



Pengaruh Pembelajaran PAI Berbasis Gamifikasi Terhadap Belajar Siswa

Mayasri Nasution

Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Kota Padangsidimpuan
mayanasution443@gmail.com

Keywords	Abstract
<i>Islamic Religious Education, Gamification, Learning Outcomes</i>	This study aims to examine the influence of gamification-based Islamic Religious Education (IRE) learning on students' learning outcomes. Islamic Religious Education learning still faces challenges related to low student motivation, interest, and engagement due to the dominance of conventional teaching methods. Using a library research approach, this study analyzes various relevant scholarly sources to explore the concept, characteristics, and impacts of gamification in IRE learning. The findings indicate that gamification-based IRE learning has a positive effect on students' motivation and learning interest, and contributes to the improvement of learning outcomes in cognitive, affective, and psychomotor domains. Gamification also encourages active student participation and supports the internalization of Islamic values in a more contextual and meaningful way. However, the effectiveness of gamification largely depends on instructional design and the role of teachers in guiding the learning process to remain aligned with the objectives of Islamic education. Therefore, gamification-based IRE learning can be considered an innovative and relevant alternative learning strategy.
Pendidikan Agama Islam, Gamifikasi, Hasil Belajar	Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis gamifikasi terhadap belajar siswa. Pembelajaran PAI selama ini masih menghadapi tantangan rendahnya motivasi, minat, dan keterlibatan siswa akibat penggunaan metode konvensional yang kurang variatif. Melalui pendekatan kajian literatur (library research), penelitian ini menganalisis berbagai sumber ilmiah yang relevan untuk mengkaji konsep, karakteristik, serta dampak penerapan gamifikasi dalam pembelajaran PAI. Hasil kajian menunjukkan bahwa pembelajaran PAI berbasis gamifikasi berpengaruh positif terhadap motivasi dan minat belajar siswa, serta mampu meningkatkan hasil belajar pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Gamifikasi juga mendorong



	keterlibatan aktif siswa dan membantu internalisasi nilai-nilai Islam secara lebih kontekstual dan bermakna. Namun demikian, efektivitas gamifikasi sangat bergantung pada desain pembelajaran dan peran guru dalam mengarahkan proses belajar agar tetap selaras dengan tujuan pendidikan Islam. Oleh karena itu, pembelajaran PAI berbasis gamifikasi dapat dijadikan sebagai strategi pembelajaran alternatif yang inovatif dan relevan.	
Article Info		
Submit: 20/12/2025	Accepted: 21/12/2025	Publish: 28/12/2025
Corresponding Author: Mayasari Nasution mayanasution443@gmail.com		

Introduction

Di era digital yang kini menyelimuti kehidupan generasi muda, pendidikan Pendidikan Agama Islam (PAI) menghadapi tantangan monumental (Putra et al., 2023). Bagaimana menanamkan nilai-nilai tauhid, akhlak mulia, dan ibadah yang kokoh di hati siswa yang tumbuh di tengah hiruk-pikuk gadget, media sosial, dan permainan virtual? Bayangkan seorang siswa remaja bernama Andi, yang setiap hari tenggelam dalam dunia Fortnite atau Mobile Legends, di mana poin, level, dan kompetisi menjadi sumber kegembiraan terbesarnya. Namun, saat memasuki kelas PAI, matanya langsung redup; hafalan surah pendek terasa seperti beban, kajian fiqh seperti rutinitas membosankan, dan diskusi akidah hanyalah gumaman guru yang tak lagi menyentuh jiwa.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran strategis dalam membentuk karakter, sikap religius, serta kepribadian peserta didik yang berlandaskan nilai-nilai keislaman. PAI tidak hanya bertujuan untuk mentransfer pengetahuan keagamaan, tetapi juga menginternalisasikan nilai akidah, akhlak, dan ibadah agar dapat diwujudkan dalam perilaku sehari-hari siswa. Namun demikian, dalam praktiknya, pembelajaran PAI masih sering dihadapkan pada berbagai tantangan, terutama berkaitan dengan rendahnya minat dan motivasi belajar siswa (Nurrahma et al., 2024). Banyak siswa memandang PAI sebagai mata pelajaran yang bersifat normatif, teoritis, dan kurang relevan dengan kehidupan mereka, sehingga proses pembelajaran cenderung berlangsung secara pasif dan kurang bermakna. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa serta hasil belajar yang belum optimal.

