

REALITAS PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN PARTISIPASI BELAJAR SISWA DISMP ISLAM AL-FATTAHIYYAH

Fitriani Wulandari¹, Muhammad Abdul Roziq Asrori²

^{1,2} Fakultas Sosial dan Humaniora, Universitas Bhinneka PGRI Tulungagung

fitriaanii38@gmail.com , roziq@ubhi.ac.ad

ABSTRACT

This study was motivated by the low level of student participation in learning activities due to the implementation of conventional teaching methods that provide limited opportunities for active student involvement. The purpose of this study was to describe the reality of implementing gamification-based learning in improving students' learning participation and to identify the forms of student participation after the implementation of gamification at SMP Islam Al-Fattahiyyah. This research employed a descriptive qualitative approach involving the principal, a Pancasila Education teacher, and students as research subjects. Data were collected through observation, interviews, and documentation, and were analyzed using data reduction, data display, and conclusion drawing techniques. The findings revealed that gamification was implemented manually through a system of points, levels, quizzes, and group challenges without the use of digital applications. The implementation successfully created a more active, interactive, and enjoyable learning environment. Furthermore, students' learning participation increased, as reflected in their greater willingness to ask questions and express opinions, higher involvement in completing assignments, improved learning motivation, and stronger collaboration among students in group activities. Therefore, gamification-based learning was found to be effective in enhancing students' learning participation at SMP Islam Al-Fattahiyyah.

Keywords: Gamification, learning participation, gamification-based learning, junior high school students

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya partisipasi belajar siswa akibat pembelajaran yang cenderung konvensional dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan realitas penerapan pembelajaran berbasis gamifikasi dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa serta mengetahui bentuk partisipasi belajar siswa setelah diterapkannya gamifikasi di SMP Islam Al-Fattahiyyah. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian kepala sekolah, guru Pendidikan Pancasila, dan siswa. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dilakukan secara manual melalui sistem poin, level, kuis, dan tantangan kelompok tanpa memanfaatkan aplikasi digital. Penerapan tersebut mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Selain itu, partisipasi belajar siswa mengalami peningkatan yang ditunjukkan melalui keberanian bertanya dan mengemukakan pendapat, keaktifan mengerjakan tugas,

meningkatnya motivasi belajar, serta berkembangnya kerja sama antarsiswa dalam kelompok. Dengan demikian, pembelajaran berbasis gamifikasi terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa di SMP Islam Al-Fattahiyah

Kata Kunci: Gamifikasi, Partisipasi Belajar, Pembelajaran Berbasis Gamifikasi, Siswa SMP

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu langkah penting bagi seseorang untuk meningkatkan kualitas hidupnya (Wardana & Sagoro, 2019). Pendidikan merupakan proses pengubahan sikap dan perilaku individu (Saharani & Ningsih, 2025). Pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk kualitas sumber daya manusia yang tidak hanya unggul secara akademik, tetapi juga memiliki motivasi belajar, sikap partisipatif, dan keterampilan sosial yang memadai. Proses pembelajaran di sekolah seharusnya mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif, mendorong keterlibatan aktif siswa, serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Namun demikian, dalam praktik pembelajaran di sekolah, masih dijumpai berbagai permasalahan yang menghambat tercapainya tujuan pembelajaran tersebut. Salah satu permasalahan yang masih sering dijumpai dalam pembelajaran adalah dominasi penggunaan metode pembelajaran

konvensional yang bersifat satu arah, khususnya pada mata pelajaran tertentu yang bersifat konseptual atau yang banyak teorinya. Teori yang banyak dengan penyampaian hanya dengan menggunakan metode ceramah, akan membuat pembelajaran terasa membosankan (Agusti & Azizah, 2026). Banyak guru yang masih menerapkan metode pembelajaran konvensional, seperti pemberian tugas ataupun ceramah tanpa mengikutsertakan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang tidak melibatkan siswa secara aktif berpotensi menurunkan minat belajar dan membuat suasana kelas menjadi kurang kondusif. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi membosankan dan kurang menarik bagi siswa. Karena pembelajaran konvensional cenderung memiliki tingkat interaksi yang rendah antara siswa dan siswa, serta antara siswa dan materi pelajaran. Dalam situasi tersebut, siswa cenderung kurang fokus,

mudah kehilangan perhatian, dan tidak jarang menunjukkan perilaku pasif selama pembelajaran berlangsung. Beberapa siswa terlihat mengantuk dan kurang responsif terhadap pertanyaan atau stimulus yang diberikan oleh guru. Ini dapat dilihat dari rendahnya partisipasi siswa selama pembelajaran, kurangnya antusiasme untuk kegiatan praktikum atau eksperimen, dan hasil belajar yang buruk (U. A. Sari et al., 2025). Dalam kondisi ini berdampak pada menurunnya konsentrasi, motivasi, dan kesiapan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran secara optimal.

