

**PENGARUH METODE GAMIFIKASI
DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
UNTUK MENINGKATKAN KETERLIBATAN SISWA
PADA KELAS IV DI SDN 50 PONTIANAK BARAT
TAHUN PELAJARAN 2025/2026**

Tri Agrizki Nur Khofifah¹, M. Alias², Yusida Imran³

Program Studi Pendidikan Agama Islam

Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Pontianak^{1,2,3}

triagris8@gmail.com¹, malias888@gmail.com², yusidaimran@unmuhpnk.ac.id³

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the gamification method on students' engagement in Islamic Education learning in grade IV at SDN 50 Pontianak Barat. This research uses a quantitative approach with a quasi-experimental design. Data were collected through questionnaires, observation, and documentation, and analyzed using simple linear regression. The results show that the implementation of the gamification method is in a high category with an average score of 36.76. Student engagement increased in behavioral, emotional, and cognitive aspects, indicated by higher activeness, enthusiasm, and understanding. The hypothesis test results show a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating a significant effect of the gamification method on student engagement. Furthermore, gamification was more effective than conventional methods based on the improvement of posttest scores in the experimental class. Therefore, the gamification method has a positive effect on students' engagement in Islamic Education learning.

Keywords: *gamification, student engagement, Islamic Education, learning, elementary school*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode gamifikasi terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas IV SDN 50 Pontianak Barat. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu. Data diperoleh melalui angket, observasi, dan dokumentasi yang dianalisis menggunakan uji regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode gamifikasi berada pada kategori tinggi dengan rata-rata 36,76. Keterlibatan siswa meningkat pada aspek perilaku, emosional, dan kognitif, ditandai dengan meningkatnya keaktifan, antusiasme, dan pemahaman siswa. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ yang berarti terdapat pengaruh signifikan metode gamifikasi terhadap keterlibatan siswa. Selain itu, metode gamifikasi lebih efektif dibandingkan metode konvensional berdasarkan peningkatan hasil posttest pada kelas eksperimen. Dengan demikian,

metode gamifikasi berpengaruh positif terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran PAI.

Kata kunci: gamifikasi, keterlibatan siswa, Pendidikan Agama Islam, pembelajaran, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk karakter, akhlak, dan kepribadian peserta didik sejak dini. Melalui pembelajaran PAI, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan agama, tetapi juga ditanamkan nilai keimanan, ketakwaan, dan akhlak terpuji dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan hadis Rasulullah ﷺ: *“Tidak ada pemberian seorang ayah kepada anaknya yang lebih utama daripada pendidikan tata krama yang baik”* (HR. At-Tirmidzi), yang menegaskan pentingnya pendidikan sejak usia dini. Dalam materi Akidah Akhlak, penguatan iman harus sejalan dengan pembentukan perilaku, seperti pemahaman sifat Allah Al-Bashir dan Al-‘Alim yang diharapkan membentuk sikap jujur dan bertanggung jawab. Namun, pembelajaran PAI masih cenderung berorientasi pada hafalan sehingga kurang memberikan pemahaman kontekstual dan berdampak pada rendahnya motivasi

belajar siswa (Hafizi & Muslimah, 2021). Di SDN 50 Pontianak Barat, khususnya kelas IV, pembelajaran PAI masih didominasi metode ceramah sehingga siswa kurang aktif, cepat bosan, dan sulit memahami materi. Padahal, pemahaman siswa dapat meningkat jika pembelajaran disesuaikan dengan gaya belajar mereka (Yulianti et al., 2024: 270). Hasil observasi menunjukkan adanya perbedaan kemampuan dan respons siswa dalam pembelajaran sehingga diperlukan model pembelajaran yang lebih inovatif.

