

Gamifikasi sebagai Strategi Efektif dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Pendidikan Agama Islam

A'imatul Kutbaniyah

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
aimatulkutbaniyah@gmail.com

Ririn Muktamiroh

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
irin101201@gmail.com

Abdul Bashith

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
abbash98@pips.uin-malang.ac.id

Abstract: *This study aims to examine the use of gamification in improving students' understanding and motivation in Islamic Religious Education learning. Amidst technological advances and innovations in teaching methods, gamification offers an interesting approach and actively engages students as a solution to challenges in the world of education. By utilizing game elements such as points, levels, challenges, and prizes, gamification is expected to be able to create a fun learning atmosphere and encourage students to participate more actively in religious learning. This study uses a qualitative approach with a literature study method to explore the effect of gamification on understanding Islamic Religious Education material and increasing students' learning motivation. The results of the study show that the application of gamification can increase students' active participation in the teaching and learning process, facilitate understanding of Islamic teaching concepts, and encourage students to be more actively involved in learning. Thus, gamification can be seen as an effective strategy to optimize Islamic Religious Education learning, especially amidst the development of the current digital world.*

Keywords: *Gamification, Islamic Religious Education, Effective Strategy*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pemanfaatan gamifikasi dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Di tengah kemajuan teknologi dan inovasi dalam metode pengajaran, gamifikasi menawarkan pendekatan yang menarik dan melibatkan siswa secara aktif sebagai solusi atas tantangan dalam dunia pendidikan. Dengan memanfaatkan elemen-elemen permainan seperti poin, level, tantangan, dan hadiah, gamifikasi diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta mendorong partisipasi siswa secara lebih aktif dalam pembelajaran agama. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi pustaka untuk mengeksplorasi pengaruh gamifikasi terhadap pemahaman materi PAI dan peningkatan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar mengajar, mempermudah pemahaman konsep-konsep ajaran Islam, serta mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran. Dengan demikian, gamifikasi dapat dilihat sebagai strategi yang efektif untuk mengoptimalkan pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya di tengah perkembangan dunia digital saat ini.

Kata Kunci: *Gamifikasi, Pendidikan Agama Islam, Strategi Efektif*

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan pemahaman spiritual siswa, serta sebagai landasan untuk kehidupan sosial dan moral yang baik. Pendidikan Islam juga mengajarkan peserta didik untuk lebih peka, sehingga sikap dan tindakan mereka dapat dipandu oleh pemahaman yang mendalam tentang nilai-nilai etika dan spiritual dalam Islam.¹

Seiring dengan perkembangan zaman, metode pembelajaran yang digunakan dalam PAI harus mengikuti perkembangan teknologi dan kebutuhan zaman agar lebih relevan dan menarik bagi siswa. Gamifikasi adalah pendekatan pembelajaran yang menyisipkan elemen permainan ke dalam kegiatan belajar dan kini mulai diterapkan di berbagai disiplin ilmu. Metode ini tidak hanya menyuguhkan aspek hiburan, tetapi juga memiliki potensi besar untuk mendorong semangat dan partisipasi siswa, sehingga berdampak positif pada pencapaian hasil belajar. Dengan menghadirkan suasana belajar yang lebih seru dan menantang, gamifikasi dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.²

Di dunia pendidikan, terutama dalam pembelajaran PAI, tantangan utama yang dihadapi adalah bagaimana menyampaikan materi yang bersifat abstrak dan normatif dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Pendekatan tradisional yang hanya mengandalkan ceramah dan pengajaran konvensional sering kali membuat siswa kurang terlibat, sehingga berdampak pada rendahnya tingkat pemahaman terhadap materi yang diajarkan.

Tidak seperti metode pembelajaran tradisional, pendekatan gamifikasi memberikan sejumlah keunggulan. Gamifikasi tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga membantu siswa lebih fokus dan terlibat dalam pembelajaran. Sebagai pendekatan yang memanfaatkan teknologi, gamifikasi secara signifikan memperkaya pengalaman belajar siswa.³

Gamifikasi, yang memanfaatkan berbagai elemen permainan seperti tantangan, poin, lencana, dan papan peringkat, telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di berbagai bidang. Konsep ini bertujuan untuk merangsang kompetisi sehat dan kerja sama antar siswa, serta memberikan umpan balik yang lebih cepat, yang pada akhirnya dapat mendorong mereka untuk lebih aktif dalam memahami materi pelajaran. Dalam konteks PAI, gamifikasi diharapkan dapat menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik, serta mengubah cara pandang siswa terhadap pembelajaran agama Islam yang selama ini dianggap monoton.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penggunaan gamifikasi sebagai metode pengajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Agama Islam (PAI). Dengan memahami potensi penerapan gamifikasi di dunia pendidikan, diharapkan akan ditemukan strategi

¹ Difa Muhammad Taufiqurrahman and Heny Kusmawati, "Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Profil Pancasila," *Adiba: Journal of Education* 3, no. 2 (2023): 175–84.

² Radityo Prasetyanto Wibowo and Fachri Hilmi Romdhoni, "Purwarupa Aplikasi Pembelajaran SQL Interaktif Berbasis Web Dengan Penerapan Gamification," *Jurnal Sistem Informasi* 5, no. 3 (2015): 390–97, <https://doi.org/10.24089/j.sisfo.2015.03.018>.