Seiring dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi informasi, karakteristik peserta didik mengalami perubahan yang signifikan. Siswa pada era digital tumbuh dalam lingkungan yang sarat dengan teknologi, visual interaktif, dan budaya permainan. Mereka terbiasa dengan aktivitas yang menuntut kecepatan, tantangan, dan umpan balik instan. Dalam konteks ini, pendekatan pembelajaran konvensional yang didominasi ceramah dan hafalan cenderung kurang mampu menjawab kebutuhan belajar siswa masa kini (Ulum & Hasyim, 2024). Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menjembatani substansi materi PAI dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik, sehingga pembelajaran tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga menarik dan kontekstual.

Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran PAI menjadi relevan karena mampu menjembatani kesenjangan antara materi keagamaan yang bersifat normatif dengan dunia siswa yang dinamis dan digital. Materi PAI yang sering dianggap abstrak dan teoritis dapat disajikan secara lebih kontekstual melalui aktivitas berbasis tantangan dan simulasi. Dengan gamifikasi, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat dalam proses eksplorasi, pemecahan masalah, dan refleksi nilai. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan Islam yang menekankan proses pembelajaran yang bermakna dan berorientasi pada pembentukan karakter (Nasution, 2023). Oleh karena itu, pembelajaran PAI berbasis



gamifikasi berpotensi menjadi alternatif strategi yang efektif dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa.

Dari sudut pandang psikologis, gamifikasi memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Elemen permainan yang menekankan pencapaian, pengakuan, dan umpan balik dapat menumbuhkan motivasi intrinsik maupun ekstrinsik. Siswa terdorong untuk berpartisipasi aktif karena merasa tertantang dan dihargai atas usaha yang mereka lakukan. Motivasi dan minat belajar yang meningkat menjadi faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran, karena siswa yang termotivasi cenderung lebih fokus, tekun, dan bertanggung jawab dalam belajar (Aisah, 2023). Dalam konteks pembelajaran PAI, peningkatan motivasi ini diharapkan tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga pada sikap dan perilaku religius siswa.

Meskipun demikian, penerapan gamifikasi dalam pembelajaran PAI juga memunculkan berbagai pandangan kritis. Sebagian pihak khawatir bahwa penggunaan elemen permainan dapat menggeser kesakralan materi keagamaan dan mengurangi kedalaman makna nilai-nilai Islam. Kekhawatiran ini menunjukkan pentingnya perancangan gamifikasi yang berorientasi pada tujuan pembelajaran dan nilai-nilai keislaman. Gamifikasi dalam PAI harus diposisikan sebagai sarana pedagogis, bukan tujuan akhir pembelajaran (Nazihah, 2022). Oleh karena itu, kajian akademik mengenai pengaruh pembelajaran PAI berbasis gamifikasi terhadap belajar siswa menjadi penting untuk memberikan gambaran yang komprehensif dan argumentatif mengenai efektivitas pendekatan ini.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap motivasi, minat, dan hasil belajar siswa. Penelitian Irnawati et al. (2024), Connery et al. (2025), dan Marisa et al. (2022) membuktikan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui elemen tantangan, umpan balik, dan penghargaan. Studi lain menegaskan bahwa gamifikasi efektif meningkatkan keterlibatan aktif dan hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran, termasuk Pendidikan Agama Islam (Listiyani & Muhammad, 2023; Arrizqiyah, 2024; Rahmania et al., 2023a). Dalam konteks pendidikan Islam, penelitian Izzah dan Ma'ruf (2025), Mukhtamiroh dan Bashith (2025a), serta Safroni dan Hidayah (2024) menunjukkan bahwa gamifikasi dapat digunakan sebagai strategi inovatif untuk meningkatkan pemahaman materi PAI tanpa menghilangkan substansi nilai-nilai keislaman. Selain itu, kajian Lestari et al. (2025a) dan Risana et al. (2025a) menekankan bahwa transformasi pembelajaran PAI menuju pendekatan student-centered learning menjadi kebutuhan mendesak di era digital.