Salah satu solusi yang dapat digunakan adalah gamifikasi, yaitu pendekatan pembelajaran dengan mengintegrasikan elemen permainan seperti poin, badge, level, reward, dan leaderboard untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Putra et al., 2024: 133). Gamifikasi terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar yang dipengaruhi faktor psikologis dan sosial (Imran, 2025), serta pembelajaran aktif dapat membentuk perilaku belajar yang

lebih positif (Imran, 2021). Penelitian terdahulu menunjukkan efektivitas gamifikasi, seperti Porong (2025) pada game edukasi Bahasa Inggris berbasis Android serta Sumiati (2025) yang menemukan peningkatan motivasi belajar PAI di SMK. Namun, penelitian tersebut berbeda karena tidak berfokus pada PAI di sekolah dasar dan tidak menggunakan gamifikasi non-digital berbasis aktivitas kelas. Observasi awal di SDN 50 Pontianak Barat menunjukkan siswa lebih aktif ketika diberikan kuis atau permainan sederhana, sehingga gamifikasi relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran PAI.

Gamifikasi dalam penelitian ini diterapkan tanpa aplikasi digital, melainkan melalui media pembelajaran non-digital seperti papan leaderboard, kartu tantangan, dan badge karakter Islami yang dirancang untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan siswa di kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh gamifikasi terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran PAI kelas IV SDN 50 Pontianak Barat, sehingga diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan

strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan gamifikasi terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran PAI kelas IV SDN 50 Pontianak Barat, bagaimana keterlibatan siswa pada aspek perilaku, emosional, dan kognitif, serta apakah gamifikasi lebih efektif dibandingkan metode konvensional dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan gamifikasi dalam pembelajaran PAI, mengetahui faktor yang memengaruhi penerapannya, serta mengetahui pengaruhnya terhadap keterlibatan siswa. Manfaat penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memperkaya kajian tentang gamifikasi dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar, sedangkan secara praktis dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran bagi guru, masukan bagi sekolah dalam peningkatan kualitas pembelajaran, serta referensi bagi peneliti selanjutnya.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis

eksperimen semu (quasi experiment) untuk mengetahui pengaruh metode gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap keterlibatan siswa kelas IV SDN 50 Pontianak Barat. Desain eksperimen semu dipilih karena peneliti tidak dapat mengontrol seluruh variabel luar secara ketat, namun tetap dapat membandingkan kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN 50 Pontianak Barat tahun ajaran 2025/2026 yang terdiri dari dua kelas, yaitu kelas IV A dan IV B.

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas (X) yaitu metode gamifikasi yang merupakan pembelajaran dengan penerapan unsur permainan seperti poin, level, badge, tantangan, dan reward untuk meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa, dan variabel terikat (Y) yaitu keterlibatan siswa yang mencakup aspek perilaku, emosional, dan kognitif dalam proses pembelajaran. Keterlibatan siswa menunjukkan sejauh mana siswa aktif, antusias, serta fokus dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 50 Pontianak Barat yang beragama Islam yang terdiri dari dua kelas, yaitu kelas IV A sebanyak 27 siswa dan kelas IV B sebanyak 28 siswa, sehingga total populasi berjumlah 55 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh, yaitu teknik penentuan sampel di mana seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian (Sugiyono, 2019:58; Sugiyono, 2014:118 dalam Peni Arum Sari dan Ratmono, 2021:322).

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, dokumentasi, dan angket. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung keterlibatan siswa selama proses pembelajaran gamifikasi berlangsung, terutama pada aspek keaktifan, perhatian, dan partisipasi siswa dengan menggunakan lembar observasi (Arikunto, 2013:272). Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung seperti catatan, arsip, foto, serta data hasil belajar siswa yang berkaitan dengan penelitian. Angket digunakan sebagai instrumen utama untuk mengukur keterlibatan siswa pada kelompok eksperimen maupun kontrol dengan menggunakan skala Likert yang

disusun berdasarkan indikator variabel penelitian.