³ Rosina Zahara, Gihari Eko Prasetyo, and Dwi Mirza Yanti, "Kajian Literatur : Gamifikasi Di Pendidikan Dasar," *SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan* 1, no. 1 (2021): 76–87, <https://doi.org/10.55606/sokoguru.v1i1.1783>.

praktis yang dapat memperkuat proses belajar serta membantu siswa memahami nilai-nilai ajaran Islam dengan lebih baik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan studi pustaka, yang dimaksudkan untuk membangun dasar teoritis serta menarik kesimpulan yang sesuai dengan topik pembahasan. Dengan merujuk pada berbagai sumber yang relevan, penulis terbantu dalam menyelesaikan penelitian ini. Sementara itu, metode penelitian kualitatif digunakan untuk memperoleh data deskriptif langsung dari subjek, baik melalui tuturan, tulisan, maupun tindakan mereka.⁴

Dalam penelitian ini, peneliti menggabungkan berbagai referensi dari penelitian-penelitian sebelumnya untuk mendukung analisis yang dilakukan. Teknik yang diterapkan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif, yang bertujuan untuk menggambarkan fenomena yang sedang diteliti secara mendetail. Sebagai sumber referensi, peneliti menggunakan artikel-artikel ilmiah serta buku-buku yang relevan dengan variabel dan topik yang diangkat dalam penelitian ini, guna memberikan landasan teori yang kuat dan memperkaya pemahaman mengenai topik yang sedang dibahas.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengertian Pendidikan Agama Islam

PAI mencakup dua unsur pokok, yaitu "pendidikan" dan "agama Islam". Plato menyatakan bahwa pendidikan adalah proses pengembangan potensi peserta didik agar kemampuan moral dan intelektualnya tumbuh, sehingga mampu meraih kebenaran yang hakiki. Dalam proses ini, guru memiliki peran sentral dalam memberikan dorongan serta membentuk suasana belajar yang kondusif.⁵

Al-Ghazali memandang pendidikan sebagai suatu proses yang dilakukan oleh pendidik untuk membersihkan peserta didik dari perilaku tercela dan menanamkan nilai-nilai akhlak yang mulia. Tujuan utamanya adalah membimbing siswa agar lebih dekat kepada Allah dan memperoleh kebahagiaan baik di dunia maupun di akhirat. Dengan kata lain, pendidikan menurut al-Ghazali tidak hanya berfokus pada aspek intelektual, tetapi juga pada pembentukan karakter dan spiritualitas. Guru berperan penting dalam menuntun siswa agar memiliki kepribadian yang luhur, yang tercermin dalam sikap dan perbuatannya sehari-hari, demi mencapai kehidupan yang seimbang antara duniawi dan ukhrawi.⁶ Sementara itu, Ibnu Khaldun memandang pendidikan dalam cakupan yang lebih menyeluruh. Menurutnya, pendidikan bukan sekadar kegiatan belajar-mengajar yang berlangsung dalam batas ruang dan waktu tertentu, melainkan merupakan proses kesadaran manusia yang terus berkembang dalam memahami, menghayati, dan mengambil pelajaran dari berbagai peristiwa yang terjadi di alam semesta sepanjang kehidupan..⁷

⁴ Arif Furchan, *Pengantar Metodologi Penelitian Kualitatif* (Surabaya: Usaha Nasional, 1992).

⁵ Musyafa' AB Fathoni, "Idealisme Pendidikan Plato," *Tadris STAIN Pamekasan* 5, no. 1 (2010).

⁶ Nur Hamim, "Pendidikan Akhlak: Komparasi Konsep Pendidikan Ibnu Miskawaih Dan Al-Ghazali," *Ulumuna* 18, no. 1 (2017): 21–40, <https://doi.org/10.20414/ujis.v18i1.151>.

⁷ T. Saiful Akbar, "Manusia Dan Pendidikan Menurut Pemikiran Ibn Khaldun Dan John Dewey," *Jurnal Ilmiah Didaktika* 15, no. 2 (2015): 222–43.

Pendidikan Agama Islam dapat dipahami sebagai suatu bentuk pembinaan yang dilakukan oleh guru agar siswa mampu memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Dalam prosesnya, pendidikan ini mencakup pembinaan fisik, mental, dan akhlak, dengan tujuan akhir membentuk pribadi yang utuh dan sempurna, atau yang dikenal sebagai insan *kamil*.⁸

Pendidikan Agama Islam yang diajarkan di sekolah negeri, mulai dari jenjang pendidikan dasar hingga perguruan tinggi, memegang peran penting dan strategis dalam membentuk peserta didik menjadi pribadi yang beriman, berpengetahuan, serta mencerminkan akhlak seorang muslim sejati.⁹ Pendidikan Agama Islam merupakan upaya yang dilakukan secara terus-menerus antara guru dan siswa untuk membentuk akhlak yang mulia. Ciri khas dari pendidikan ini adalah penanaman nilai-nilai keislaman ke dalam aspek jiwa, perasaan, dan pemikiran siswa, sehingga tercipta keseimbangan dan keharmonisan dalam perkembangan diri mereka.¹⁰

Ahmad Tafsir menjelaskan bahwa tujuan pendidikan agama Islam (PAI) dapat dirangkum dalam tiga hal utama. Pertama, PAI bertujuan membentuk individu yang sempurna atau insan kamil yang dapat menjadi wakil Tuhan di dunia, menjalankan tugas-tugas moral dan spiritual dengan baik. Kedua, PAI ingin menciptakan insan kaffah, yakni individu yang utuh dalam aspek kehidupan, yang meliputi dimensi religius, budaya, dan ilmiah, sehingga mencerminkan keseimbangan antara spiritualitas dan pengetahuan. Ketiga, PAI berfungsi untuk menyadarkan manusia tentang tugas dan peranannya sebagai hamba Allah, khalifah di bumi, dan pewaris ajaran para nabi, serta memberikan bekal yang memadai untuk melaksanakan peran-peran tersebut dalam kehidupan.¹¹

Konsep Gamifikasi

Gamifikasi adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan elemen-elemen permainan untuk meningkatkan daya pikir siswa dan memotivasi mereka untuk belajar. Dalam gamifikasi, permainan yang digunakan memiliki aturan yang harus diikuti, dan pemain perlu merancang strategi untuk mencapai kemenangan. Dengan menggabungkan pengalaman bermain, gamifikasi membantu mengembangkan daya pikir siswa dan memberikan dampak psikologis yang positif, seperti peningkatan motivasi dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.¹²

Sejak awal 2010-an, gamifikasi menjadi semakin populer dalam dunia pendidikan dan industri. Teknologi yang berkembang pesat, khususnya dalam pembelajaran digital dan permainan

⁸ Edo Ramada et al., "Literatur Review Penggunaan TikTok Dalam Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran* 6, no. 3 (2024).

⁹ Musya'adah Umi, "Peran Penting Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak* 2, no. 9–27 (2020), <https://doi.org/10.31538/aulada.v2i1.556>.

