, and document analysis of learning artifacts. Three gamification strategies were implemented: interactive digital quizzes based on Kahoot, scenario-based tasks based on real-life social phenomena, and a group leaderboard system. The results showed a significant increase in student active participation throughout the intervention, accompanied by measurable improvements in the quality of sociological analysis and the strengthening of Islamic values such as fastabiqul khairat, ukhuwah, and ta'awun. All four dimensions of Productive Pedagogy were simultaneously fulfilled throughout the intervention. The study concluded that low-cost, laboratory-based gamification is a viable transformative pedagogical model for faith-based educational institutions with limited resources. Future research is recommended to examine the long-term impact on sociological literacy and explore the integration of gamification with other learning models to enrich productive and meaningful pedagogical practices.

Keywords: *Gamification; Productive Pedagogy; Islamic Boarding School; Sociology Education; Learning Transformation*

Korespondensi: Ovy Novakarti, Program Studi Sosiologi, FISIP Universitas Tanjungpura, Jl. Prof. Dr. H. Hadari Nawawi – Pontianak, Email: ovynovakarti@fisip.untan.ac.id

PENDAHULUAN

Integrasi teknologi digital dalam pendidikan telah mengalami akselerasi dramatis dalam beberapa tahun terakhir, secara fundamental mentransformasi pendekatan pedagogis dan lingkungan pembelajaran konvensional di seluruh dunia (Prensky, 2001). Di tingkat global, studi empiris menemukan bahwa 80 persen di antaranya menunjukkan dampak positif gamifikasi terhadap hasil belajar, khususnya dalam meningkatkan motivasi intrinsik dan retensi pengetahuan (Hamari et al., 2014). Gamifikasi, yang didefinisikan sebagai penerapan strategis elemen-elemen desain permainan dalam konteks non-permainan, telah muncul sebagai strategi mutakhir untuk meningkatkan partisipasi aktif dan pemahaman konseptual siswa (Deterding et al., 2011).

Meskipun temuan-temuan global tersebut menjanjikan, studi gamifikasi dalam institusi pendidikan berbasis agama masih sangat terbatas, khususnya di pondok pesantren (Dhofier, 1999). Secara historis, pesantren telah menunjukkan ketahanan yang luar biasa, mempertahankan komitmen mereka terhadap pendidikan moral atau akhlaq, keilmuan Islam, dan solidaritas komunitas sambil beroperasi relatif independen dari sistem standardisasi negara (Ma'Arif, 2018). Namun, tuntutan pendidikan kontemporer semakin mengharuskan pesantren untuk memodernisasi praktik pedagogis, mengintegrasikan alat pembelajaran digital, dan membekali siswa dengan kompetensi yang diperlukan untuk menavigasi perubahan masyarakat abad ke-21 (Abidin, 2020). Kebutuhan ini menjadi sangat mendesak dalam mata pelajaran ilmu sosial seperti Sosiologi, di mana siswa diharapkan untuk berpikir kritis, menganalisis fenomena sosial, dan menghubungkan kerangka teoretis dengan dinamika sosial kehidupan nyata.

Di banyak pesantren, metode pembelajaran yang berpusat pada guru seperti ceramah, hafalan, dan minimnya penggunaan alat interaktif masih mendominasi pengajaran Sosiologi, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang termotivasi (Maswi et al., 2022; Zainuddin & Keumala, 2018). Siswa juga sering

kesulitan menghubungkan teori-teori sosiologis abstrak. Di antaranya seperti stratifikasi sosial, fungsionalisme struktural, interaksionisme simbolik, atau teori konflik, yang berkaitan dengan pengalaman sehari-hari mereka dalam lingkungan berasrama yang relatif terisolasi. Kesenjangan pedagogis ini bersifat ganda, artinya interaktivitas yang tidak memadai dalam metode pengajaran sekaligus kontekstualisasi yang lemah antara konsep sosiologis dengan realitas hidup siswa.