Meskipun demikian, peta riset yang ada menunjukkan bahwa sebagian besar penelitian sebelumnya bersifat empiris terbatas pada konteks kelas atau sekolah tertentu, dengan fokus utama pada media atau platform gamifikasi tertentu seperti Quizizz, Kahoot, atau Baamboozle (Rahmania et al., 2023a; Rochmawati, 2025; Mursyidah, 2025). Selain itu, sebagian penelitian lebih menekankan pada hasil belajar kognitif dan motivasi, sementara kajian yang mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara komprehensif dalam pembelajaran PAI berbasis gamifikasi masih relatif terbatas. Di sisi lain, kajian konseptual yang menyintesis berbagai temuan penelitian tentang gamifikasi dalam pembelajaran PAI secara sistematis dan argumentatif juga masih belum banyak dilakukan. Dengan demikian, terdapat ruang kosong (research gap) berupa kurangnya kajian literatur yang secara khusus memetakan konsep, karakteristik, dampak, serta implikasi pembelajaran PAI berbasis gamifikasi secara holistik dalam satu kerangka analisis terpadu.

Berdasarkan gap tersebut, penelitian ini hadir untuk mengisi kekosongan kajian dengan menyajikan sintesis komprehensif mengenai pembelajaran PAI berbasis gamifikasi melalui pendekatan kajian literatur (library research). Kebaharuan (novelty) penelitian ini terletak pada upaya mengintegrasikan temuan-temuan penelitian terdahulu guna mengkaji secara



menyeluruh: (1) konsep dan karakteristik pembelajaran PAI berbasis gamifikasi, (2) pengaruh gamifikasi terhadap motivasi dan minat belajar siswa, (3) dampak pembelajaran PAI berbasis gamifikasi terhadap hasil belajar siswa pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik, serta (4) implikasi pembelajaran PAI berbasis gamifikasi bagi guru dan lembaga pendidikan. Dengan pendekatan ini, penelitian tidak hanya mereplikasi temuan empiris sebelumnya, tetapi juga membangun kerangka konseptual yang lebih utuh dan kontekstual bagi pengembangan pembelajaran PAI di era digital.

Penelitian ini memiliki signifikansi teoretis dan praktis. Secara teoretis, kajian ini berkontribusi dalam memperkaya khazanah keilmuan pendidikan Islam dengan menghadirkan pemetaan konseptual mengenai pembelajaran PAI berbasis gamifikasi serta relevansinya terhadap teori motivasi belajar dan pembelajaran konstruktivistik. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi guru PAI dalam merancang pembelajaran yang inovatif, menarik, dan berorientasi pada internalisasi nilai-nilai Islam, serta menjadi bahan pertimbangan bagi lembaga pendidikan dalam mengembangkan kebijakan pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis secara komprehensif pembelajaran PAI berbasis gamifikasi meliputi konsep dan karakteristiknya, pengaruhnya terhadap motivasi dan minat belajar siswa, dampaknya terhadap hasil belajar siswa, serta implikasinya bagi guru dan lembaga pendidikan Islam.