¹⁰ Sherli Safroni et al., "Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Belajar Siswa," *AL-MUADDIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan* 6, no. 2 (2024): 424–36, <https://doi.org/10.46773/muaddib.v6i1.1131>.

¹¹ Ahmad Tafsir, *Filsafat Pendidikan Islam* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2017).

¹² Jesper Juul, "The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness," *Plurais Revista Multidisciplinar* 1, no. 2 (2010): 1–13, <http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>.

video, mendukung penerapan gamifikasi di pendidikan. Hal ini membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan mendalam.¹³

Dalam gamifikasi, elemen-elemen permainan seperti poin, lencana, dan papan peringkat diterapkan dalam situasi non-permainan, dengan tujuan untuk mendorong partisipasi dan keterlibatan siswa.¹⁴ Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk terlibat aktif, mengatasi tantangan, dan merasakan pencapaian, yang semuanya dapat meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Gamifikasi tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga membantu guru dalam menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan masing-masing siswa.¹⁵

Menurut Kapp, gamifikasi adalah konsep yang menggabungkan elemen permainan untuk menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi, dan minat mereka terhadap pembelajaran. Dengan menggunakan game atau elemen dari video game, gamifikasi menciptakan suasana yang menyenangkan dan menginspirasi siswa untuk terus belajar. Pendekatan ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga membantu guru dalam menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan siswa.¹⁶

Secara keseluruhan, gamifikasi dapat disimpulkan sebagai metode pembelajaran yang memanfaatkan elemen permainan untuk menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi, dan minat mereka terhadap materi pelajaran, serta menjadikan proses belajar lebih menyenangkan dan membantu siswa memahami materi dengan lebih efektif.

Salah satu contoh aplikasi gamifikasi yang banyak digunakan adalah Kahoot! dan Quizziz. Kahoot! adalah platform pendidikan berbasis gamifikasi yang dapat diakses secara gratis dan bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Aplikasi ini dapat diakses melalui browser web dan pertama kali diperkenalkan pada tahun 2013. Kahoot! dirancang untuk mendukung pembelajaran sosial, di mana siswa dapat berkumpul untuk belajar sambil bermain bersama.¹⁷

Aplikasi ini sangat user-friendly guru bisa membuat soal, tes, atau pertanyaan sederhana lalu menampilkannya di kelas melalui layar komputer atau papan pintar. Siswa bisa ikut serta tanpa perlu membuat akun, cukup dengan memasukkan PIN yang diberikan dan bisa bermain menggunakan perangkat mereka, baik secara individu atau kelompok. Setiap jawaban yang benar akan mendapatkan poin, dan hasilnya akan diurutkan berdasarkan jumlah poin dan kecepatan

¹³ Jenni Majuri, Jonna Koivisto, and Juho Hamari, "Gamification of Education and Learning: A Review of Empirical Literature," *GamiFIN*, 2018, 11–19, <http://ceur-ws.org/Vol-2186/paper2.pdf>.

¹⁴ Muhammad Dhais Firmansyah, "Desain Gamifikasi Untuk Meningkatkan Aktivitas Mahasiswa Pada E-Learning Universitas Jember Menggunakan MDA Framework" (Universitas Jember, 2020).

¹⁵ Mattawang and Syarif, "Dampak Penggunaan Kahoot Sebagai Platform Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran."

¹⁶ Savira Rahmania, Irma Soraya, and Asep Saepul Hamdani, "Pemanfaatan Gamification Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam," *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 11, no. 2 (2023): 114–33, <https://doi.org/10.30603/tjmpi.v11i2.3714>.

¹⁷ Meita Dwi Solviana, "Pemanfaatan Teknologi Pendidikan Di Masa Pandemi Covid-19: Penggunaan Gamifikasi Daring Di Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung," *Al Jahiz: Journal of Biology Education Research* 1, no. 1 (2020): 1–14, <https://doi.org/10.32332/al-jahiz.v1i1.2082>.

menjawab. Papan pemimpin menampilkan prestasi siswa, yang memotivasi mereka untuk berpikir cepat dan memberikan jawaban yang tepat.¹⁸

Aplikasi gamifikasi lainnya adalah Quizizz, sebuah platform gratis yang berbasis gamifikasi dan dapat diakses melalui web browser. Dengan Quizizz, guru dapat mengintegrasikan pembelajaran, tinjauan materi, dan evaluasi dalam satu aplikasi. Guru juga dapat terhubung dengan pengajar lain di seluruh dunia dan mengakses kuis online yang dibuat oleh mereka secara gratis. Fitur ini memberikan peluang bagi guru untuk lebih kreatif dalam mengajar dan selalu memiliki ide-ide segar untuk proses pembelajaran.¹⁹

Pembelajaran berbasis game ini dapat dilakukan secara langsung di kelas (mode 'live') atau sebagai tugas rumah (mode 'homework'). Hal ini dimungkinkan karena Quizizz menyediakan timer yang mengatur waktu mulai dan selesai kuis. Siswa hanya perlu memasukkan PIN permainan yang diberikan, dan mereka bisa belajar di mana saja. Mereka dapat mengerjakan kuis secara individu atau dalam kelompok. Salah satu keunggulan Quizizz adalah proses yang dapat disesuaikan dengan kecepatan belajar masing-masing siswa, sehingga mereka tidak dinilai berdasarkan kecepatan menjawab. Selain itu, hasil skor kuis dapat diunduh dalam format dokumen Excel, memudahkan guru dalam melakukan penilaian.²⁰

Relevansi Gamifikasi dalam Pendidikan Agama Islam

Pendekatan *Game-Based Learning* dalam Pendidikan Agama Islam memberikan suasana baru yang membuat para pendidik abad ke-21 lebih dekat dengan dunia siswa. Metode ini bisa digunakan sebagai pelengkap dalam pembelajaran dan juga memperkuat materi teori, sekaligus mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar yang lebih praktis. Pendidikan Agama Islam memegang peran penting dalam berbagai aspek kehidupan, seperti keyakinan, moral, dan kegiatan sehari-hari. Menggunakan game edukasi dalam pembelajaran PAI adalah sebuah inovasi yang dapat mengatasi tantangan pendidikan di era digital. Dengan memanfaatkan teknologi, metode ini menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Proses penerapannya melibatkan pemanfaatan platform digital seperti Kahoot, Quizizz, dan Gimkit, yang menyediakan kuis berbasis daring untuk menguji serta memperkuat pemahaman siswa terhadap materi PAI, seperti fiqih, aqidah, dan akhlak.²¹