Gamifikasi menawarkan respons pedagogis yang menarik terhadap tantangan-tantangan ini dengan mentransformasi pembelajaran menjadi proses yang interaktif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa. Studi menunjukkan bahwa strategi berbasis permainan dapat memfasilitasi analisis kritis, memperkuat pemecahan masalah kolaboratif, dan meningkatkan aksesibilitas konsep abstrak melalui skenario, simulasi, dan tantangan terstruktur (Domínguez et al., 2013). Di dalam pendidikan pesantren, gamifikasi dapat diadaptasi secara kultural agar selaras dengan nilai-nilai Islam sambil mendukung tujuan institusional dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan partisipasi siswa (Aziz et al., 2021; Bahrudin et al., 2024). Dalam konteks sumber daya terbatas, gamifikasi juga menawarkan strategi yang berbiaya rendah dan dapat disesuaikan dengan kapasitas institusional.

Mengingat pertimbangan-pertimbangan ini, integrasi gamifikasi dalam pendidikan Sosiologi menjadi sangat signifikan. Sosiologi mengharuskan siswa untuk menginterpretasikan kompleksitas struktur sosial, keragaman, ketidaksetaraan, dan perubahan sosial yang secara kognitif menuntut dan sering kali abstrak. Lingkungan pembelajaran yang digamifikasi dapat mengontekstualisasikan ide-ide ini melalui kuis digital interaktif, tugas berbasis skenario, dan kolaborasi teman sebaya, memungkinkan siswa untuk terlibat lebih dalam dengan materi kursus sambil mengembangkan kompetensi analitis dan reflektif. Dalam konteks pesantren dengan sumber daya terbatas, di mana akses

ke alat digital mungkin terbatas, gamifikasi juga menawarkan strategi berbiaya rendah dan dapat disesuaikan yang dapat disesuaikan dengan kapasitas institusional.

Berdasarkan pertimbangan-pertimbangan ini, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi gamifikasi dalam pendidikan Sosiologi Kelas 12 di Sekolah Pesantren selama intervensi delapan minggu yang dilakukan pada Maret hingga April 2024. Secara khusus, penelitian ini mengkaji tiga pertanyaan utama. *Pertama*, strategi gamifikasi apa yang efektif dan sesuai untuk konteks pesantren dengan sumber daya terbatas. *Kedua*, bagaimana dampak strategi-strategi ini terhadap keterlibatan siswa, motivasi, dan pemahaman konseptual terhadap konsep-konsep sosiologis. *Ketiga*, tantangan infrastruktur, pedagogis, dan kultural apa yang muncul dalam mengimplementasikan gamifikasi dalam lingkungan pesantren, dan bagaimana pendidik dan siswa menavigasi tantangan-tantangan ini.

Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi secara teoretis dengan memperkaya literatur terbatas tentang gamifikasi dalam institusi pendidikan berbasis agama, mendemonstrasikan bagaimana inovasi pedagogis yang responsif secara kultural dapat menyelaraskan alat digital dengan nilai-nilai tradisional. Secara praktis, penelitian ini memberikan wawasan yang dapat ditindaklanjuti bagi pendidik pesantren yang mencari strategi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran tanpa mengkompromikan misi institusional. Dengan mendokumentasikan baik keberhasilan maupun tantangan, penelitian ini menawarkan model yang berbasis untuk integrasi teknologi dalam konteks pendidikan religius yang kekurangan sumber daya. Pada akhirnya, penelitian ini bertujuan untuk menunjukkan bagaimana gamifikasi dapat berfungsi sebagai jembatan antara tradisi dan inovasi dalam pendidikan pesantren, menciptakan lingkungan pembelajaran yang secara simultan transformatif. Jembatan semacam itu sangat penting untuk

memastikan bahwa pesantren tetap menjadi institusi yang vibran dan relevan yang mampu mempersiapkan siswa untuk tantangan kontemporer sambil mempertahankan pembentukan moral dan spiritual yang mendefinisikan signifikansi sosial mereka yang bertahan lama.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus dalam bingkai paradigma interpretivisme (Creswell, 2013). Pilihan ini didasarkan pada tujuan penelitian yang berupaya memahami secara mendalam bagaimana strategi gamifikasi dimaknai dan dialami oleh siswa dan guru dalam konteks pembelajaran Sosiologi di lingkungan pesantren. Sejauh ini, pesantren dipahami sebagai sebuah konteks yang memiliki kekhasan budaya dan institusional tersendiri. Metode studi kasus dinilai paling sesuai karena memungkinkan peneliti untuk mengkaji fenomena secara utuh dalam batas-batas konteks yang nyata, termasuk faktor-faktor sosial dan kultural yang tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran itu sendiri (Yin, 2018).