Literature Review

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis gamifikasi terhadap belajar siswa menunjukkan bahwa pendekatan ini semakin mendapatkan perhatian dalam kajian pendidikan, khususnya seiring dengan berkembangnya teknologi dan perubahan karakteristik peserta didik. Berbagai penelitian menegaskan bahwa pembelajaran PAI tidak lagi dapat bergantung sepenuhnya pada metode konvensional yang berpusat pada ceramah dan hafalan, karena model tersebut cenderung kurang mampu menumbuhkan keterlibatan aktif dan motivasi belajar siswa (Lestari et al., 2025a). Dalam konteks ini, gamifikasi dipandang sebagai pendekatan inovatif yang memadukan prinsip-prinsip pembelajaran dengan elemen permainan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna.

Secara konseptual, literatur menunjukkan bahwa gamifikasi berakar pada teori motivasi dan konstruktivisme, yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuan. Elemen permainan seperti poin, level, tantangan, dan umpan balik berfungsi sebagai penguat yang dapat meningkatkan motivasi belajar. Sejumlah kajian menyatakan bahwa ketika elemen-elemen tersebut diintegrasikan secara tepat dalam pembelajaran, siswa menunjukkan peningkatan minat, partisipasi, dan ketekunan dalam belajar (Risana et al., 2025a). Dalam pembelajaran PAI, gamifikasi diposisikan sebagai strategi pedagogis yang tidak mengubah substansi ajaran Islam, tetapi mengemas materi keagamaan dalam bentuk yang lebih kontekstual dan sesuai dengan dunia siswa.

Literatur empiris yang membahas penerapan gamifikasi dalam pembelajaran PAI menunjukkan hasil yang cenderung positif. Beberapa penelitian menemukan bahwa penggunaan media dan aktivitas berbasis gamifikasi mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PAI, terutama pada topik-topik yang bersifat abstrak seperti akidah dan akhlak. Gamifikasi membantu siswa mengaitkan konsep keislaman dengan situasi nyata melalui simulasi dan studi kasus berbasis permainan (Putri et al., 2025a). Selain itu, kajian-kajian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi mendorong siswa untuk lebih aktif berdiskusi dan berkolaborasi, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan partisipatif.



Dari aspek afektif, literatur menunjukkan bahwa gamifikasi berkontribusi terhadap peningkatan sikap positif siswa terhadap mata pelajaran PAI. Siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis gamifikasi cenderung memiliki minat belajar yang lebih tinggi dan persepsi yang lebih baik terhadap relevansi materi PAI. Elemen kompetisi dan kolaborasi dalam gamifikasi mendorong munculnya nilai-nilai seperti kerja sama, tanggung jawab, dan kejujuran, yang sejalan dengan tujuan pendidikan Islam (Suroto, 2024a). Dengan demikian, literatur menegaskan bahwa gamifikasi tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga berpotensi memperkuat internalisasi nilai-nilai keislaman.

Literatur juga mengemukakan sejumlah catatan kritis terkait penerapan gamifikasi dalam pembelajaran PAI. Beberapa penulis menekankan bahwa efektivitas gamifikasi sangat bergantung pada desain pembelajaran dan peran guru sebagai fasilitator. Gamifikasi yang terlalu menekankan pada penghargaan eksternal berpotensi menurunkan motivasi intrinsik siswa dan mengalihkan fokus dari tujuan pembelajaran. Selain itu, terdapat kekhawatiran bahwa penggunaan elemen permainan yang tidak terkontrol dapat mengurangi keseriusan siswa dalam memaknai materi keagamaan (Khoiri, 2019a). Oleh karena itu, literatur menegaskan pentingnya keseimbangan antara aspek permainan dan substansi nilai Islam dalam pembelajaran PAI berbasis gamifikasi.

Literatur review ini menunjukkan bahwa pembelajaran PAI berbasis gamifikasi memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas belajar siswa, baik dari segi motivasi, minat, maupun hasil belajar. Meskipun demikian, keberhasilan penerapan gamifikasi sangat ditentukan oleh perencanaan pedagogis yang matang dan pemahaman guru terhadap tujuan pendidikan Islam. Literatur yang ada memberikan dasar teoretis dan empiris yang kuat untuk mengkaji lebih lanjut pengaruh gamifikasi dalam pembelajaran PAI, sekaligus menegaskan perlunya pendekatan yang bijak dan berorientasi nilai dalam mengimplementasikan inovasi pembelajaran ini.