Langkah awal implementasi dilakukan melalui perencanaan pembelajaran, di mana guru menyusun materi serta merancang pertanyaan kuis yang relevan, misalnya mengenai hukum transaksi dalam Islam atau syarat sah jual beli. Setiap pertanyaan dalam game edukasi dirancang agar mendorong siswa berpikir kritis serta memahami konsep dasar dengan lebih baik. Setelah perencanaan selesai, proses pelaksanaan game edukasi dimulai dengan penyampaian materi secara singkat sebagai dasar teori, yang kemudian dilanjutkan dengan sesi kuis interaktif menggunakan

¹⁸ Solviana.

¹⁹ Solviana.

²⁰ Komilie Situmorang and Dwi Yulianto Nugroho, Peggy Sara T., Maria Maxmilla Y. A, Christie Lidya Rumerung, "Pemanfaatan Teknologi Dalam Pendidikan: Penggunaan Fitur Gamifikasi Daring Di SMA-SMK Kristen PENABUR Bandar Lampung," *Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat Dan Corporate Social Responsibility (PKM-CSR)* 2 (2019): 869–77, <https://doi.org/10.37695/pkmcscr.v2i0.394>.

²¹ Tria Budi Septiani, "RELEVANSI METODE GAME BASED LEARNING" 07, no. 01 (2025): 182.

perangkat seperti smartphone atau tablet. Unsur kompetitif dalam kuis menciptakan suasana yang lebih menarik, di mana siswa berlomba untuk memperoleh skor tertinggi dalam batas waktu yang ditentukan.

Umpan balik instan dari platform seperti Kahoot! atau Quizizz membantu siswa mengidentifikasi kesalahan mereka dan memperbaiki pemahaman terhadap konsep yang masih kurang dipahami. Guru juga dapat memanfaatkan hasil kuis ini sebagai alat evaluasi formatif. Setelah sesi kuis berakhir, diskusi kelas dilakukan untuk membahas pertanyaan yang muncul dalam game, memberikan kesempatan bagi siswa untuk bertanya dan mendapatkan penjelasan lebih mendalam. Diskusi ini bertujuan untuk memperkuat pemahaman siswa, meningkatkan interaksi antar peserta didik, serta mendorong pembelajaran kolaboratif.

Penerapan game edukasi juga memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Dengan adanya unsur kompetisi dan gamifikasi, mereka menjadi lebih antusias mengikuti pelajaran karena suasana kelas menjadi lebih dinamis dan tidak monoton. Selain itu, adanya tantangan dalam kuis mendorong siswa untuk memahami materi lebih baik guna memperoleh hasil yang lebih baik. Game edukasi memanfaatkan kecenderungan alami siswa untuk bersaing dan mencapai prestasi, sehingga meningkatkan partisipasi aktif mereka dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan, penerapan game edukasi dalam pembelajaran PAI memberikan berbagai manfaat, seperti meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap materi ajar. Dengan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan adaptif, siswa dapat belajar dengan lebih efektif dan menyenangkan. Langkah ini juga sejalan dengan perkembangan teknologi di era digital, di mana penggunaan teknologi menjadi bagian penting dalam dunia pendidikan. Melalui penerapan game edukasi, diharapkan tercipta sistem pembelajaran yang lebih inovatif dan mampu mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 bagi siswa.²²

Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi

Dalam pembelajaran berbasis games ini tentunya memiliki dampak negatif maupun dampak positif, diantara dampak-dampak tersebut yakni sebagai berikut:²³

Dampak Negatif

Meskipun memiliki banyak manfaat, penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi juga dapat menimbulkan beberapa dampak negatif.

Pertama, adanya kemungkinan gangguan terhadap fokus belajar. Ketika unsur permainan terlalu dominan dalam proses pembelajaran, siswa bisa lebih tertarik pada perolehan poin, hadiah, atau peringkat dibandingkan dengan pemahaman materi yang sebenarnya. Akibatnya, kualitas pembelajaran bisa menurun karena perhatian siswa lebih terarah pada aspek permainan dibandingkan dengan tujuan akademik yang seharusnya dicapai.

²² Muhammad Ilham Abdillah, Wiwin Luqna Hunaida, and Abdul Muqit, "Implementasi Game Edukasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Dalam Pembelajaran PAI Di Era Digital" 6, no. 2 (2024): 1103–4.

²³ Febrianto Hakeu, Idan I. Pakaya, and Mutmain Tangkudung, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran Di MIS Terpadu Al-Azhfar," *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 6, no. 2 (2023): 162–63, <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v6i2.1930>.

Kedua, penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran dapat memicu kesenjangan dalam motivasi siswa. Siswa yang lebih kompetitif atau memiliki kemampuan lebih dalam permainan cenderung lebih termotivasi, sedangkan siswa yang kurang menguasai permainan bisa merasa tertinggal. Hal ini dapat menyebabkan ketidakseimbangan dalam keterlibatan siswa di kelas. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk mengatur elemen gamifikasi agar tetap mendukung kesetaraan dalam pembelajaran.

Ketiga, salah satu kekhawatiran lain adalah risiko kecanduan. Siswa yang sangat tertarik dengan elemen permainan dalam media pembelajaran bisa menjadi terlalu fokus pada aktivitas tersebut hingga mengabaikan tugas atau kegiatan penting lainnya. Oleh karena itu, perlu adanya batasan waktu dalam penggunaan gamifikasi untuk menghindari dampak negatif seperti kecanduan dan kurangnya keseimbangan dalam aktivitas belajar siswa.

Dampak Positif

Penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi telah memberikan dampak positif yang signifikan di berbagai jenjang pendidikan.