Instrumen penelitian berupa kuesioner yang diberikan kepada responden untuk mengukur keterlibatan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Kuesioner ini disusun secara sistematis agar dapat mengukur variabel penelitian secara tepat dan efisien, terutama karena jumlah responden cukup besar dan tersebar dalam dua kelas.

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui ketepatan instrumen dalam mengukur variabel yang diteliti dengan menggunakan korelasi Pearson Product Moment antara skor item dan skor total variabel. Instrumen dinyatakan valid apabila memiliki tingkat signifikansi sesuai dengan ketentuan statistik. Selain itu, uji prasyarat analisis dilakukan melalui uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov dengan koreksi Lilliefors untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal, dengan kriteria signifikansi $> 0,05$ menunjukkan data berdistribusi normal (Zahra & Rina, 2018). Uji homogenitas juga dilakukan untuk mengetahui kesamaan varians antar

kelompok agar hasil uji statistik dapat dipercaya (Usmadi, 2020:51).

Analisis data dilakukan dengan uji hipotesis menggunakan regresi linear sederhana dan uji t dengan tingkat signifikansi 0,05. Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, yang berarti tidak terdapat pengaruh signifikan, sedangkan jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti terdapat pengaruh signifikan antara variabel (Magdalena & Krisanti, 2019:37). Metode analisis ini digunakan untuk mengetahui pengaruh penerapan gamifikasi terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap keterlibatan siswa kelas IV di SDN 50 Pontianak Barat Tahun Pelajaran 2025/2026. Data diperoleh melalui angket keterlibatan siswa, observasi proses pembelajaran, serta dokumentasi kegiatan penelitian pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Penelitian dilakukan pada dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dengan perlakuan metode gamifikasi dan kelas kontrol dengan metode konvensional. Kedua kelompok diberikan pretest untuk mengetahui kondisi awal keterlibatan siswa, kemudian posttest untuk melihat perubahan setelah perlakuan.

Deskripsi Data Variabel metode gamifikasi terhadap tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas IV

a. Penerapan Metode Gamifikasi

Descriptive Statistics

	N	Mini mum	Maxi mum	Mean	Std. Deviation
metodegamifikasi	25	26	40	36,76	3,140
Valid N (listwise)	25				

Sumber: olahan spss versi 25

Variabel metode gamifikasi memiliki 25 responden dengan nilai minimum 26 dan maksimum 40. Rata-rata (mean) sebesar 36,76 dengan standar deviasi 3,140.

Nilai mean yang mendekati skor maksimum menunjukkan bahwa penerapan metode gamifikasi berada pada kategori tinggi dan mendapat respons positif dari siswa dalam pembelajaran. Sementara itu, standar deviasi yang relatif kecil menunjukkan bahwa sebaran data antarresponden

cukup homogen, sehingga tidak terdapat perbedaan yang terlalu signifikan di antara siswa.

b. Deskripsi data kelas Kontrol IV B

Descriptive Statistics

	N	Mini mum	Maxi mum	Mean	Std. Deviation
Pretest	25	36	48	44,84	2,478
Posttest	25	37	48	45,76	2,296
Valid N (listwise)	25				

c. Deskripsi data kelas eksperimen IV A

Descriptive Statistics

	N	Mini mum	Maxi mum	Mean	Std. Deviation
PretestEks	26	37	46	41,96	2,506
PosttestEks	26	40	48	44,81	1,980
Valid N (listwise)	26				

Hasil analisis deskriptif pada kelas kontrol menunjukkan nilai pretest dengan minimum 36, maksimum 48, rata-rata 44,84, dan standar deviasi 2,478. Sementara itu, nilai posttest memiliki minimum 37, maksimum 48, rata-rata 45,76, dan standar deviasi 2,296. Terlihat adanya peningkatan rata-rata meskipun relatif kecil karena tidak diberikan perlakuan metode gamifikasi.