Penelitian dilaksanakan selama delapan minggu di salah satu sekolah pesantren, dengan melibatkan siswa Sosiologi Kelas 12 dan guru mata pelajaran Sosiologi sebagai partisipan utama. Intervensi yang diterapkan mencakup sejumlah strategi gamifikasi, antara lain kuis digital interaktif, papan peringkat, dan aktivitas pembelajaran berbasis skenario yang dirancang untuk membantu siswa memahami konsep-konsep sosiologis yang bersifat abstrak. Data dikumpulkan melalui tiga sumber secara bersamaan sepanjang periode intervensi, mengikuti prinsip triangulasi yang dibangun sejak tahap pengumpulan.

Observasi non-partisipan dilakukan pada seluruh 16 sesi pembelajaran dan didokumentasikan dalam catatan lapangan kronologis menggunakan pedoman yang telah disiapkan. Wawancara semi-terstruktur dilaksanakan secara

individual terhadap 10 siswa dan guru pada minggu ketujuh, direkam dengan persetujuan informan, dan ditranskripsikan secara verbatim. Pemilihan minggu ketujuh disengaja agar partisipan telah memiliki pengalaman yang cukup dengan seluruh strategi gamifikasi sebelum diwawancara. Dokumen berupa hasil kuis mingguan, catatan nilai harian, dan lembar kerja skenario juga dikumpulkan secara berkala untuk melacak perkembangan pemahaman konseptual siswa secara longitudinal.

Analisis data dilakukan mengacu pada model analisis kualitatif interaktif yang mencakup tiga tahap: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles et al., 2014). Pada tahap reduksi, seluruh transkrip wawancara dan catatan lapangan dikodekan secara terbuka, kemudian kode-kode tersebut dikelompokkan ke dalam kategori yang lebih luas dan dikristalisasi menjadi tema-tema utama melalui proses *axial coding*. Pada proses ini, peneliti berulang kali kembali ke data mentah untuk memastikan bahwa tema yang terbentuk benar-benar berakar pada pengalaman partisipan, bukan sekadar asumsi peneliti. Pada tahap penyajian, hubungan antar tema diorganisasikan dalam matriks tematik untuk memetakan keterkaitan antara strategi gamifikasi yang diterapkan, pola respons siswa, dan faktor-faktor kontekstual yang khas dari lingkungan pesantren. Pada tahap penarikan kesimpulan, pola yang muncul diinterpretasikan secara holistik untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.

Keabsahan data dilakukan melalui beberapa strategi yang saling melengkapi. Triangulasi sumber dilakukan dengan memverifikasi indikasi peningkatan partisipasi siswa secara bersamaan dari frekuensi verbal dalam catatan lapangan, pernyataan siswa dalam wawancara, dan tren skor kuis mingguan. *Member checking* dilakukan dua kali, yakni kepada guru pada minggu keenam dan kepada enam siswa perwakilan pada akhir intervensi, untuk memastikan interpretasi peneliti tidak menyimpang dari pengalaman aktual

partisipan. Kehadiran peneliti secara langsung selama delapan minggu turut memperkuat kredibilitas data melalui 16 catatan lapangan yang terperinci dan pola perilaku yang terdokumentasi secara konsisten. Di samping itu, memo reflektif ditulis setiap minggu sebagai upaya peneliti untuk mendokumentasikan keputusan analitik dan menjaga kesadaran terhadap potensi bias selama proses penelitian berlangsung. Praktik reflektivitas ini merupakan bagian integral dari penelitian kualitatif yang kredibel, karena memberikan transparansi terhadap cara peneliti berinteraksi dengan dan menafsirkan data yang dikumpulkan (Lincoln & Guba, 1985).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Strategi Gamifikasi dalam Konteks Pesantren

Teknis pelaksanaan pembelajaran melalui gamifikasi di Sekolah Pesantren dirancang dengan mempertimbangkan keterbatasan infrastruktur dan konteks budaya pesantren yang unik. Penelitian ini mengidentifikasi tiga strategi utama yang diterapkan selama periode intervensi delapan minggu: kuis digital interaktif menggunakan platform Kahoot, tugas berbasis skenario yang menganalisis fenomena sosial kontemporer, dan sistem papan peringkat yang mendorong kompetisi sehat antarkelompok. Ketiga strategi ini dipilih berdasarkan kesesuaiannya dengan kondisi teknis sekolah, relevansinya dengan tujuan pembelajaran Sosiologi, dan potensinya untuk diselaraskan dengan nilai-nilai Islam yang dianut oleh pesantren.