Dalam situasi pembelajaran seperti ini, diperlukan strategi pembelajaran yang tidak hanya mampu meningkatkan pemahaman siswa tetapi juga mendorong partisipasi dan responsivitas siswa secara lebih merata. Strategi pembelajaran adalah sebuah rangkaian kegiatan yang dirancang oleh guru untuk mengajarkan materi kepada siswa, sehingga guru tau apa yang harus dilakukannya ketika mengajar di kelas (Salam et al., 2022). Untuk melaksanakan strategi tersebut dengan efektif guru membutuhkan media sebagai alat pendukung.

Seiring dengan perkembangan teknologi pendidikan, berbagai pendekatan dan media pembelajaran inovatif mulai dikembangkan untuk menjawab tantangan tersebut. Media pembelajaran pada dasarnya merupakan segala bentuk alat bantu yang dapat digunakan guru untuk mempermudah penyampaian materi, sehingga informasi lebih mudah diterima dan dipahami oleh siswa (Hidayatullah, n.d.). Salah satunya adalah dengan mengadopsi gamifikasi sebagai strategi untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa. Gamifikasi tidak hanya melibatkan penggunaan game edukatif, tetapi lebih luas mencakup integrasi mekanisme permainan seperti poin, level, tantangan, dan reward ke dalam proses belajar (Rasyid et al., 2025). Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki potensi besar sebagai strategi pembelajaran alternatif untuk mengatasi kejenuhan partisipasi belajar. Gamifikasi juga dilaporkan mampu meningkatkan keaktifan dan

respons siswa dalam pembelajaran. Strategi gamifikasi mampu menghadirkan suasana kelas dan mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

Namun demikian, hasil kajian pustaka juga menunjukkan bahwa dampak gamifikasi terhadap peningkatan hasil belajar kognitif belum selalu konsisten. mengungkapkan bahwa meskipun gamifikasi mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa, peningkatan prestasi belajar tidak selalu menunjukkan hasil yang signifikan. Hal ini mengindikasikan bahwa kekuatan utama gamifikasi lebih terletak pada aspek afektif dan perilaku belajar, seperti motivasi, keterlibatan, dan partisipasi siswa. Dalam konteks pembelajaran di SMP Islam Al-Fattahiyah Boyolangu Tulungagung, hasil pengamatan awal menunjukkan bahwa penerapan unsur gamifikasi dalam pembelajaran masih bersifat sederhana dan belum berbasis digital, seperti penggunaan aplikasi Kahoot atau platform permainan daring lainnya. Gamifikasi yang diterapkan lebih banyak berupa permainan edukatif, kuis lisan, tantangan kelompok, serta pemberian poin dan reward secara manual.

Meskipun demikian, penerapan unsur-unsur tersebut mampu memunculkan respons yang cukup signifikan dari siswa. Siswa terlihat lebih antusias, aktif, dan responsif ketika pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan atau tantangan. Meskipun demikian, peningkatan tersebut belum sepenuhnya berdampak pada peningkatan prestasi belajar secara signifikan. Hal ini semakin menguatkan bahwa fokus penelitian gamifikasi seharusnya tidak semata-mata diarahkan pada hasil belajar kognitif, tetapi juga pada peningkatan motivasi dan partisipasi belajar siswa sebagai fondasi utama pembelajaran yang bermakna. Berdasarkan paparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi memiliki potensi besar untuk menjadi solusi atas permasalahan rendahnya motivasi dan partisipasi belajar siswa, khususnya dalam konteks pembelajaran di SMP Islam Al-Fattahiyah Boyolangu Tulungagung. Namun, masih diperlukan kajian empiris yang secara sistematis mengkaji penerapan gamifikasi dalam pembelajaran nyata di kelas, terutama dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar siswa yang selama

ini cenderung pasif dan kurang berani berpartisipasi secara mandiri. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan “Penerapan Pembelajaran Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Partisipasi Belajar Siswa di SMP Islam Al-Fattahiyah Boyolangu Tulungagung”. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan kajian gamifikasi dalam pendidikan, serta kontribusi praktis bagi guru dalam merancang pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian kualitatif. Alasan pemilihannya karena bertujuan untuk memahami dan mendeskripsikan secara mendalam fenomena sosial pembelajaran, khususnya realitas penerapan gamifikasi di kelas serta perubahan motivasi dan partisipasi belajar siswa.