Pertama, gamifikasi terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Dengan menghadirkan elemen seperti poin, tantangan, dan kompetisi, siswa lebih terdorong untuk aktif dalam proses pembelajaran. Tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga menumbuhkan motivasi intrinsik yang mendorong siswa untuk mencari ilmu dengan lebih antusias.

Kedua, penggunaan gamifikasi juga berperan dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Siswa menjadi lebih fokus dan antusias dalam mengikuti aktivitas yang bersifat kompetitif serta menantang. Melalui media ini, mereka dapat belajar dengan bereksperimen, mengambil risiko, dan menghadapi tantangan, yang merupakan aspek penting dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Dengan demikian, terjadi peningkatan dalam keterampilan kognitif serta metakognitif siswa.²⁴

Ketiga, gamifikasi turut membantu dalam pengembangan keterampilan sosial dan kerja sama. Banyak permainan yang menerapkan gamifikasi dirancang untuk mendorong kerja tim, komunikasi yang efektif, serta pemecahan masalah secara kolaboratif. Hal ini memungkinkan siswa untuk melatih kemampuan bekerja dalam kelompok, berinteraksi dengan orang lain, dan menyelesaikan masalah bersama. Oleh karena itu, penggunaan gamifikasi tidak hanya berdampak positif pada motivasi dan hasil belajar individu, tetapi juga pada penguatan keterampilan sosial yang berguna dalam kehidupan sehari-hari.

Adapun kelebihan lain dari *Game-Based Learning* ini antara lain:²⁵ 1) meningkatkan interaksi, hiburan, serta mendorong kerja sama dan kreativitas; 2) membantu proses pembelajaran dengan mengurangi rasa stres; 3) memiliki daya tarik khusus dalam pembelajaran dan memberikan

²⁴ Fakhri Ardan Naashir and Hindun, "Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di MAN 17 Jakarta," *Jurnal Literasi Dan Pembelajaran Indonesia* 3, no. 2 (2023): 292.

²⁵ Sindi Ladya Baharizqi Sindi, Sofyan Iskandar, and Dede Trie Kurniawan, "Optimalisasi Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Dalam Pembelajaran Abad 21 Di Sekolah Dasar," *Jurnal Lensa Pendas* 8, no. 1 (2023): 14, <https://doi.org/10.33222/jlp.v8i1.2504>.

umpan balik yang menyenangkan serta bermanfaat; 4) dapat mengukur pemahaman siswa, meningkatkan daya ingat, membantu relaksasi setelah belajar, dan memotivasi semangat untuk terus belajar. Dengan menggunakan media ini, siswa akan terbiasa dengan berbagai perangkat digital, *platform* pembelajaran berbasis teknologi, serta perangkat lunak yang mendukung proses belajar mereka. Oleh karena itu, gamifikasi tidak hanya berperan dalam meningkatkan hasil pembelajaran saat ini, tetapi juga membantu siswa dalam mempersiapkan diri menghadapi masa depan yang semakin terdigitalisasi.

Tantangan dan Strategi Mengatasinya

Berbagai tantangan muncul saat gamifikasi diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang membuat inovasi pendidikan menjadi lebih kompleks. Meskipun gamifikasi memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa, penerapannya sering kali dihadapkan pada berbagai masalah, seperti kendala teknis, kesiapan guru, dan dinamika siswa selama pembelajaran. Oleh karena itu, langkah pertama yang penting dalam merencanakan penggunaan gamifikasi adalah memahami secara mendalam tantangan-tantangan ini, agar gamifikasi dapat diterapkan dengan efektif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Tantangan

Meskipun gamifikasi menawarkan banyak manfaat dalam dunia pendidikan, terutama dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, penerapannya dalam konteks pembelajaran, khususnya Pendidikan Agama Islam, tidak terlepas dari berbagai hambatan. Tantangan-tantangan ini muncul dari berbagai aspek, mulai dari keterbatasan fasilitas, kesiapan tenaga pendidik, hingga risiko yang dapat memengaruhi efektivitas pembelajaran. Oleh karena itu, penting untuk memahami secara mendalam kendala-kendala yang mungkin dihadapi agar strategi gamifikasi dapat dirancang dan diimplementasikan secara optimal.

1. Keterbatasan sarana dan prasarana teknologi di sekolah

Salah satu hambatan utama dalam penerapan gamifikasi adalah kurangnya infrastruktur dan fasilitas teknologi yang memadai di sekolah. Tidak semua lembaga pendidikan memiliki akses ke komputer, iPad, atau koneksi internet yang stabil. Masalah ini lebih sering terjadi di sekolah-sekolah yang berada di daerah terpencil dengan dukungan teknologi yang terbatas. Akibatnya, penggunaan gamifikasi digital menjadi tantangan, yang mengurangi kesempatan siswa untuk terlibat dalam pembelajaran yang kreatif. Selain itu, keterbatasan anggaran sekolah juga menjadi faktor penghambat dalam menyediakan teknologi yang diperlukan untuk pembelajaran berbasis gamifikasi. Mengembangkan sistem gamifikasi, membeli perangkat keras, dan memperoleh lisensi aplikasi memerlukan biaya yang tidak sedikit. Meskipun banyak perangkat tersedia, tidak semua siswa dapat mengaksesnya. Untuk mengatasi keterbatasan ini, guru dapat menggunakan pendekatan alternatif seperti gamifikasi berbasis media non-digital. Misalnya, elemen gamifikasi dapat diterapkan dengan menggunakan kartu permainan, papan tulis interaktif, atau alat sederhana lainnya yang tidak membutuhkan teknologi tinggi. Kreativitas guru sangat diperlukan agar konsep gamifikasi

tetap bisa diterapkan secara efektif. Selain itu, sekolah juga dapat menjalin kerja sama dengan lembaga sosial atau pemerintah untuk meningkatkan akses terhadap sarana teknologi bagi sekolah yang masih mengalami keterbatasan.