Pada kelas eksperimen, nilai pretest memiliki minimum 37, maksimum 46, rata-rata 41,96, dan standar deviasi 2,506. Setelah perlakuan gamifikasi, nilai posttest meningkat dengan minimum 40,

maksimum 48, rata-rata 44,81, dan standar deviasi 1,980. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan yang lebih signifikan dibandingkan sebelum perlakuan, sehingga metode gamifikasi memberikan pengaruh positif terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Secara keseluruhan, kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih baik dibandingkan kelas kontrol, sehingga gamifikasi terbukti membantu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Uji Hipotesis

1. Uji Normalitas

Dalam penelitian ini uji normalitas didapat dengan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov pada program aplikasi *IBM SPSS versi 25* kriteria signifikan apabila data memiliki signifikansi $> 0,05$ maka data tersebut dapat dikatakan normal. Data hasil perhitungan uji normalitas:

jika nilai $\text{Sig} > 0,05$, maka data terdistribusi normal

jika nilai $\text{sig} < 0,05$, maka data berdistribusi tidak normal

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil Minat Belajar	Pretest eksperimen	,138	26	,200*	,975	24	,778
	Posttest eksperimen	,166	26	,085	,953	24	,308
	Pretest kontrol	,120	25	,200*	,981	24	,919
	Posttest kontrol	,130	25	,200*	,958	24	,401

Sumber Data SPSS 25

Berdasarkan tabel hasil uji normalitas di atas dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi data kelas IVA dan IVB sebesar $\text{Sig} > 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah kedua kelompok yang diuji memiliki varians yang sama atau tidak. Dalam penelitian ini, uji homogenitas dilakukan menggunakan Levene Test dengan bantuan program *IBM SPSS versi 25*. Kriteria pengujian menunjukkan bahwa jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data dinyatakan homogen, sedangkan jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data dinyatakan tidak homogen. Uji ini digunakan untuk memastikan kesamaan varians antar kelompok sebelum dilakukan uji hipotesis.

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Minat	Based on Mean	8,519	1	45	,005
	Based on Median	8,355	1	45	,006
	Based on Median and with adjusted df	8,355	1	31,219	,007
	Based on trimmed mean	8,351	1	45	,006

Sumber Data SPSS 25

Berdasarkan tabel, nilai signifikansi keterlibatan siswa posttest kelas eksperimen dan kontrol adalah $0,05$. Karena nilai signifikansi $\geq 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa varians kedua kelompok adalah homogen. Dengan demikian, data memenuhi syarat untuk dilakukan uji hipotesis karena telah berdistribusi normal dan homogen.

3. Regresi linear sederhana

Regresi sederhana merupakan analisis yang terdiri dari satu variabel bebas dan satu variabel terikat untuk mengetahui pengaruh antar variabel tersebut (Syafri, 2022: 51). Model regresi sederhana dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y = variabel dependen

X = variabel independen

a = konstanta (nilai Y ketika X = 0)

b = koefisien regresi (besarnya perubahan Y akibat perubahan X)

Dasar pengambilan keputusan:

Jika nilai signifikansi < 0,05 maka variabel X berpengaruh terhadap variabel Y.
 Jika nilai signifikansi > 0,05 maka variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y.

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	807,774	1	807,774	31,004	.000 ^b
	Residual	573,184	22	26,054		
	Total	1380,958	23			

a. Dependent Variable: minat

a. Dependent Variable: minat

Sumber data spss 25

Berdasarkan hasil uji regresi sederhana dengan bantuan IBM SPSS Versi 25 yaitu dengan mendapatkan nilai Sig 0,000 < 0,005 maka dapat dikatakan terdapat pengaruh antara metode gamifikasi terhadap keterlibatan peserta didik.