Deskriptif kualitatif. Pendekatan ini digunakan karena penelitian tidak berfokus pada pengujian hipotesis atau angka statistik, melainkan pada penggambaran fenomena yang berlangsung secara alamiah berdasarkan kata-kata, perilaku yang

diamati, serta interaksi nyata di lingkungan kelas.

Prosedur penelitian deskriptif kualitatif ini dilakukan secara bertahap meliputi:

- **Tahap Persiapan:** Melakukan studi literatur/kajian kepustakaan, merumuskan fokus masalah, menentukan subjek dan lokasi, serta menyusun instrumen (pedoman observasi, wawancara, dan dokumentasi).
- **Tahap Pengumpulan Data:** Mengumpulkan data langsung di lokasi penelitian melalui tindakan observasi kelas, wawancara mendalam, dan pengumpulan dokumen pendukung.
- **Tahap Analisis dan Pelaporan:** Mengolah temuan lapangan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk menyusun laporan hasil penelitian.

Dipilih secara *purposive* (berdasarkan pertimbangan keterlibatan langsung). Subjek terdiri dari **Kepala Sekolah** (selaku penanggung jawab kebijakan), **Guru SMP/Pendidikan Pancasila** (selaku pelaksana pembelajaran gamifikasi),

dan **Siswa SMP** (sebagai subjek utama yang mengalami proses pembelajaran).

Dilaksanakan pada bulan **Mei sampai Juni 2026** disesuaikan dengan jadwal aktif pembelajaran agar tidak mengganggu kegiatan sekolah. Bertempat di **SMP Islam Al-Fattahiyyah Boyolangu Tulungagung**, yang berlokasi di Desa Miren, Kecamatan Boyolangu, Kabupaten Tulungagung, Provinsi Jawa Timur.

Peneliti sendiri (*human instrument*) sebagai instrumen kunci yang terjun langsung mengamati situasi kelas sebagai pengamat partisipan.

Berupa pedoman observasi terstruktur, pedoman wawancara, serta alat dokumentasi (kamera/arsip data).

- **Observasi:** Menggunakan observasi terstruktur langsung di kelas untuk mengamati perilaku siswa, interaksi belajar, keaktifan menjawab tantangan, serta suasana belajar saat metode gamifikasi diterapkan.
- **Wawancara:** Menggunakan wawancara semi-terstruktur dengan pedoman pokok

pertanyaan tertulis namun tetap fleksibel guna menggali pengalaman serta pandangan mendalam dari guru dan siswa.

- **Dokumentasi:** Pengumpulan data tertulis maupun visual seperti profil sekolah, perangkat pembelajaran, modul/media gamifikasi, arsip nilai/daftar hadir, serta foto kegiatan pembelajaran untuk memperkuat data observasi dan wawancara.

Analisis data kualitatif difokuskan selama proses di lapangan secara interaktif mengacu pada model analisis (Miles dan Huberman) melalui tahapan:

- **Reduksi Data:** Proses memfokuskan, menyederhanakan, dan mengelompokkan data mentah yang diperoleh dari lapangan yang relevan dengan indikator gamifikasi dan partisipasi siswa.
- **Penyajian Data (Display Data):** Menyusun data secara terorganisasi ke dalam bentuk teks naratif dan pemaparan dokumentasi pendukung agar polanya mudah dipahami.

- **Penarikan Kesimpulan:**

Membuat rumusan proposisi atau temuan akhir yang diuji kebenarannya secara berulang untuk menghasilkan jawaban yang valid atas rumusan masalah.

Untuk menjamin validitas dan objektivitas data, pengecekan keabsahan data kualitatif ini menerapkan 4 kriteria standar ilmiah:

- **Credibility (Kredibilitas):**

Memastikan derajat kepercayaan data (salah satunya lewat triangulasi teknik/sumber data).

- **Transferability (Keteralihan):**

Menyajikan deskripsi konteks penelitian secara rinci dan jelas agar hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi atau diterapkan pada situasi pembelajaran yang setara.