2. Kurangnya pemahaman guru tentang gamifikasi

Guru perlu memiliki pemahaman yang mendalam tentang konsep, ide, dan cara mengintegrasikan elemen permainan dalam proses belajar mengajar agar gamifikasi bisa diterapkan dengan baik dalam Pendidikan Agama Islam. Namun, banyak pendidik yang belum terbiasa dengan pendekatan ini atau enggan menggunakannya. Mereka sering merasa kesulitan dalam menggabungkan unsur permainan dalam pelajaran karena kurangnya pelatihan dan panduan mengenai gamifikasi. Akibatnya, kreativitas dalam mengajar menjadi terbatas, yang mengurangi potensi manfaat yang bisa diperoleh siswa dari strategi ini. Selain itu, sebagian pendidik juga beranggapan bahwa gamifikasi membutuhkan lebih banyak usaha dalam hal persiapan dan pelaksanaan. Terutama dalam hal menciptakan permainan yang sesuai dengan materi Pendidikan Agama Islam, beberapa pendidik melihat pendekatan ini sebagai hal yang melelahkan dan rumit. Tanpa dukungan yang cukup, mereka sering kembali menggunakan metode pengajaran tradisional, yang meskipun lebih mudah diterapkan, cenderung kurang efektif dalam meningkatkan minat dan antusiasme siswa.

Untuk mengatasi hambatan ini, guru perlu mengikuti pelatihan khusus mengenai konsep dan penerapan gamifikasi dalam pendidikan. Lokakarya atau seminar tentang desain gamifikasi dapat memberikan panduan praktis tentang cara mengintegrasikan elemen permainan dalam pengajaran. Selain itu, dukungan baik secara daring maupun langsung dari komunitas pendidikan dapat menjadi tempat bagi pendidik untuk berbagi ide dan pengalaman. Dengan demikian, mereka akan merasa lebih percaya diri dalam menggunakan gamifikasi sebagai metode pengajaran.

3. Risiko siswa lebih fokus pada permainan daripada materi

Gamifikasi memiliki potensi untuk meningkatkan minat belajar siswa, tetapi ada risiko mereka akan lebih tertarik pada permainan daripada materi yang diajarkan. Jika elemen hiburan atau kompetisi dalam permainan terlalu dominan, siswa bisa saja melihat pembelajaran hanya sebagai permainan dan mengabaikan inti dari pelajaran. Hal ini dapat menghalangi tercapainya tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan mungkin membuat siswa kurang fokus pada nilai-nilai Islam yang seharusnya dipelajari. Selain itu penggunaan elemen seperti papan peringkat, lencana, atau poin bisa menciptakan dinamika yang kurang sehat di antara siswa. Beberapa siswa yang kesulitan mungkin kehilangan motivasi karena merasa tidak bisa bersaing dengan teman-temannya, sementara yang lain mungkin lebih fokus pada kemenangan tanpa benar-benar memahami materi pelajaran. Agar gamifikasi tetap menjadi alat yang efektif dalam pembelajaran dan tidak hanya sekadar permainan yang menyenangkan, risiko-risiko ini perlu dipertimbangkan dengan baik.

Guru perlu merancang gamifikasi yang menyeimbangkan dengan baik antara elemen permainan dan materi pengajaran untuk mengurangi potensi masalah ini. Meskipun permainan digunakan sebagai sarana, fokus utama tetap harus pada pemahaman materi. Agar siswa

benar-benar memahami konten yang telah dipelajari melalui permainan, guru juga perlu memberikan umpan balik yang cepat. Dengan pendekatan ini, pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui gamifikasi dapat berjalan sukses tanpa mengurangi kualitas pengajaran.²⁶

Strategi

Untuk mengatasi berbagai tantangan dalam penerapan gamifikasi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam, diperlukan sejumlah strategi yang tepat dan kontekstual. Strategi ini tidak hanya berfokus pada penguatan kapasitas guru, tetapi juga mencakup pendekatan teknis, pedagogis, dan kolaboratif yang melibatkan berbagai pihak. Dengan langkah-langkah strategis yang terarah, penerapan gamifikasi diharapkan mampu berjalan secara efektif tanpa mengabaikan esensi dari tujuan pembelajaran, yaitu pemahaman nilai-nilai Islam secara mendalam.

1. Pelatihan guru tentang gamifikasi yang efektif

Langkah pertama untuk mengatasi kesulitan dalam menerapkan gamifikasi adalah memberikan pelatihan yang jelas dan efisien kepada guru tentang ide tersebut dan cara mengaplikasikannya. Memperkenalkan konsep gamifikasi, seperti penggunaan papan peringkat, level, lencana, dan poin, serta cara mengintegrasikannya dengan materi Pendidikan Agama Islam, bisa menjadi bagian dari pelatihan ini. Guru perlu memahami manfaat gamifikasi dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa, selain juga aspek teknisnya. Dengan pemahaman yang lebih mendalam, guru akan lebih berkomitmen untuk menerapkan gamifikasi di kelas. Untuk memastikan gamifikasi tetap dapat digunakan meskipun ada kendala teknologi, pelatihan juga perlu mencakup cara menggunakan platform digital dan media dasar yang sesuai dengan lingkungan pendidikan.

2. Mengombinasikan gamifikasi dengan metode pembelajaran tradisional

Agar gamifikasi dapat berjalan secara efektif, perlu adanya integrasi dengan metode pembelajaran tradisional. Hal ini memastikan bahwa gamifikasi bukan sekadar aktivitas terpisah, tetapi bagian dari proses belajar secara keseluruhan. Misalnya, elemen gamifikasi seperti kuis berbasis poin dapat digunakan sebagai alat evaluasi setelah materi diajarkan secara konvensional. Selain itu, elemen permainan juga dapat disesuaikan dengan metode tradisional, seperti menambahkan sesi kuis berbasis permainan di akhir pembelajaran ceramah atau menggunakan sistem penghargaan dalam diskusi kelompok. Evaluasi rutin juga perlu dilakukan untuk memastikan bahwa gamifikasi tetap mendukung pemahaman materi, bukan sekadar meningkatkan kesenangan siswa.

