

PENERAPAN PEMBELAJARAN METODE GAMIFIKASI DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DI MADRASAH TSANAWIYAH AN-NUR MAKASSAR

Rahmi A¹, Andi Bunyamin², Mustamin³, Syarifa Raehana⁴, Abdul Wahab⁵

^{1,2,3,4,5} Fakultas Agama Islam, Universitas Muslim Indonesia

¹10120220128@student.umi.ac.id, ²andibunyamin@umi.ac.id,

³mustamin@umi.ac.id, ⁴syarifa.raehana@umi.ac.id, ⁵abdulwahab79@umi.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the low learning outcomes of students in the subject of Al-Qur'an Hadith class VIII at Madrasah Tsanawiyah (MTs) An-Nur Makassar. The low learning outcomes are caused by the use of learning methods that are still centered on the teacher so that students are less active, less motivated, and easily feel bored during the learning process. This study aims to determine the application of the gamification method in improving student learning outcomes in the subject of Al-Qur'an Hadith class VIII at MTs An-Nur Makassar. The type of research used is Classroom Action Research (CAR) with a qualitative approach carried out in two cycles. Each cycle consists of the planning stage, action implementation, observation, and reflection. The subjects of the research were the subject teacher of Al-Qur'an Hadith and 30 students of class VIII. Data collection techniques used observation, interviews, documentation, and tests, while the research instruments were in the form of observation sheets and test sheets. Data were analyzed using descriptive analysis by calculating the average value and percentage of student learning completion. The results of the study showed that the application of the gamification method was able to improve students' learning outcomes gradually in each cycle. The average score of students increased from 58.37 in the pre-cycle stage to 71.90 in Cycle I and increased again to 83.93 in Cycle II. The percentage of learning completion also increased from 23.33% in the pre-cycle to 53.33% in Cycle I, then reached 86.67% in Cycle II. In addition to improving learning outcomes, the application of the gamification method was also able to increase students' motivation, activeness, enthusiasm, and participation during the learning process. Thus, the gamification method has proven effective as an alternative learning method to improve students' learning outcomes in the Al-Qur'an Hadith subject for class VIII at MTs An-Nur Makassar.

Keywords: Gamification Methods, Learning Results, Al-Qur'an Hadith

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah (MTs) An-Nur Makassar. Rendahnya hasil belajar disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih berpusat pada guru sehingga peserta didik kurang aktif, kurang termotivasi, dan mudah merasa bosan selama proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan metode gamifikasi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis kelas VIII di MTs An-Nur Makassar. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan,

observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadis dan 30 peserta didik kelas VIII. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes, sedangkan instrumen penelitian berupa lembar observasi dan lembar tes. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif dengan menghitung nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode gamifikasi mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara bertahap pada setiap siklus. Nilai rata-rata peserta didik meningkat dari 58,37 pada tahap prasiklus menjadi 71,90 pada Siklus I dan meningkat lagi menjadi 83,93 pada Siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan dari 23,33% pada prasiklus menjadi 53,33% pada Siklus I, kemudian mencapai 86,67% pada Siklus II. Selain meningkatkan hasil belajar, penerapan metode gamifikasi juga mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, antusiasme, serta partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, metode gamifikasi terbukti efektif digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis kelas VIII di MTs An-Nur Makassar.

Kata Kunci: Metode Gamifikasi, Hasil Belajar, Al-Qur'an Hadis

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses pengembangan potensi individu menuju kepribadian yang lebih optimal serta memberikan kontribusi positif bagi diri sendiri dan masyarakat. Proses ini meliputi transmisi pengetahuan, keterampilan, nilai, sikap, dan norma sosial yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat. Pendidikan berlangsung melalui jalur formal, nonformal, dan informal yang saling melengkapi dalam membentuk karakter, meningkatkan kemampuan intelektual, serta mengembangkan keterampilan peserta didik (Shultan et al. 2025). Sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003

tentang Sistem Pendidikan Nasional, tujuan pendidikan adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab. Dengan demikian, pendidikan tidak hanya berorientasi pada penguasaan ilmu pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan karakter serta peningkatan kualitas sumber daya manusia (Indonesia 2018).