- **Dependability**

(Kebergantungan): Menjaga konsistensi riset dengan mencatat seluruh rangkaian tahapan dari perencanaan hingga analisis secara rapi, serta melakukan bimbingan/diskusi bersama dosen pembimbing.

- **Confirmability (Kepastian):**

Memastikan hasil temuan benar-benar murni bersumber dari data objektif lapangan dengan cara menyimpan seluruh bukti otentik riset (transkrip wawancara, catatan lapangan, foto dokumentasi), bukan dari subjektivitas peneliti.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

SMP Islam Al-Fattahiyyah berlokasi di Jl. Moh. Yamin, Miren 2, Ngranti, Boyolangu, Tulungagung, Jawa Timur di bawah naungan Pondok Pesantren Al-Fattahiyyah. Sekolah ini dipimpin oleh Bapak Syafi' Mukharom dengan 42 tenaga pendidik dan 550 peserta didik (18 rombongan belajar).

Mencetak generasi muda yang agamis, cerdas secara intelektual, berwawasan lingkungan, serta menjunjung moral Pancasila dan budi pekerti luhur.

Ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling*, yang terdiri dari Kepala Sekolah, Guru Pendidikan Pancasila, dan 3 orang siswa kelas VIII.

1. Realitas Pembelajaran Gamifikasi

Penerapan Berbasis

- **Penerapan Manual dan Sederhana:** Penerapan gamifikasi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dilakukan secara manual tanpa menggunakan aplikasi digital karena menyesuaikan dengan fasilitas sekolah dan waktu yang tersedia.
- **Mekanisme Permainan:** Guru mengintegrasikan unsur-unsur permainan ke dalam aktivitas kelompok belajar melalui:
 - **Sistem Poin:** Diberikan kepada kelompok yang menjawab pertanyaan kuis lisan dengan benar, aktif berdiskusi, bekerja sama dengan baik, serta tepat waktu mengumpulkan tugas. Skor dicatat manual di papan tulis kelas dan buku khusus guru.
 - **Sistem Level (Tantangan Tahap):** Tantangan pemecahan masalah (studi kasus kewarganegaraan)

disusun ke dalam 3 tahapan tingkat kesulitan. Kelompok harus menyelesaikan tahap pertama untuk bisa "naik level" ke tahap berikutnya.

- **Dampak Suasana Kelas:** Strategi ini sukses mengubah atmosfer kelas dari kaku dan monoton (yang biasanya didominasi metode ceramah konvensional) menjadi lingkungan belajar yang lebih hidup, dinamis, aktif, dan menyenangkan.

2. Bentuk Partisipasi Belajar Siswa Setelah Penerapan Gamifikasi

Penerapan gamifikasi mentransformasikan pola keterlibatan siswa dari pasif-individual menjadi aktif-kolektif fungsional yang terbagi dalam 4 manifestasi utama:

- a. **Partisipasi Lisan:** Meningkatnya keberanian dan rasa percaya diri siswa untuk mengangkat tangan, menjawab pertanyaan guru, bertanya, serta mengemukakan pendapat tanpa takut salah.

b. **Partisipasi Tertulis:**

Keterlibatan aktif, ketelitian, dan kecepatan kerja sama tim bertambah dalam merampungkan kuis dan lembar kerja tantangan demi mengejar target poin kelompok.

c. **Partisipasi Mental-**

Emosional: Siswa menjadi lebih fokus memperhatikan materi, memiliki motivasi belajar yang tinggi, serta memupuk rasa tanggung jawab kolektif (*sense of belonging*).

d. **Partisipasi Kerja Sama**

(Sosial): Mengikis dominasi individual di kelas. Kerja kelompok menjadi lebih merata karena anggota kelompok yang sudah paham bersedia membantu menjelaskan materi kepada temannya yang belum mengerti agar tim mereka menang.

3. Kendala dan Solusi di Lapangan

- **Kendala:** Kondisi kelas terkadang menjadi sangat ramai dan gaduh akibat antusiasme berkompetisi yang berlebihan, adanya kesenjangan di awal bagi siswa pemalu, serta sebagian siswa yang terlalu fokus mengejar

poin sehingga mengabaikan substansi/pemahaman materi materi pelajaran.