Strategi pertama memanfaatkan laboratorium komputer sekolah yang memiliki 30 unit komputer dengan akses internet yang terbatas namun memadai untuk aktivitas pembelajaran terstruktur. Kuis digital interaktif dirancang untuk mengaktifkan partisipasi siswa dalam memahami konsep-konsep sosiologis fundamental seperti stratifikasi sosial, perubahan sosial, mobilitas sosial, konflik sosial, dan integrasi sosial. Platform Kahoot dipilih karena dirancang dengan

format pilihan ganda yang disertai dengan elemen visual menarik dan musik latar yang energetik, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan emosional siswa.



Gambar 1. Dokumentasi

Sumber: Penulis, 2024

Hasil observasi menunjukkan bahwa kuis digital secara signifikan meningkatkan antusiasme dan partisipasi aktif siswa dibandingkan dengan metode ceramah konvensional. Sebagaimana diungkapkan oleh Guru Sosiologi dalam wawancara pertengahan intervensi:

"Sebelumnya siswa cenderung diam ketika saya bertanya di kelas. Mereka takut salah atau malu di depan teman-teman. Setelah menggunakan Kahoot, mereka justru berlomba-lomba menjawab dengan cepat dan benar. Ada kompetisi sehat yang muncul, dan mereka lebih berani mencoba meskipun tidak yakin."

Dinamika ini diperkuat oleh pernyataan seorang siswa bernama Farah (nama samaran) yang menyatakan:

"Saya biasanya tidak berani angkat tangan di kelas karena takut jawaban saya salah dan teman-teman akan menertawakan saya. Tapi dengan"

Kahoot, semua orang ikut menjawab bersamaan, jadi kalau salah tidak terlalu malu. Yang penting kan kita belajar dari kesalahan."

Observasi kelas mencatat peningkatan yang konsisten dalam partisipasi aktif siswa. Dari yang semula hanya sebagian kecil siswa terlibat secara verbal maupun non-verbal pada minggu-minggu awal, menjadi hampir seluruh siswa berpartisipasi secara aktif menjelang akhir intervensi. Siswa yang sebelumnya sangat enggan berbicara di kelas mulai terlibat aktif dalam diskusi pasca-kuis, terutama ketika guru memfasilitasi pembahasan tentang jawaban yang kontroversial atau konsep yang kompleks.

Strategi kedua adalah tugas berbasis skenario yang menghadirkan situasi sosial nyata dan relevan untuk dianalisis menggunakan kerangka teoritis sosiologis yang telah dipelajari siswa. Tugas-tugas ini dirancang untuk menjembatani kesenjangan antara teori abstrak dan realitas sosial yang dialami siswa dalam kehidupan sehari-hari mereka. Contoh konkret dari tugas ini mencakup menganalisis kasus perubahan sosial yang terjadi di desa akibat industrialisasi dan bagaimana hal ini mempengaruhi struktur sosial tradisional, mengidentifikasi berbagai bentuk stratifikasi sosial yang ada dalam konteks pesantren itu sendiri seperti hierarki berdasarkan senioritas atau prestasi akademik, dan mengkaji fenomena konflik sosial yang muncul dari perbedaan generasi dalam penggunaan teknologi digital. Tugas-tugas ini dirancang dalam format permainan kelompok di mana setiap kelompok yang terdiri dari empat hingga lima siswa bersaing untuk memberikan analisis yang paling komprehensif, kreatif, dan didukung oleh argumen teoretis yang solid. Seorang siswa yang diwawancarai, Ahmad (nama samaran), menyatakan:

"Dulu saya pikir Sosiologi itu hanya teori yang sulit dihafalkan tanpa tahu gunanya untuk apa. Ketika diminta menganalisis kasus nyata seperti konflik tanah di desa atau perubahan gaya hidup santri, saya jadi paham bahwa teori itu sebenarnya menjelaskan kehidupan kita sehari-hari."

Sekarang kalau lihat berita atau kejadian di sekitar, saya langsung bisa pakai teori sosiologi untuk menganalisisnya."