Pencapaian tujuan pendidikan sangat ditentukan oleh kualitas proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah. Pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik,

peserta didik, dan sumber belajar yang dirancang secara sistematis melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi untuk mencapai tujuan pembelajaran (Wahab, Junaedi, and Azhar 2021). Proses pembelajaran yang efektif mampu mengembangkan kemampuan berpikir, sikap, dan keterampilan peserta didik secara seimbang. Oleh karena itu, pembelajaran harus mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi yang dimiliki. Kualitas pendidikan juga sangat dipengaruhi oleh kompetensi guru, kurikulum yang relevan, serta dukungan sarana dan prasarana yang memadai sehingga mampu menghasilkan peserta didik yang berpengetahuan, terampil, dan berkarakter.

Guru memiliki peran yang sangat penting dalam keberhasilan proses pembelajaran karena tidak hanya berfungsi sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai pendidik, pembimbing, motivator, fasilitator, dan evaluator. Guru yang profesional dituntut mampu menciptakan kondisi

belajar yang kondusif sehingga peserta didik terdorong untuk aktif, kreatif, dan memiliki motivasi belajar yang tinggi (Maulidiyah and Najah 2025). Keberhasilan guru dalam mengelola pembelajaran dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar peserta didik. Sebaliknya, apabila hasil belajar belum menunjukkan peningkatan, maka proses pembelajaran perlu dievaluasi agar dapat ditemukan strategi, metode, atau pendekatan yang lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Hasil belajar merupakan indikator keberhasilan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar mencakup tiga ranah, yaitu ranah kognitif yang berkaitan dengan penguasaan pengetahuan, ranah afektif yang berkaitan dengan sikap dan nilai, serta ranah psikomotorik yang berkaitan dengan keterampilan. Ketiga ranah tersebut saling berkaitan dan harus dikembangkan secara seimbang agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal. Pembelajaran dikatakan berhasil apabila peserta didik tidak hanya mampu memahami materi pelajaran, tetapi juga memiliki sikap positif serta mampu

menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari (Rusydi and Fitri 2020). Oleh karena itu, pemilihan metode pembelajaran yang tepat menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pemilihan metode pembelajaran berkaitan erat dengan upaya guru menciptakan proses belajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, materi pembelajaran, serta kondisi lingkungan belajar. Strategi pembelajaran yang tepat akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik (Hayyu et al. 2025). Sebaliknya, penggunaan metode yang monoton, seperti ceramah secara terus-menerus, sering kali menyebabkan peserta didik merasa bosan, kurang termotivasi, kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, dan mengalami kesulitan memahami materi. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik, khususnya pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis yang memerlukan pemahaman konsep sekaligus

kemampuan menghayati nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik adalah metode gamifikasi. Gamifikasi merupakan penerapan elemen-elemen permainan, seperti pemberian poin, level, tantangan, penghargaan, kompetisi, dan umpan balik ke dalam kegiatan pembelajaran sehingga proses belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan (Habibi 2025). Dalam pembelajaran, metode gamifikasi diharapkan mampu mendorong peserta didik agar lebih aktif berpartisipasi, meningkatkan rasa ingin tahu, menumbuhkan persaingan yang sehat, serta menciptakan pengalaman belajar yang bermakna sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada tanggal 5 Mei 2025 di Madrasah Tsanawiyah (MTs) An-Nur Makassar serta hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadis, yaitu Ibu Sitti Nurliah, S.Ag., diketahui bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan tanya jawab. Kondisi tersebut