Method

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kepustakaan (library research) dengan pendekatan kualitatif-deskriptif. Pemilihan jenis penelitian ini didasarkan pada tujuan penelitian yang berfokus pada pengkajian secara mendalam konsep, karakteristik, serta pengaruh pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis gamifikasi terhadap belajar siswa melalui sintesis hasil-hasil penelitian terdahulu. Penelitian kepustakaan dipandang relevan karena isu gamifikasi dalam pembelajaran PAI telah banyak dikaji oleh para peneliti sebelumnya dalam berbagai konteks, sehingga memungkinkan peneliti untuk membangun pemahaman konseptual yang komprehensif tanpa melakukan pengumpulan data lapangan secara langsung (Sari & Asmendri, 2020; Adlini et al., 2022). Dengan pendekatan ini, penelitian diarahkan untuk menelaah, membandingkan, dan mengintegrasikan berbagai temuan ilmiah guna menghasilkan kesimpulan yang bersifat argumentatif dan reflektif.

Sumber data dalam penelitian ini berupa data sekunder, yang diperoleh dari berbagai literatur ilmiah yang relevan dengan topik pembelajaran PAI berbasis gamifikasi. Sumber data meliputi artikel jurnal nasional dan internasional terakreditasi, buku akademik, prosiding seminar, serta tesis dan disertasi yang membahas gamifikasi, pembelajaran PAI, motivasi belajar, dan hasil belajar siswa. Prosedur pengambilan sumber data dilakukan melalui penelusuran database ilmiah seperti Google Scholar, Garuda, dan portal jurnal pendidikan Islam dengan menggunakan kata kunci antara lain “pembelajaran PAI”, “gamifikasi”, “motivasi belajar”, dan “hasil belajar siswa”. Literatur yang dipilih diseleksi berdasarkan kriteria relevansi topik, kredibilitas sumber, serta keterkinian publikasi agar data yang dianalisis mencerminkan perkembangan terbaru dalam kajian pembelajaran berbasis



teknologi (R. K. Sari, 2021). Selanjutnya, sumber-sumber yang terpilih diklasifikasikan berdasarkan fokus kajian dan temuan utama untuk memudahkan proses analisis.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik analisis isi (content analysis). Analisis ini dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu: (1) membaca dan memahami secara mendalam isi literatur yang telah dikumpulkan, (2) mengidentifikasi konsep, temuan, dan argumen utama yang berkaitan dengan pembelajaran PAI berbasis gamifikasi, (3) mengelompokkan data berdasarkan tema-tema utama penelitian, yaitu konsep dan karakteristik gamifikasi, pengaruh terhadap motivasi dan minat belajar, dampak terhadap hasil belajar siswa, serta implikasinya bagi guru dan lembaga pendidikan, dan (4) mensintesis temuan-temuan tersebut secara sistematis untuk membangun kerangka analisis yang utuh (Adlini et al., 2022). Hasil analisis kemudian disajikan dalam bentuk uraian deskriptif-analitis yang menekankan keterkaitan antar konsep dan temuan penelitian.

Uji keabsahan data dalam penelitian ini dilakukan melalui triangulasi sumber dan triangulasi teori. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan temuan dari berbagai literatur yang berasal dari penulis, konteks, dan pendekatan penelitian yang berbeda untuk memastikan konsistensi dan keandalan informasi. Sementara itu, triangulasi teori dilakukan dengan mengkaji temuan penelitian melalui perspektif teori motivasi belajar, teori pembelajaran konstruktivistik, dan prinsip pendidikan Islam untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif dan menghindari bias interpretasi (Moleong, 2017; Sari & Asmendri, 2020). Dengan demikian, keabsahan data dalam penelitian ini tidak hanya ditentukan oleh banyaknya sumber yang digunakan, tetapi juga oleh ketepatan analisis dan kedalaman sintesis yang dilakukan peneliti.