3. Mengawasi pelaksanaan untuk memastikan tujuan pembelajaran tercapai

Kunci keberhasilan dalam mengintegrasikan gamifikasi ke dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah pemantauan yang efektif. Pengajar perlu memastikan bahwa gamifikasi tidak hanya menyenangkan, tetapi juga berhasil meningkatkan pemahaman siswa. Salah satu cara untuk mencapainya adalah dengan membuat rubrik penilaian yang mencakup

²⁶ Imro Solikah, "Pendekatan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Fiqih Untuk Meningkatkan Antusiasme Siswa" 3, no. 2 (2025): 166–67, <https://doi.org/10.56854/sasana.v3i2.453>.

aspek-aspek seperti pemahaman materi, partisipasi siswa, dan kerja sama dalam permainan. Selain itu, guru harus secara aktif membimbing dan mengawasi siswa selama proses gamifikasi agar mereka tetap fokus pada tujuan pembelajaran. Umpan balik langsung juga penting untuk memastikan siswa memahami materi dengan baik. Evaluasi menyeluruh dari pelaksanaan gamifikasi perlu dilakukan melalui refleksi bersama siswa untuk meningkatkan efektivitas metode ini di masa depan.

4. Kolaborasi dengan orang tua dan Masyarakat

Pengawasan yang terus-menerus di rumah memerlukan kolaborasi antara orang tua dan sekolah. Dengan dukungan orang tua, siswa dapat diajarkan cara menggunakan teknologi dengan bijak dan tetap menghormati prinsip-prinsip Islam saat terlibat dalam aktivitas digital.²⁷

Manfaat Pembelajaran Berbasis Games

Pembelajaran yang mengadopsi konsep permainan memberikan berbagai manfaat penting bagi siswa. Berikut adalah beberapa manfaat utama dari pendekatan ini.²⁸

1. Meningkatkan semangat belajar

Salah satu keuntungan utama dari pembelajaran berbasis permainan adalah peningkatan motivasi siswa. Siswa cenderung lebih antusias berpartisipasi dalam pembelajaran ketika mereka memainkan permainan yang menarik dan menantang. Semangat mereka untuk menyelesaikan tantangan dan tugas dalam permainan akhirnya akan meningkatkan minat dan keterlibatan mereka dalam proses belajar.

2. Mendorong keterlibatan aktif

Dengan metode ini, siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran, bukan sekadar mendengarkan tanpa partisipasi. Mereka dihadapkan pada pilihan, tantangan, dan langsung berinteraksi dengan materi pelajaran selama bermain. Akibatnya, mereka dapat belajar dengan lebih mendalam dan efektif, yang membantu meningkatkan pemahaman serta daya ingat terhadap materi.

3. Melatih kemampuan berpikir

Tujuan utama dari pembelajaran berbasis permainan adalah untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, analisis, pemecahan masalah, dan proses berpikir siswa. Agar kemampuan ini bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari, siswa perlu memanfaatkan keterampilan tersebut untuk mengatasi berbagai tantangan yang ada dalam permainan.

4. Menyediakan umpan balik secara langsung

Umpan balik langsung, seperti skor, komentar, atau indikator lainnya, adalah keuntungan lain dari pembelajaran berbasis permainan bagi siswa. Dengan umpan balik ini,

²⁷ Solikah, "Pendekatan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Fiqih Untuk Meningkatkan Antusiasme Siswa."

²⁸ Putri Khairani, Muammar Khadavi, and Miralda Salsyabillah, "Pembelajaran Berbasis Game: Manfaat, Tantangan, Dan Strategi Implementasi Dalam Konteks Pendidikan Tinggi Pada Akademi Keuangan Perbankan Nusantara (AKUBANK)," *Jurnal Pendidikan Penggerak* 1, no. 1 (2023): 2–3.

siswa dapat segera memperbaiki pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari serta mengenali kekuatan dan kelemahan mereka.

5. Menyesuaikan tingkat kesulitan dengan kemampuan siswa

Biasanya, permainan edukatif dirancang dengan tingkat kesulitan yang dapat disesuaikan, memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan dan kemampuan mereka. Pendekatan ini menawarkan pembelajaran yang lebih personal dan relevan, sehingga setiap siswa dapat mendapatkan pengalaman belajar yang maksimal sesuai dengan pemahaman mereka.

6. Meningkatkan keterampilan sosial dan kolaborasi

Banyak permainan edukatif yang mengharuskan siswa bekerja dalam tim untuk mencapai tujuan tertentu. Dengan cara ini, mereka dapat mengembangkan keterampilan kerja sama, komunikasi, serta kemampuan untuk berbagi ide dan saling mendukung. Keterampilan sosial ini sangat berharga untuk kehidupan mereka di masa depan, baik dalam lingkungan akademik maupun profesional.

7. Memperkuat ingatan dan pemahaman

Permainan memberikan pengalaman yang menyenangkan sehingga membantu siswa lebih mudah mengingat dan memahami konsep yang telah dipelajari. Informasi yang diperoleh melalui permainan cenderung melekat lebih lama dalam ingatan karena dipelajari secara langsung dan melibatkan emosi. Secara keseluruhan, pembelajaran berbasis permainan membawa banyak keuntungan dalam menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, interaktif, dan efektif. Dengan menerapkan strategi ini, guru dapat menciptakan kelas yang lebih menarik sekaligus mendorong siswa meraih hasil belajar yang lebih maksimal.

KESIMPULAN

Gamifikasi terbukti efektif sebagai metode pembelajaran dalam meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Dengan memasukkan elemen permainan seperti poin, tantangan, level, dan hadiah, proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif. Selain itu, pendekatan ini juga mendorong keterlibatan aktif siswa dan membantu mereka memahami ajaran Islam secara lebih mendalam.

Walaupun gamifikasi menawarkan berbagai manfaat seperti meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa, penerapannya tidak lepas dari tantangan. Beberapa kendala yang sering muncul antara lain keterbatasan fasilitas teknologi di kelas, minimnya pemahaman guru tentang gamifikasi, serta risiko siswa lebih fokus pada permainannya ketimbang isi materi. Oleh karena itu, diperlukan strategi yang tepat seperti pelatihan bagi guru, pemantauan dalam pelaksanaan, dan penggabungan gamifikasi dengan metode pembelajaran tradisional.