Pembahasan

Penerapan Metode Gamifikasi terhadap Tingkat Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas IV SDN 50 Pontianak Barat

Metode gamifikasi diterapkan melalui elemen poin, badge, level, reward, tantangan, dan leaderboard yang membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Siswa menjadi lebih aktif dalam menjawab pertanyaan, mengerjakan tugas, serta bekerja sama dalam kelompok dibandingkan pembelajaran konvensional. Hasil observasi menunjukkan peningkatan antusiasme dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Putra et al. (2024) dan Imran (2025) yang menyatakan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa melalui pengalaman belajar yang bermakna dan interaktif. Dengan demikian, gamifikasi berdampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran PAI.

Keterlibatan Siswa pada Aspek Perilaku, Emosional, dan Kognitif dalam Pembelajaran PAI di Kelas IV SDN 50 Pontianak Barat

Keterlibatan siswa meningkat pada tiga aspek, yaitu perilaku, emosional, dan kognitif. Pada aspek perilaku, siswa lebih aktif mengikuti pembelajaran, berpartisipasi dalam diskusi, dan termotivasi oleh sistem poin

serta reward. Pada aspek emosional, siswa menunjukkan antusiasme dan rasa senang, serta lebih termotivasi melalui pemberian badge karakter Islami, sejalan dengan Zainuddin et al. (2020). Pada aspek kognitif, siswa lebih fokus, mampu memahami materi, serta mengaitkan konsep dengan kehidupan sehari-hari melalui tantangan dan diskusi. Secara keseluruhan, gamifikasi meningkatkan keterlibatan siswa secara menyeluruh.

Efektivitas Metode Gamifikasi Dibandingkan Metode Konvensional dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode gamifikasi lebih efektif dibandingkan metode konvensional. Pada kelas kontrol, peningkatan nilai rata-rata relatif kecil dari 44,84 menjadi 45,76. Sementara pada kelas eksperimen terjadi peningkatan dari 41,96 menjadi 44,81. Hasil uji normalitas menunjukkan data berdistribusi normal dan uji homogenitas menunjukkan data homogen, sehingga layak dilakukan uji hipotesis. Hasil regresi linear sederhana memperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ yang berarti terdapat pengaruh signifikan antara gamifikasi dan keterlibatan siswa. Hasil ini sejalan dengan Sumiati (2025) dan Wulandari (2022) yang menyatakan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar. Dengan demikian, gamifikasi lebih efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa pada

pembelajaran PAI dibandingkan metode konvensional.

D. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas IV SDN 50 Pontianak Barat berada pada kategori tinggi dengan rata-rata 36,76. Penggunaan elemen gamifikasi seperti poin, badge, level, reward, tantangan, dan leaderboard mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan meningkatkan antusiasme siswa. Keterlibatan siswa juga meningkat pada aspek perilaku, emosional, dan kognitif, ditandai dengan keaktifan, rasa senang, motivasi, serta pemahaman materi yang lebih baik. Selain itu, metode gamifikasi terbukti lebih efektif dibandingkan metode konvensional berdasarkan hasil uji regresi linear sederhana dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ serta peningkatan hasil posttest yang lebih baik pada kelas eksperimen.

Universitas diharapkan mendukung pengembangan penelitian dan pelatihan terkait inovasi pembelajaran, khususnya gamifikasi. Sekolah disarankan mendorong guru