Result and Analysis

Konsep dan Karakteristik Pembelajaran PAI Berbasis Gamifikasi

Hasil dan analisis mengenai konsep dan karakteristik pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis gamifikasi menunjukkan bahwa pendekatan ini merupakan bentuk inovasi pedagogis yang relevan dengan dinamika pembelajaran abad ke-21, tanpa menegasikan nilai-nilai normatif dan spiritual yang menjadi inti PAI (Izzah & Ma'ruf, 2025). Berdasarkan telaah terhadap berbagai literatur pendidikan dan penelitian terdahulu, gamifikasi dalam konteks pembelajaran PAI tidak dimaknai sebagai proses “memainkan” agama, melainkan sebagai strategi pembelajaran yang memanfaatkan mekanisme permainan untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan kualitas pemahaman siswa terhadap materi keislaman. Hasil kajian menunjukkan bahwa konsep dasar gamifikasi bertumpu pada teori motivasi, khususnya teori motivasi intrinsik dan behavioristik, di mana pemberian tantangan, umpan balik langsung, serta penghargaan simbolik mampu mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses belajar.

Secara konseptual, pembelajaran PAI berbasis gamifikasi menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam pembelajaran, sementara guru berperan sebagai fasilitator dan desainer pengalaman belajar. Hasil analisis literatur memperlihatkan bahwa karakteristik ini sejalan dengan paradigma pembelajaran konstruktivistik, yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman dan interaksi (Safroni & Hidayah, 2024). Dalam pembelajaran PAI, gamifikasi memungkinkan siswa untuk tidak hanya menerima materi secara verbal, tetapi juga mengonstruksi pemahaman melalui aktivitas berbasis misi, kuis interaktif, simulasi nilai, dan tantangan berbasis kasus keislaman. Dengan demikian, karakteristik utama pembelajaran PAI berbasis gamifikasi adalah adanya proses belajar yang bersifat interaktif, kontekstual, dan bermakna, di mana siswa terlibat secara kognitif dan emosional.

Hasil penelitian kepustakaan juga menunjukkan bahwa salah satu karakteristik penting pembelajaran PAI berbasis gamifikasi adalah integrasi elemen permainan yang



dirancang secara edukatif dan proporsional. Elemen seperti poin, level, badge, papan peringkat, dan tantangan tidak digunakan semata-mata untuk menciptakan suasana kompetitif, tetapi diarahkan untuk memperkuat tujuan pembelajaran dan internalisasi nilai-nilai Islam. Analisis menunjukkan bahwa ketika elemen-elemen tersebut dihubungkan dengan indikator pencapaian kompetensi PAI, siswa cenderung lebih fokus pada proses belajar daripada sekadar mengejar hasil akhir (Mukhtamiroh & Bashith, 2025a). Hal ini menegaskan bahwa gamifikasi yang efektif dalam PAI adalah gamifikasi yang berorientasi pada pembentukan karakter dan pemahaman nilai, bukan sekadar hiburan.

Dari sisi karakteristik pedagogis, pembelajaran PAI berbasis gamifikasi memiliki fleksibilitas tinggi dalam penerapannya. Hasil analisis menunjukkan bahwa gamifikasi dapat diterapkan baik melalui media digital, seperti aplikasi pembelajaran dan platform daring, maupun melalui aktivitas non-digital, seperti permainan edukatif berbasis kartu, papan, atau simulasi peran. Fleksibilitas ini menjadi keunggulan penting, terutama dalam konteks lembaga pendidikan yang memiliki keterbatasan sarana teknologi (Rahmania et al., 2023a). Dengan demikian, karakteristik gamifikasi dalam pembelajaran PAI tidak bergantung sepenuhnya pada kecanggihan teknologi, melainkan pada kreativitas guru dalam merancang pengalaman belajar yang menarik dan bernilai edukatif.