menyebabkan peserta didik kurang aktif, kurang termotivasi, dan mudah merasa bosan selama mengikuti pembelajaran. Dampaknya, banyak peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 75. Dari jumlah 30 peserta didik kelas VIII, terdapat 22 peserta didik atau sekitar 75% yang memperoleh nilai di bawah KKM, sedangkan hanya 8 peserta didik atau 25% yang mencapai ketuntasan. Kondisi tersebut terlihat dari hasil ulangan harian dan nilai rapor peserta didik yang masih berada di bawah standar ketuntasan yang telah ditetapkan.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Penerapan metode gamifikasi diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup melalui penggunaan berbagai unsur permainan sehingga peserta didik lebih antusias mengikuti pembelajaran, lebih mudah memahami materi, serta terdorong untuk berpartisipasi aktif dalam setiap kegiatan belajar. Dengan meningkatnya motivasi dan

keterlibatan peserta didik, diharapkan hasil belajar juga mengalami peningkatan secara signifikan. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **"Penerapan Pembelajaran Metode Gamifikasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar di Madrasah Tsanawiyah (MTs) An-Nur Makassar."**

B. Metode Penelitian

Berdasarkan uraian metode penelitian di atas, penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penerapan metode gamifikasi pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi, serta diawali dengan tahap pra-siklus untuk mengetahui kondisi awal peserta didik. Penelitian dilakukan di kelas VIII MTs An-Nur Makassar dengan subjek penelitian guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadis dan 30 peserta didik. Pengumpulan data dilakukan melalui

observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes (pre-test dan post-test), sedangkan instrumen penelitian berupa lembar observasi dan lembar tes. Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif dengan menghitung nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik pada setiap siklus. Keberhasilan penelitian ditandai dengan meningkatnya keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran serta tercapainya Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75 oleh sebagian besar peserta didik, sehingga penerapan metode gamifikasi diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar secara optimal.

C. Hasil dan Pembahasan

Bab ini bertujuan untuk menguraikan hasil penelitian mengenai penerapan metode gamifikasi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis kelas VIII MTs An-Nur Makassar. Analisis dilakukan berdasarkan data yang diperoleh pada tahap prasiklus, siklus I, dan siklus II melalui hasil tes, lembar observasi, serta refleksi terhadap

proses pembelajaran. Pembahasan difokuskan pada perubahan hasil belajar peserta didik setelah diterapkannya metode gamifikasi, yang ditunjukkan melalui peningkatan nilai rata-rata kelas, persentase ketuntasan belajar, serta keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran. Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai peningkatan hasil belajar pada setiap siklus, ringkasan data penelitian disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Ringkasan Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik

Indikator	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Nilai rata-rata	58,37	71,90	83,93
Peserta didik tuntas	7 orang	16 orang	26 orang
Persentase ketuntasan	23,33%	53,33%	86,67%
Peserta didik belum tuntas	23 orang	14 orang	4 orang
Persentase belum tuntas	76,67%	46,47%	13,33%

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan selama dua siklus, diketahui bahwa penerapan metode gamifikasi mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis kelas VIII MTs An-Nur Makassar. Peningkatan tersebut terlihat dari bertambahnya nilai rata-

rata kelas, meningkatnya jumlah peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), serta semakin aktifnya peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa metode gamifikasi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga peserta didik terdorong untuk terlibat secara aktif dalam setiap aktivitas pembelajaran.

Pada tahap prasiklus, hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah. Nilai rata-rata kelas hanya mencapai 58,37 dengan tingkat ketuntasan belajar sebesar 23,33%, atau hanya 7 dari 30 peserta didik yang berhasil mencapai KKM. Rendahnya hasil belajar tersebut disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah dan tanya jawab sehingga peserta didik cenderung pasif, kurang termotivasi, dan mudah merasa bosan selama mengikuti pembelajaran. Akibatnya, perhatian peserta didik terhadap materi menjadi rendah sehingga berdampak pada kurang optimalnya pemahaman terhadap materi Al-Qur'an Hadis.