Pernyataan serupa juga disampaikan oleh Siti (nama samaran):

"Yang paling seru itu waktu kami diminta menganalisis stratifikasi sosial di pesantren sendiri. Kami jadi sadar bahwa ada hierarki tidak tertulis berdasarkan prestasi hafalan Quran atau senioritas. Itu contoh konkret dari teori yang kami pelajari."

Tugas berbasis skenario ini mendorong siswa untuk tidak sekadar menghafal definisi konsep-konsep, tetapi untuk secara aktif mengaplikasikan konsep-konsep teoretis tersebut dalam konteks yang relevan dan bermakna dengan pengalaman mereka sebagai siswa pesantren. Analisis dokumen terhadap hasil kerja kelompok menunjukkan perkembangan kualitas jawaban yang signifikan sepanjang periode intervensi. Pada minggu pertama dan kedua, jawaban siswa cenderung sangat deskriptif dan superfisial, hanya menceritakan kembali skenario tanpa analisis mendalam. Namun pada minggu ketujuh dan kedelapan, jawaban menunjukkan kemampuan analitis yang jauh lebih tajam dengan penggunaan terminologi sosiologis yang tepat dan sesuai konteks, argumentasi yang lebih terstruktur dengan pendahuluan, analisis, dan kesimpulan yang jelas, serta kemampuan untuk mengintegrasikan berbagai perspektif teoretis seperti fungsionalisme struktural dan teori konflik dalam analisis mereka.

Strategi ketiga adalah sistem papan peringkat atau *leaderboard* yang menampilkan peringkat kelompok berdasarkan akumulasi poin yang diperoleh dari kuis digital dan tugas berbasis skenario. Papan peringkat diperbaharui setiap minggu dan ditampilkan secara visual di kelas menggunakan poster besar yang ditempel di dinding belakang kelas untuk memicu motivasi kompetitif di antara kelompok-kelompok siswa. Namun untuk menghindari tekanan psikologis yang berlebihan atau demotivasi bagi kelompok yang berkinerja rendah, guru juga

secara strategis memberikan penghargaan untuk berbagai kategori lain seperti Kelompok Paling Kolaboratif yang menunjukkan kerja sama tim yang sangat baik, Analisis Paling Kreatif yang memberikan perspektif unik dalam menganalisis skenario, dan Peningkatan Paling Signifikan untuk kelompok yang menunjukkan perkembangan paling besar dari waktu ke waktu meskipun belum mencapai peringkat tertinggi.

Hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa papan peringkat memainkan peran penting dalam memotivasi mereka untuk belajar lebih giat dan serius. Rizki (nama samaran), ketua salah satu kelompok, menceritakan:

"Kelompok kami awalnya di peringkat bawah karena kami tidak terlalu serius di minggu pertama. Tapi melihat nama kami di posisi bawah itu bikin malu dan semangat. Kami jadi rutin belajar bareng setiap malam di asrama, diskusi soal materi, dan cari referensi tambahan. Akhirnya kami bisa masuk tiga besar di minggu kelima."

Observasi menunjukkan bahwa papan peringkat tidak hanya meningkatkan kompetisi antarkelompok, tetapi juga secara paradoks mendorong kolaborasi internal yang lebih kuat dalam setiap kelompok. Siswa yang lebih cepat memahami materi secara sukarela dan antusias membantu teman sekelompoknya yang mengalami kesulitan, mencerminkan nilai ta'awun atau tolong-menolong yang sangat ditekankan dalam pendidikan pesantren sebagai bagian integral dari ajaran Islam tentang solidaritas sosial dan tanggung jawab kolektif. Hal ini dikonfirmasi oleh guru dalam wawancara:

"Saya senang melihat bahwa kompetisi tidak membuat mereka egois. Justru mereka saling membantu dalam kelompok. Ada siswa yang pintar secara sukarela mengajari temannya yang kesulitan, karena mereka tahu keberhasilan kelompok bergantung pada semua anggota. Ini sesuai dengan nilai pesantren tentang ukhuwah dan ta'awun."