Analisis lebih lanjut menunjukkan bahwa pembelajaran PAI berbasis gamifikasi memiliki karakteristik yang kuat dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang. Hasil kajian literatur mengindikasikan bahwa suasana belajar yang menyenangkan berkontribusi terhadap menurunnya tingkat kecemasan dan kejemuhan siswa dalam mengikuti pembelajaran PAI, yang selama ini sering dipersepsi sebagai mata pelajaran yang bersifat teoritis dan monoton. Dengan gamifikasi, materi-materi PAI seperti akidah, akhlak, fikih, dan sejarah Islam dapat disajikan dalam bentuk tantangan atau skenario yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih hidup dan relevan (Sari et al., 2024). Karakteristik ini memperkuat posisi gamifikasi sebagai pendekatan yang mampu menjembatani kesenjangan antara materi normatif dan realitas sosial siswa.

Dari perspektif nilai, hasil dan analisis menunjukkan bahwa pembelajaran PAI berbasis gamifikasi memiliki karakteristik integratif antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Gamifikasi tidak hanya menuntut siswa untuk memahami konsep keislaman secara intelektual, tetapi juga mendorong mereka untuk menunjukkan sikap dan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai Islam. Misalnya, mekanisme kerja kelompok dan misi kolaboratif dalam permainan mendorong nilai kerja sama, kejujuran, dan tanggung jawab. Analisis ini menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki potensi besar sebagai sarana internalisasi nilai, selama dirancang dengan memperhatikan tujuan pembelajaran dan prinsip pendidikan Islam. Hasil analisis juga mengungkapkan bahwa karakteristik lain dari pembelajaran PAI berbasis gamifikasi adalah adanya umpan balik yang cepat dan berkelanjutan. Dalam gamifikasi, siswa memperoleh informasi langsung mengenai capaian belajar mereka melalui skor, level, atau refleksi hasil permainan. Umpan balik ini berperan penting dalam membantu siswa mengevaluasi pemahaman dan sikap mereka terhadap materi PAI (Sholihah & Bahanuddin, 2025). Dari sudut pandang pedagogis, umpan balik yang cepat memperkuat proses belajar karena siswa dapat segera memperbaiki kesalahan dan meningkatkan pencapaian mereka. Hal ini menunjukkan bahwa gamifikasi tidak hanya berfungsi sebagai alat motivasi, tetapi juga sebagai instrumen evaluatif yang efektif.

Hasil analisis juga menegaskan bahwa pembelajaran PAI berbasis gamifikasi memiliki karakteristik yang menuntut perencanaan dan kontrol pedagogis yang matang. Tanpa perencanaan yang tepat, gamifikasi berpotensi menggeser fokus pembelajaran dari pemahaman nilai ke sekadar pencapaian skor atau penghargaan. Oleh karena itu, karakteristik



penting lainnya adalah adanya keseimbangan antara aspek permainan dan substansi materi PAI (Samosir, 2024). Guru PAI dituntut untuk memiliki kompetensi pedagogik dan pemahaman nilai keislaman yang kuat agar gamifikasi benar-benar berfungsi sebagai sarana edukatif, bukan distraksi.

Hasil dan analisis ini menunjukkan bahwa konsep dan karakteristik pembelajaran PAI berbasis gamifikasi mencerminkan pendekatan pembelajaran yang inovatif, partisipatif, dan bernilai. Gamifikasi dalam PAI bukan hanya strategi untuk meningkatkan minat belajar, tetapi juga sarana untuk membangun pengalaman belajar yang holistik dan bermakna (Supratama, 2025). Dengan karakteristik yang menekankan keterlibatan aktif, integrasi nilai, fleksibilitas media, serta umpan balik berkelanjutan, pembelajaran PAI berbasis gamifikasi memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan relevansinya dengan kebutuhan peserta didik di era digital.