Setelah diterapkan metode gamifikasi pada Siklus I, hasil belajar peserta didik mulai mengalami

peningkatan. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 71,90, sedangkan persentase ketuntasan belajar naik menjadi 53,33%. Meskipun indikator keberhasilan penelitian belum sepenuhnya tercapai, peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan unsur-unsur permainan seperti pemberian poin, kuis, tantangan, penghargaan (reward), dan sistem peringkat (ranking) mulai memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar peserta didik. Peserta didik tampak lebih antusias mengikuti pembelajaran karena setiap aktivitas yang dilakukan memperoleh apresiasi secara langsung sehingga menumbuhkan semangat untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

Pada Siklus II, hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan yang lebih signifikan. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 83,93 dengan persentase ketuntasan belajar mencapai 86,67% atau sebanyak 26 peserta didik telah mencapai KKM. Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai karena sebagian besar peserta didik telah memenuhi standar ketuntasan belajar yang ditetapkan sekolah. Peningkatan ini terjadi

setelah dilakukan refleksi dan perbaikan terhadap pelaksanaan pembelajaran pada Siklus I, seperti memperjelas aturan permainan, memberikan motivasi yang lebih intensif, mengoptimalkan pembagian kelompok, serta mengelola waktu pembelajaran dengan lebih efektif. Perbaikan tersebut membuat peserta didik lebih memahami mekanisme gamifikasi sehingga keterlibatan mereka dalam pembelajaran semakin meningkat.

Keberhasilan penerapan metode gamifikasi dalam penelitian ini sejalan dengan konsep gamifikasi yang menyatakan bahwa penggunaan elemen-elemen permainan dalam kegiatan pembelajaran mampu meningkatkan motivasi intrinsik maupun ekstrinsik peserta didik. Melalui pemberian poin, level, tantangan, penghargaan, dan umpan balik secara langsung, peserta didik merasa memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sehingga mereka terdorong untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Aktivitas belajar yang sebelumnya bersifat pasif berubah menjadi lebih interaktif karena peserta didik berlomba-lomba memperoleh poin dan penghargaan tanpa

mengabaikan tujuan utama pembelajaran, yaitu memahami materi Al-Qur'an Hadis.

Hasil penelitian ini juga memperlihatkan bahwa peningkatan motivasi belajar memberikan dampak langsung terhadap peningkatan hasil belajar. Ketika peserta didik merasa tertarik terhadap kegiatan pembelajaran, perhatian mereka terhadap materi menjadi lebih baik, partisipasi dalam diskusi meningkat, serta keberanian untuk menjawab pertanyaan guru juga semakin tinggi. Kondisi tersebut berdampak pada meningkatnya pemahaman konsep yang akhirnya tercermin pada peningkatan nilai tes hasil belajar. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa keberhasilan metode gamifikasi bukan hanya terletak pada unsur permainan yang digunakan, tetapi juga pada kemampuannya menciptakan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna.

Temuan penelitian ini didukung oleh penelitian (Srimuliyani 2023) yang menyimpulkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, dan hasil belajar peserta didik karena

proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan sistem poin, penghargaan, dan tantangan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian (Ngulwiyah, Hasanah, and Ilmiah 2026) yang menemukan bahwa penerapan pembelajaran berbasis gamifikasi mampu meningkatkan ketuntasan belajar peserta didik secara signifikan. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa gamifikasi mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam menyelesaikan tugas, meningkatkan kerja sama antarpeserta didik, serta membangun suasana belajar yang kompetitif secara sehat sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Selain itu, penelitian **Rahmawati, dkk. (2024)** menyatakan bahwa penerapan gamifikasi pada pembelajaran di tingkat sekolah menengah berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik karena mampu mengurangi kejenuhan belajar dan meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik. Unsur

penghargaan, tantangan, dan umpan balik yang diberikan selama pembelajaran membuat peserta didik lebih fokus dalam mengikuti setiap tahapan pembelajaran sehingga pencapaian hasil belajar menjadi lebih optimal.

Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat berbagai penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa metode gamifikasi merupakan salah satu inovasi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peningkatan nilai rata-rata dari 58,37 pada prasiklus menjadi 83,93 pada Siklus II, serta peningkatan persentase ketuntasan belajar dari 23,33% menjadi 86,67%, menunjukkan bahwa penerapan metode gamifikasi berhasil meningkatkan kualitas proses pembelajaran sekaligus hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis kelas VIII MTs An-Nur Makassar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus di kelas VIII Madrasah Tsanawiyah (MTs) An-Nur Makassar, dapat

disimpulkan bahwa penerapan metode gamifikasi mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil belajar peserta didik pada setiap siklus, yaitu nilai rata-rata kelas meningkat dari 58,37 pada tahap prasiklus dengan persentase ketuntasan sebesar 23,33% (7 peserta didik tuntas), menjadi 71,90 pada Siklus I dengan persentase ketuntasan 53,33% (16 peserta didik tuntas), dan kembali meningkat menjadi 83,93 pada Siklus II dengan persentase ketuntasan mencapai 86,67% (26 peserta didik tuntas). Keberhasilan ini menunjukkan bahwa penerapan metode gamifikasi melalui pemberian poin, tantangan, kuis, penghargaan (*reward*), dan sistem peringkat (*ranking*) mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan sehingga meningkatkan motivasi, keaktifan, serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, metode gamifikasi terbukti efektif sebagai salah satu alternatif pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata

pelajaran Al-Qur'an Hadis kelas VIII MTs An-Nur Makassar.

DAFTAR PUSTAKA

- Habibi, Muhammad Thoriq Zacky. 2025. "Analisis Peningkatan Mutu Pendidikan Melalui Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran." *Kelola: Journal of Islamic Education Management* 10(1):184–90.
doi:<https://doi.org/10.24256/kelola.v10i1.6285>.
- Hayyu, Ade Unil, Andi Bunyamin, Muhammad Syahrul, Akhmad Syahid, and Mustamin Mustamin. 2025. "Pengaruh Motivasi Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Di SMAN 2 Maros." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10(3):235–50.
doi:<https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.30992>.
- Indonesia, Republik. 2018. *Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Surabaya: Kresna Bina Insan Prima.
- Maulidiyah, Anik Nur, and Safinatun Najah. 2025. "Profesionalisme Guru Terhadap Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran SKI

- SD/MI.” *JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)* 7(2):160–78.
doi:<https://doi.org/10.30599/9zpvdd68>.
- Ngulwiyah, Istinganatul, Rosyidah Hasanah, and Wardatul Ilmiah. 2026. “Efektivitas Gamifikasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Peserta Didik Di Sekolah Dasar Kelas Tinggi.” *Jurnal Pendidikan Karakter JAWARA (Jujur, Adil, Wibawa, Amanah, Religius, Akuntabel)* 12(1):116–21.
- Rusydi, Ananda, and Hayati Fitri. 2020. *Variabel Belajar Kompilasi Konsep*. Medan: CV. Pusdikra MJ.
- Shultan, Fitrayani, Andi Bunyamin, Surani, Syarifa Raehana, and Ahmad Hakim. 2025. “Penerapan Metode Active Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Di SMPN 5 Enrekang.” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10(2):364–78.
doi:<https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.27087>.
- Srimuliyani, Srimuliyani. 2023. “Menggunakan Teknik Gamifikasi Untuk Meningkatkan Pembelajaran Dan Keterlibatan Siswa Di Kelas.” *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan* 1(1):29–35.
doi:<https://doi.org/10.70437/jedu.v1i1.2>.
- Wahab, Abdul, Junaedi Junaedi, and Muh. Azhar. 2021. “Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain Di PGMI.” *Jurnal Basicedu* 5(2):1039–45.
doi:[10.31004/basicedu.v5i2.845](https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.845).