- **Solusi Guru:** Guru menetapkan aturan permainan (*rules of game*) yang jelas di awal pelajaran, menerapkan sistem *reward-punishment* (penambahan poin bagi yang tertib dan pengurangan poin bagi yang melanggar/ramai), serta memberikan kesempatan berbicara secara adil kepada seluruh siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian mengenai Realistik Pembelajaran Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa di SMP Islam Al-Fattahiyyah dapat ditarik beberapa kesimpulan :

1. Realitas penerapan pembelajaran berbasis gamifikasi di SMP Islam Al-Fattahiyyah telah terlaksana dengan baik dan disesuaikan dengan kondisi sekolah. Guru Pendidikan Pancasila menerapkan unsur-unsur gamifikasi berupa sistem poin, level, kuis, dan tantangan kelompok secara manual tanpa menggunakan aplikasi digital.

Penerapan tersebut mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Melalui gamifikasi, siswa menjadi lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran, berani berpartisipasi dalam kegiatan kelas, serta lebih antusias dalam menyelesaikan tugas dan tantangan yang diberikan. Keberhasilan penerapan gamifikasi ini menunjukkan bahwa peningkatan partisipasi belajar siswa tidak hanya ditentukan oleh penggunaan teknologi, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam merancang dan mengelola pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa.

2. Bentuk partisipasi belajar siswa setelah diterapkannya pembelajaran berbasis gamifikasi di SMP Islam Al-Fattahiyyah mengalami perubahan yang positif dari pasif menjadi lebih aktif. Partisipasi tersebut terlihat dalam empat bentuk, yaitu partisipasi lisan, partisipasi tertulis, partisipasi mental-emosional, dan partisipasi kerja sama. Partisipasi lisan ditunjukkan melalui meningkatnya

keberanian siswa dalam bertanya, menjawab pertanyaan, dan mengemukakan pendapat. Partisipasi tertulis terlihat dari meningkatnya keterlibatan siswa dalam menyelesaikan tugas dan kuis. Partisipasi mental-emosional ditunjukkan melalui meningkatnya antusiasme, motivasi, rasa percaya diri, dan tanggung jawab siswa dalam mengikuti pembelajaran. Sementara itu, partisipasi kerja sama terlihat dari kemampuan siswa untuk saling membantu, berbagi tugas, dan bekerja sama dalam kelompok. Dengan demikian, pembelajaran berbasis gamifikasi mampu mendorong keterlibatan siswa secara aktif baik secara individu maupun kelompok dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adisel, A., Aprilia, Z. U., Putra, R., & Prastiyo, T. (2022). Komponen-komponen pembelajaran dalam kurikulum 2013 pada mata pelajaran IPS. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 5(1), 298–304.
- Albina, M., & Pratama, K. B. (2025). Peran tujuan pembelajaran dalam perencanaan pembelajaran: dasar untuk pembelajaran yang efektif. *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 55–61.
- Amanda, Y., Albina, M., & Albina, M. (2024). Analisis Tujuan

- Pembelajaran Menurut Ade Darman Regina. *QAZI: Journal of Islamic Studies*, 1(2), 106–112.
- Bararah, I. (2022). Fungsi metode terhadap pencapaian tujuan dalam komponen pembelajaran. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 12(1), 143.
- Dolong, J. (2016). Teknik analisis dalam komponen pembelajaran. *Inspiratif Pendidikan*, 5(2), 293–300.
- Harmain, R. (2021). Upaya meningkatkan partisipasi siswa pada materi mengidentifikasi macam-macam limbah melalui metode diskusi. *Dikmas: Jurnal Pendidikan Masyarakat Dan Pengabdian*, 1(1), 35–42.
- Hidayah, N., & Yuliansyah, S. (2025). Gamifikasi dalam Meningkatkan Motivasi Melalui Teknologi Digital Pembelajaran. *JANNAH: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(02), 174–179.
- Mukhtamiroh, R., & Bashith, A. (2025). Gamifikasi sebagai strategi efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa dalam Pendidikan Agama Islam. *Ma'alim: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 119–133.
- Mutmainnah, N., Amanda, R. A., & Bahri, B. (2024). Merencanakan kegiatan pembelajaran (menyatakan tujuan pembelajaran). *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 1(5), 363–375.
- Novitasari, E. D., Rahma, E. A., Nurdinina, E. S., & Sari, E. K. (2025). Indonesian Research Journal on Education. *Indonesian Research Journal on Education*, 5(3 Tahun 2025), 623–630. <https://doi.org/10.31004>
- Salsabila, S., Nugraha, A. B., & Gusmaneli, G. (2024). Konsep dasar belajar dan pembelajaran dalam pendidikan. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan*, 4(2), 100–110.
- Saputra, M. R. A. (2021). Efektivitas pembelajaran sejarah berbasis daring terhadap partisipasi belajar masa pandemi covid 19. *SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, 1(3), 150–155.
- Tobondo, Y., & Putra, S. (2021a). Gamifikasi dalam Dunia Pendidikan: Kajian Literatur terhadap Efektivitas dan Tantangannya di Sekolah Dasar dan Menengah. *Pandelo'e*, 1(1), 37–45.