Tabel 1. Ringkasan Strategi Gamifikasi dan Karakteristiknya

Strategi	Tujuan Pedagogi	Frekuensi	Nilai Islam Terintegrasi
Kuis Digital Interaktif (Kahoot)	Meningkatkan partisipasi aktif dan pemahaman konsep dasar	2x per minggu (15-20 menit)	Fastabiqul khirat (berlomba dalam kebaikan)
Tugas Berbasis Skenario	Mengaplikasikan teori pada konteks nyata	1x per minggu	Ta'awun (tolong-menolong), Ilmun nafi' (ilmu bermanfaat)
Papan Peringkat (leaderboard)	Memotivasi kompetisi sehat dan kolaborasi	Diperbarui setiap minggu	Fastabiqul khairat, Ukhuwah (persaudaraan)

Sumber: Hasil Penelitian, 2024

Dampak Gamifikasi terhadap Keterlibatan dan Pemahaman Siswa

Analisis mengenai dampak gamifikasi dalam pembelajaran ini didasarkan pada kerangka Pedagogi Produktif yang menekankan empat dimensi penting: kualitas intelektual, keterhubungan, lingkungan belajar yang mendukung, dan pengakuan terhadap perbedaan (Lingard & Mills, 2003). Keempat dimensi ini tidak hanya dipilih sebagai alat analitis, tetapi juga sebagai cara membaca transformasi kecil yang muncul secara bertahap di dalam kelas. Perubahan tersebut tidak selalu terukur secara numerik, melainkan tercermin dalam cara siswa merespons, bertanya, dan menempatkan diri dalam proses belajar.

1. Kualitas Intelektual

Lingard mendefinisikan kualitas intelektual sebagai sejauh mana pembelajaran mendorong *higher-order thinking*, pemahaman mendalam, dan kemampuan analitis (Lingard, 2013). Gamifikasi berhasil menggeser pola belajar siswa dari level kognitif rendah (mengingat dan memahami) ke level tinggi (menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta). Selama delapan minggu intervensi, gamifikasi mulai membentuk pola pikir siswa dalam mengingat definisi dan

konsep Sosiologi. Proses itu terlihat bukan semata pada peningkatan skor kuis yang dicapai siswa sepanjang intervensi, tetapi terutama pada cara siswa mulai bernegosiasi dengan pengetahuan.

Mereka tidak lagi menerima materi sebagai sesuatu yang harus dihafalkan, tetapi sebagai alat untuk membaca realitas di sekeliling mereka. Pertanyaan-pertanyaan reflektif yang sebelumnya jarang muncul mulai terdengar, seperti dipertanyakannya apakah perubahan sosial selalu berdampak positif, atau mengapa norma-norma pesantren dapat dipahami sebagai bentuk kontrol sosial. Pertanyaan demikian menunjukkan bahwa gamifikasi memberikan ruang yang aman bagi siswa untuk bereksplorasi, mencoba, lalu menghubungkan apa yang mereka pelajari dengan pengalaman konkret. Analisis tugas-tugas tertulis mereka pun berubah yaitu dari jawaban yang sebelumnya deskriptif dan aman menjadi tulisan yang berani mengambil posisi analitis, menghubungkan teori dengan kasus, dan menyusun argumen secara lebih matang.

2. Keterhubungan (Connectedness)

Dalam dimensi keterhubungan Lingard menekankan pentingnya menghubungkan pembelajaran dengan dunia nyata, pengetahuan sebelumnya, dan pengalaman siswa (Lingard, 2013). Tugas berbasis skenario secara khusus dirancang untuk menjembatani kesenjangan antara teori abstrak dan realitas sosial pesantren. Dalam diskusi, siswa mulai menyadari bahwa fenomena seperti antrean kamar mandi atau pembagian tugas kebersihan adalah bentuk nyata dari teori interaksi sosial, kontrol sosial, dan institusi. Dari wawancara, mayoritas siswa menyatakan bahwa pemahaman mereka baru benar-benar terbentuk konsep Sosiologi ketika diminta menganalisis situasi yang akrab bagi mereka. Jika pada minggu-minggu awal siswa hanya mampu menyebut segelintir contoh aplikasi konsep, menjelang akhir intervensi mereka mampu mengidentifikasi beragam situasi sosial yang relevan secara lebih mandiri dan percaya diri. Ini menunjukkan bahwa gamifikasi tidak sekadar membuat materi lebih

menyenangkan, tetapi juga membuat materi lebih melekat pada pemahaman mereka tentang dunia.