Secara keseluruhan, penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam membawa banyak keuntungan, terutama dalam menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan sesuai dengan perkembangan teknologi masa kini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, Muhammad Ilham, Wiwin Luqna Hunaida, and Abdul Muqit. "Implementasi Game Edukasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Dalam Pembelajaran PAI Di Era Digital" 6, no. 2 (2024): 1099–1107.
- Fathoni, Musyafa' AB. "Idealisme Pendidikan Plato." *Tadris STAIN Pamekasan* 5, no. 1 (2010).
- Firmansyah, Muhammad Dhais. "Desain Gamifikasi Untuk Meningkatkan Aktivitas Mahasiswa Pada E-Learning Universitas Jember Menggunakan MDA Framework." Universitas Jember, 2020.
- Furchan, Arif. *Pengantar Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surabaya: Usaha Nasional, 1992.
- Hakeu, Febrianto, Idan I. Pakaya, and Mutmain Tangkudung. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran Di MIS Terpadu Al-Azhfar." *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 6, no. 2 (2023): 154–66. <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v6i2.1930>.
- Hamim, Nur. "Pendidikan Akhlak: Komparasi Konsep Pendidikan Ibnu Miskawaih Dan Al-Ghazali." *Ulumuna* 18, no. 1 (2017): 21–40. <https://doi.org/10.20414/ujis.v18i1.151>.
- Juul, Jesper. "The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness." *Plurais Revista Multidisciplinar* 1, no. 2 (2010): 1–13. <http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>.
- Khairani, Putri, Muammar Khadavi, and Miralda Salsyabillah. "Pembelajaran Berbasis Game: Manfaat, Tantangan, Dan Strategi Implementasi Dalam Konteks Pendidikan Tinggi Pada Akademi Keuangan Perbankan Nusantara (AKUBANK)." *Jurnal Pendidikan Penggerak* 1, no. 1 (2023): 1–6.
- Majuri, Jenni, Jonna Koivisto, and Juho Hamari. "Gamification of Education and Learning: A Review of Empirical Literature." *GamiFIN*, 2018, 11–19. <http://ceur-ws.org/Vol-2186/paper2.pdf>.
- Mattawang, Rizal Muh, and Edy Syarif. "Dampak Penggunaan Kahoot Sebagai Platform Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran." *Journal of Learning and Technology* 2, no. 1 (2023): 33–42. <https://doi.org/10.33830/jlt.v2i1.5843>.
- Naashir, Fakhri Ardan, and Hindun. "Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di MAN 17 Jakarta." *Jurnal Literasi Dan Pembelajaran Indonesia* 3, no. 2 (2023): 289–94.
- Rahmania, Savira, Irma Soraya, and Asep Saepul Hamdani. "Pemanfaatan Gamification Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam." *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 11, no. 2 (2023): 114–33. <https://doi.org/10.30603/tjmpi.v11i2.3714>.
- Ramada, Edo, Koderi, Agus Jatmiko, and Ihsan Mustofa. "Literatur Review Penggunaan TikTok Dalam Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran* 6, no. 3 (2024).
- Rosina Zahara, Gihari Eko Prasetyo, and Dwi Mirza Yanti. "Kajian Literatur : Gamifikasi Di Pendidikan Dasar." *SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan* 1, no. 1 (2021): 76–87. <https://doi.org/10.55606/sokoguru.v1i1.1783>.
- Safroni, Sherli, Ulil Hidayah, Sekolah Tinggi, Agama Islam, and Muhammadiyah Probolinggo. "Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan

- Belajar Siswa.” *AL-MUADDIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan* 6, no. 2 (2024): 424–36. <https://doi.org/10.46773/muaddib.v6i1.1131>.
- Septiani, Tria Budi. “RELEVANSI METODE GAME BASED LEARNING” 07, no. 01 (2025): 175–85.
- Sindi, Sindi Ladya Baharizqi, Sofyan Iskandar, and Dede Trie Kurniawan. “Optimalisasi Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Dalam Pembelajaran Abad 21 Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Lensa Pendas* 8, no. 1 (2023): 9–16. <https://doi.org/10.33222/jlp.v8i1.2504>.
- Situmorang, Komilie, and Dwi Yulianto Nugroho, Peggy Sara T., Maria Maxmilla Y. A, Christie Lidya Rumerung. “Pemanfaatan Teknologi Dalam Pendidikan: Penggunaan Fitur Gamifikasi Daring Di SMA-SMK Kristen PENABUR Bandar Lampung.” *Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat Dan Corporate Social Responsibility (PKM-CSR)* 2 (2019): 869–77. <https://doi.org/10.37695/pkmcsr.v2i0.394>.
- Solikah, Imro. “Pendekatan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Fiqih Untuk Meningkatkan Antusiasme Siswa” 3, no. 2 (2025): 164–70. <https://doi.org/10.56854/sasana.v3i2.453>.
- Solviana, Meita Dwi. “Pemanfaatan Teknologi Pendidikan Di Masa Pandemi Covid-19: Penggunaan Gamifikasi Daring Di Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung.” *Al Jahiz: Journal of Biology Education Research* 1, no. 1 (2020): 1–14. <https://doi.org/10.32332/al-jahiz.v1i1.2082>.
- T. Saiful Akbar. “Manusia Dan Pendidikan Menurut Pemikiran Ibn Khaldun Dan John Dewey.” *Jurnal Ilmiah Didaktika* 15, no. 2 (2015): 222–43.
- Tafsir, Ahmad. *Filsafat Pendidikan Islam*. Bandung: Remaja Rosda Karya, 2017.
- Taufiqurrahman, Difa Muhammad, and Heny Kusmawati. “Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Profil Pancasila.” *Adiba: Journal of Education* 3, no. 2 (2023): 175–84.
- Umi, Musya’adah. “Peran Penting Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak* 2, no. 9–27 (2020). <https://doi.org/10.31538/aulada.v2i1.556>.
- Wibowo, Radityo Prasetyanto, and Fachri Hilmi Romdhoni. “Purwarupa Aplikasi Pembelajaran SQL Interaktif Berbasis Web Dengan Penerapan Gamification.” *Jurnal Sistem Informasi* 5, no. 3 (2015): 390–97. <https://doi.org/10.24089/j.sisfo.2015.03.018>.