untuk menerapkan metode pembelajaran kreatif serta menyediakan fasilitas pendukung agar pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan. Mahasiswa calon pendidik perlu meningkatkan kemampuan merancang pembelajaran inovatif sesuai karakteristik siswa. Peneliti selanjutnya diharapkan memperluas cakupan penelitian, baik dari jumlah sampel, jenjang pendidikan, maupun pengembangan gamifikasi berbasis digital dan non-digital pada mata pelajaran lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, F., & Husna, N. (2025). *Penggunaan Elemen Gamifikasi Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Keterlibatan Siswa Dalam Pembelajaran*. Sosial Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Ips, 5 (1), 63–76. <https://doi.org/https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpips/index>
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asrini. (2021). *Strategi Peningkatan Kualitas Proses Pembelajaran Melalui Model Problem Based Instruction*. Jurnal Bina Ilmu Cendekia, 2(2), 142–148.
- Azzumar, F., et al. (2024). Pelatihan gamifikasi bagi guru dalam mendesain pembelajaran yang menarik di MTs Sekolah Cinta Ilmu. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. <https://ojs.uninus.ac.id/index.php/JPKM/article/view/3219>
- Cuhanazriansyah, M. R., Rochim, A. A., Ainindri, Q., Putri, R., Ferisca, S., & Mubarak, M. F. (2025). *Gamifikasi Dalam Pendidikan (Pertama, Issue September)*. Naba Edukasi Indonesia.
- Fauziyah, N. R., Fatah, M. F., & Mahmudah, R. (2025). *Transformasi Pembelajaran Dengan Gamifikasi Strategi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Dar El Ilmi: Jurnal Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora, 12(1), 15–25.
- Fitria, T. N. (2023). *The Impact Of Gamification On Students' Motivation: A Systematic Literature*. Lingtera, 9(2), 47–61. <https://doi.org/10.21831/Lt.V9i2.56616>
- Fitrianingrum, D., & Kholis, N. (2025). *Implementasi Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Dasar Program Keahlian Ketenagalistrikan Di Smk Negeri 2 Yogyakarta*. Journal Of Electrical Engineering And Education, 1(1), 116–130.

- <https://doi.org/10.21831/jeee.v1i1.1736>
Implementasi
- Hapsari, T. T., Agus, M., & Sari, H. P. (2025). *Peran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Siswa Di Era Globalisasi*. Ikhlas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam, 2(3), 1–12.
<https://doi.org/10.61132/ikhlas.v2i3.767>
- Hidayat, O. S., Suntari, Y., & Nabilah, L. (2024). Pengembangan game visual novel berbasis gamifikasi pada pembelajaran PPKn kelas IV sekolah dasar. *Didaktika: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*.
<https://jurnal.uny.ac.id/index.php/didaktika/article/view/65053>
- Hutahaean, L. A., et al. (2025). Kesiapan pedagogis digital guru dalam optimalisasi gamifikasi untuk pembelajaran mendalam: Systematic literature review pada transformasi pendidikan dasar di Indonesia. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/39921>
- Imran, Y. (2021). *Peran aktivitas belajar aktif dan reflektif terhadap perubahan sikap dan perilaku peserta didik*. Jurnal Konseling Pendidikan Indonesia.
<https://jurnal.konselingindonesi>
[a.com/index.php/jkp/article/download/718/395/2356](https://doi.org/10.21831/jeee.v1i1.1736)
- Imran, Y. (2025). *Profil ilmiah penulis: Keterlibatan sosial dan motivasi belajar peserta didik*. SINTA Profile.
https://sinta.kemdiktisaintek.go.id/authors/profile/6682957/?view=googlescholar&utm_source=chatgpt.com
- Imran Dan Nur (2022). *Pengaruh Konseling Kelompok Dengan Media Kartu Terhadap Pencegahan Perilaku Agresi Di Sekolah*. Jurnal Konseling Dan Pendidikan, Volume 10 Nomor 2
- Lathifah, H. G. T., Rahmadini, K. P. A., Hermawan, M. D., Rasyid, F., & Fadhil, A. (2025). *Peran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Jujur Pada Anak Usia Dini*. Hikmah: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam, 2(1), 198–208.
- Lubis, M. S. (2021). *Belajar Dan Mengajar Sebagai Suatu Proses Pendidikan Yang Berkemajuan*. Jurnal Literasiologi, 5(2), 95–105.
- Mukarromah, T. T., & Agustina, P. (2021). *Gamifikasi Berbasis Aplikasi Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*. Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, Dan Pendidikan Anak Usia Dini, 18(1), 18–27.