3. Lingkungan Kelas yang Mendukung

Dalam dimensi ini, Lingard mengidentifikasi *lingkungan yang mendukung* sebagai ruang pembelajaran yang aman secara psikologis, di mana siswa berani mengambil risiko intelektual, bertanya tanpa takut dinilai, dan merasa bahwa kontribusi mereka dihargai (Lingard, 2013). Dalam konteks penelitian ini, gamifikasi memainkan peran penting dalam membangun atmosfer tersebut. Penggunaan kuis digital seperti Kahoot membuat siswa lebih berani mencoba karena kesalahan tidak terekspos secara publik. Respons positif yang muncul selama kuis menjadi indikator bahwa kecemasan akademik siswa mengalami penurunan.

Siswa yang sebelumnya sangat berhati-hati mulai muncul ke permukaan, berani menjawab, bahkan memulai diskusi. Partisipasi pun meningkat secara konsisten dari minggu ke minggu hingga menjelang akhir intervensi hampir seluruh siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Papan peringkat yang diperbarui mingguan tidak memicu kompetisi yang destruktif, justru memunculkan solidaritas kelompok yaitu sebuah bentuk harmoni yang sejalan dengan nilai ukhuwah pesantren. Penghargaan non-akademik seperti “Kelompok Paling Kolaboratif” mencegah dominasi siswa yang lebih cepat atau lebih kuat secara akademik, sekaligus mengakui kontribusi sosial-emosional siswa lain. Hal ini mencerminkan bagaimana gamifikasi mampu menciptakan lingkungan belajar yang suportif sesuai prinsip Pedagogi Produktif.

4. Pengakuan terhadap Perbedaan

Dimensi ini menekankan bahwa pembelajaran yang produktif tidak berangkat dari anggapan bahwa semua siswa sama, melainkan mengakomodasi keragaman kemampuan, latar belakang, dan gaya belajar (Lingard, 2013). Dalam penelitian ini, gamifikasi membuka ruang inklusif yang lebih luas bagi siswa

dengan latar kemampuan yang beragam. Siswa yang pendiam, kurang percaya diri, atau lebih lambat memproses materi ternyata menunjukkan peningkatan signifikan ketika diberi kesempatan berkontribusi melalui aktivitas yang tidak menuntut performa verbal langsung.

Dalam kelompok, setiap siswa menemukan peran, yakni ada yang kuat menganalisis, ada yang kreatif membuat poster digital, ada yang mempresentasikan, dan ada yang berfungsi sebagai pengatur alur. Guru yang diwawancarai mengungkapkan bahwa gamifikasi mengungkap potensi sejumlah siswa yang sebelumnya tidak tampak dalam setting kelas konvensional. Dalam konteks ini, keberagaman bisa dipahami sebagai bagian integral dari kekuatan kelas. Dengan kata lain, gamifikasi berfungsi sebagai medium yang membuka kemungkinan bagi setiap siswa untuk terlihat, didengar, dan dihargai dalam kapasitas yang paling otentik bagi mereka.

Dengan demikian, gamifikasi tidak hanya menjadi alat untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga bekerja sebagai mekanisme pedagogis yang mengafirmasi keragaman. Perbedaan bukan lagi dilihat sebagai tantangan, melainkan sebagai sumber kekuatan kolektif dalam kelompok. Hal ini sejalan dengan prinsip Pedagogi Produktif yang menekankan bahwa pembelajaran yang bermakna harus memberi tempat bagi suara, potensi, dan pengalaman setiap siswa tanpa menghilangkan keunikan mereka.

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa gamifikasi dalam kerangka Pedagogi Produktif terbukti mampu mentransformasi pembelajaran Sosiologi di pesantren secara bermakna. Melalui tiga strategi utama yaitu kuis digital interaktif, tugas berbasis skenario, dan sistem papan peringkat, transformasi tersebut tidak hanya tampak pada aspek teknis pelaksanaan pembelajaran, tetapi juga pada cara pengetahuan sosiologis dibangun, dimaknai, dan digunakan oleh siswa. Dianalisis melalui keempat dimensi Pedagogi Produktif Lingard,

gamifikasi terbukti bekerja secara menyeluruh dan simultan: pola belajar siswa yang sebelumnya bersifat hafalan berhasil digeser menuju kemampuan berpikir analitis dan kritis; konsep-konsep abstrak berhasil dihidupkan melalui tugas berbasis skenario yang menautkan teori dengan realitas keseharian komunitas pesantren; ruang psikologis yang aman berhasil dibangun sehingga partisipasi aktif siswa meningkat secara konsisten; dan sistem penghargaan yang melampaui performa akademik membuka ruang bagi setiap siswa untuk berkontribusi sesuai kapasitas masing-masing. Yang paling signifikan, transformasi ini berlangsung tanpa menggeser identitas institusi karena nilai-nilai Islam seperti *fastabiqul khairat*, *ukhuwah*, dan *ta'awun* justru diperkuat melalui gamifikasi, sehingga inovasi pedagogis dan tradisi kultural pesantren dapat berjalan secara harmonis dan saling menopang.