- Tobondo, Y., & Putra, S. (2021b). Studi Literatur tentang Pengaruh Gamifikasi terhadap Hasil Belajar dan Keterlibatan Siswa. *Pandelo'e*, 1(1), 28–36.
- Yulia, N. M., Faizah, W. N., Rahmawati, A. V., Agustina, S., Putri, A. Y., Maulidia, A. R., & Puspita, P. I. (2025). Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dalam Meningkatkan Kompetensi Siswa SD/MI. *Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner*, 1(04), 1047–1054.
- Adisel, A., Aprilia, Z. U., Putra, R., & Prastiyo, T. (2022). Komponen-komponen pembelajaran dalam kurikulum 2013 pada mata pelajaran IPS. *Journal of Education and Instruction (JOEI)*, 5(1), 298–304.
- Albina, M., & Pratama, K. B. (2025). Peran tujuan pembelajaran dalam perencanaan pembelajaran: dasar untuk pembelajaran yang efektif. *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 55–61.
- Amanda, Y., Albina, M., & Albina, M. (2024). Analisis Tujuan Pembelajaran Menurut Ade Darman Regina. *QAZI: Journal of Islamic Studies*, 1(2), 106–112.
- Bararah, I. (2022). Fungsi metode terhadap pencapaian tujuan dalam komponen pembelajaran. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 12(1), 143.
- Dolong, J. (2016). Teknik analisis dalam komponen pembelajaran. *Inspiratif Pendidikan*, 5(2), 293–300.
- Harmain, R. (2021). Upaya meningkatkan partisipasi siswa pada materi mengidentifikasi macam-macam limbah melalui metode diskusi. *Dikmas: Jurnal Pendidikan Masyarakat Dan Pengabdian*, 1(1), 35–42.
- Hidayah, N., & Yuliansyah, S. (2025). Gamifikasi dalam Meningkatkan Motivasi Melalui Teknologi Digital Pembelajaran. *JANNAH: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(02), 174–179.
- Mukhtamiroh, R., & Bashith, A. (2025). Gamifikasi sebagai strategi efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa dalam Pendidikan Agama Islam. *Ma'alim: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 119–133.
- Mutmainnah, N., Amanda, R. A., & Bahri, B. (2024). Merencanakan kegiatan pembelajaran (menyatakan tujuan pembelajaran). *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 1(5), 363–375.
- Novitasari, E. D., Rahma, E. A., Nurdinina, E. S., & Sari, E. K. (2025). Indonesian Research Journal on Education. *Indonesian Research Journal on Education*, 5(3 Tahun 2025), 623–630. <https://doi.org/10.31004>
- Salsabila, S., Nugraha, A. B., & Gusmaneli, G. (2024). Konsep dasar belajar dan pembelajaran dalam pendidikan. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan*, 4(2), 100–110.
- Saputra, M. R. A. (2021). Efektivitas pembelajaran sejarah berbasis daring terhadap partisipasi belajar masa pandemi covid 19. *SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, 1(3), 150–155.
- Tobondo, Y., & Putra, S. (2021a). Gamifikasi dalam Dunia Pendidikan: Kajian Literatur terhadap Efektivitas dan Tantangannya di Sekolah Dasar dan Menengah. *Pandelo'e*, 1(1), 37–45.
- Tobondo, Y., & Putra, S. (2021b). Studi Literatur tentang Pengaruh Gamifikasi terhadap Hasil Belajar dan Keterlibatan Siswa. *Pandelo'e*, 1(1), 28–36.
- Yulia, N. M., Faizah, W. N., Rahmawati, A. V., Agustina, S., Putri, A. Y., Maulidia, A. R., & Puspita, P. I. (2025). Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dalam Meningkatkan Kompetensi Siswa SD/MI. *Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner*, 1(04), 1047–1054.