<https://doi.org/10.17509/Edukids.V18i1.33338>

Muslimah. (2021). *Penanaman Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Masa Pandemi Covid-19*. *Atta'lim: Jurnal Kajian Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 22–36.

Pasaribu, M. S., Zailani, & Pohan, S. (2024). *Analisis Dan Strategi Upaya Guru Pai Dalam Meningkatkan Kepatuhan Peserta Didik Pada Nilai-Nilai Agama Islam*. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(4), 4471–4484.

Peni Arum Sari dan Ratmono. (2021). *Pengaruh Kemampuan Kerja, Kompensasi, Disiplin Kerja dan Pengawasan terhadap Kinerja Karyawan Pada PT. PLN (Persero) UP3 Kota Metro*. *Jurnal Manajemen DIVERSIFIKASI* Vol. 1. No.2

Putra, L. D., Hidayat, F. N., Izzati, I. N., & Ramadhan, M. A. (2024). *Penerapan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Kolaborasi Pada Siswa Sekolah Dasar*. *Journal Of Education*, 4(3), 131–139.

Rahmania, S., Soraya, I., & Hamdani, A. S. (2023). *Pemanfaatan Gamification Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam*. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 11(2), 114–133.

<https://doi.org/https://journal.laingorontalo.ac.id/index.php/tjnp>

Ramadhan, A. H., Muliyani, S., Hafizah, C. V., & Rahman, M. A. A. (2022). *Sistem Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 437–443.

Riza, S., & Barrulwalidin. (2023). *Ruang Lingkup Metode Pembelajaran*. *Islamic Pedagogy: Journal Of Islamic Education*, 1(2), 120–131. <https://doi.org/10.52029/lpjie.V1i2.157>

Safitri, Q., Anam, N., & Sinta, D. (2024). *Penerapan Gamification Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Pola Pikir Kreatif Siswa*. *Aladabiyah: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(1), 17–27.

Santoso, Y. (2023). *Penerapan Metode Giving Question And Getting Answer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Agama Islam Mts Hidayatul Mubtadiin Kecamatan Jati Agung Kabupaten Lampung Selatan*. *Unisan Journal: Jurnal Manajemen & Pendidikan*, 2(7), 1–12. <https://doi.org/https://journal.an-nur.ac.id/index.php/unisanjournal>

- Srimuliyani. (2023). *Menggunakan Teknik Gamifikasi Untuk Meningkatkan Pembelajaran Dan Keterlibatan Siswa Di Kelas*. Educare: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan, 29–35.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif* (Setiyawami, Ed.; Cetakan Ke). Penerbit Alfabeta bandung
- Supyan, M., Dasuki, M., & Sa'idah, S. N. (2024). *Penerapan Gamifikasi Berbasis Web Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Islam Pada Siswa Kelas 4 Sdn 2 Jetis Situbondo*. Journal Of Pedagogical And Teacher Professional Development, 47–54.
- Sumiati. (2025). *Penerapan Model Gamifikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI TKR A SMKN 2 Kota Palopo*. (Skripsi). Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri, Palopo.
- Wangi, Nisaul, B. S., Chandra, N. E., Ali, A. Z., Aulia, L. L., Zahid, A., Triutami, M. W., & Biroudloh, F. (2022). *Pembelajaran Daring Berbasis Gamifikasi* (N. E. Chandra (Ed.); Pertama). Dels Media.
- Yulianti, Y., Muslimah, & Abdullah. (2024). *Gamifikasi Sebagai Pendekatan Inovatif Untuk Peningkatan Pemahaman Siswa*. Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial, Dan Sains, 13(2), 265–274.
<https://doi.org/10.19109/Intelektualita.13i2.24904>
- Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). *The Impact Of Gamification On Learning And Instruction: A Systematic Review Of Empirical Evidence*. Educational Research Review, 30(100326), 1–23.
<https://doi.org/10.1016/J.Edures.2020.100326>