Berdasarkan temuan penelitian ini, gamifikasi disarankan untuk dijadikan bukan sekadar variasi metode mengajar, melainkan sebagai bagian dari strategi pedagogis yang terencana dan berkelanjutan dalam kerangka Pedagogi Produktif di lingkungan pesantren. Perancangan aktivitas gamifikasi perlu mempertimbangkan keseimbangan antara elemen kompetisi dan kolaborasi agar nilai-nilai kebersamaan yang menjadi fondasi kultur pesantren tetap terjaga, sekaligus memastikan kesiapan infrastruktur digital sebagai prasyarat implementasi yang optimal. Bagi penelitian selanjutnya, disarankan agar dampak jangka panjang gamifikasi terhadap literasi sosiologis siswa pesantren dikaji lebih mendalam, efektivitasnya dibandingkan di berbagai tipe pesantren dengan konteks budaya yang berbeda, serta integrasinya dengan pendekatan pembelajaran lain seperti *project-based learning* atau *inquiry-based learning* dieksplorasi lebih lanjut guna memperluas cakrawala transformasi pedagogis yang produktif, inklusif, dan berakar pada identitas lokal.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z. (2020). Educational Management of Pesantren in Digital Era 4.0. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 17(2), 203–216. <https://doi.org/10.14421/jpai.2020.172-07>
- Aziz, A. A., Budiyaniti, N., Ahmad, N., & Suhartini, A. (2021). The Potential of Islamic Boarding Schools and Their Effort of Development and Fostering at Pesantren Persatuan Islam 1-2 Bandung). *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan)*, 6(2), 352. <https://doi.org/10.31851/jmksp.v6i2.5721>
- Bahrudin, A., Idi, A., Karoma, Hidayatullah, & Afriansyah. (2024). *Tantangan Pembelajaran pada Pesantren di Era Digital*. 4(4), 2458–2462.
- Creswell, J. W. (2013). *Qualitative Inquiry Research Design: Choosing Among Five Approaches* (Edition 3). Sage-Publication.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification.” *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, MindTrek 2011, March 2014*, 9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Dhofier, Z. (1999). *Tradisi Pesantren: Studi Pandangan Hidup Kyai dan Visinya Mengenai Masa Depan Indonesia*. LP3ES.
- Domínguez, A., Saenz-De-Navarrete, J., De-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J. J. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computers and Education*, 63, 380–392. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.12.020>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does Gamification Work ? — A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. *2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Lincoln, Y. S., & Guba, E. G. (1985). *Naturalistic inquiry*. Sage Publications.
- Lingard, B. (2013). Politics, Policies and Pedagogies in Education. *Politics, Policies and Pedagogies in Education*. <https://doi.org/10.4324/9780203765708>
- Lingard, B., & Mills, M. (2003). Teachers and school reform: Working with productive

- pedagogies and productive assessment. *Melbourne Studies in Education*, 44(2), 1–18. <https://doi.org/10.1080/17508487.2003.9558596>
- Ma'Arif, S. (2018). Education as a foundation of humanity: Learning from the pedagogy of pesantren in Indonesia. *Journal of Social Studies Education Research*, 9(2), 104–123. <https://doi.org/10.17499/jsser.58854>
- Maswi, R. Z., Arifin, Syahrul, & Datuk, A. (2022). *Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran Sosiologi di Madrasah Aliyah Al-Hikmah Bahri Ternate Kabupaten Alor*. 4(2), 2395–2402.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis* (Edition 3). Sage-Publication.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *Archives of Design Research*, 9. <https://doi.org/10.15187/adr.2020.02.33.1.17>
- Yin, R. K. (2018). Case Study Research and Applications: Design and Methods. In *Case Study Research and Applications"Design and Methods* (Edition 6).
- Zainuddin, Z., & Keumala, C. M. (2018). Blended Learning Method Within Indonesian Higher Education Institutions. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 6(2), 69–77.