Pengaruh Gamifikasi terhadap Motivasi dan Minat Belajar Siswa

Hasil dan analisis mengenai pengaruh gamifikasi terhadap motivasi dan minat belajar siswa menunjukkan bahwa penerapan elemen-elemen permainan dalam proses pembelajaran memberikan dampak signifikan terhadap aspek psikologis dan afektif peserta didik. Berdasarkan kajian literatur yang dianalisis, gamifikasi terbukti mampu mengubah pola keterlibatan siswa dari yang semula pasif menjadi lebih aktif dan partisipatif. Hasil penelitian terdahulu yang dikaji memperlihatkan bahwa motivasi belajar siswa meningkat ketika pembelajaran dirancang dengan mekanisme tantangan, penghargaan, dan umpan balik yang jelas (Irnatati et al., 2024). Kondisi ini menunjukkan bahwa gamifikasi tidak hanya berfungsi sebagai variasi metode pembelajaran, tetapi juga sebagai strategi sistematis untuk menumbuhkan dorongan internal siswa dalam mengikuti proses belajar.

Dari perspektif teoretis, hasil analisis menunjukkan bahwa gamifikasi bekerja dengan mengaktifkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik secara simultan. Elemen seperti poin, level, dan badge berperan sebagai penguat eksternal yang mendorong siswa untuk berpartisipasi dan menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran. Namun, ketika dirancang secara tepat, gamifikasi juga mampu menumbuhkan motivasi intrinsik melalui rasa pencapaian, kompetensi, dan otonomi belajar. Analisis terhadap berbagai literatur pendidikan mengungkapkan bahwa siswa cenderung merasa lebih tertantang dan termotivasi ketika mereka diberi kesempatan untuk mengendalikan proses belajar, memilih strategi penyelesaian tugas, serta melihat perkembangan capaian mereka secara bertahap (Syuhada et al., 2024). Hal ini memperkuat argumentasi bahwa gamifikasi mampu menciptakan pengalaman belajar yang memuaskan secara psikologis.

Hasil kajian juga menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki pengaruh kuat terhadap peningkatan minat belajar siswa. Minat belajar, yang ditandai dengan perhatian, ketertarikan, dan kesenangan terhadap aktivitas belajar, mengalami peningkatan ketika pembelajaran dikemas dalam bentuk yang interaktif dan menyenangkan. Analisis literatur memperlihatkan bahwa pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah sering kali menyebabkan kejemuhan dan menurunnya fokus siswa. Sebaliknya, gamifikasi menghadirkan variasi aktivitas, alur cerita, serta tujuan yang jelas, sehingga siswa merasa tertarik untuk terus terlibat dalam pembelajaran (Hakeu et al., 2023). Minat belajar yang meningkat ini berdampak langsung pada intensitas keterlibatan siswa dalam mengikuti pelajaran, baik secara individu maupun kelompok.

Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam, hasil dan analisis menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki peran strategis dalam mengatasi persepsi negatif siswa terhadap mata pelajaran yang dianggap abstrak dan normatif. Gamifikasi memungkinkan materi-materi keislaman disajikan dalam bentuk tantangan kontekstual yang



dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Analisis menunjukkan bahwa ketika siswa dihadapkan pada skenario permainan yang menuntut pemecahan masalah berbasis nilai-nilai Islam, mereka cenderung lebih tertarik dan termotivasi untuk memahami materi secara mendalam (Mahbubi, 2025a). Hal ini menegaskan bahwa gamifikasi tidak hanya meningkatkan minat belajar secara umum, tetapi juga membantu siswa membangun keterkaitan emosional dengan materi pembelajaran.

Hasil analisis juga mengungkapkan bahwa aspek kompetisi dan kolaborasi dalam gamifikasi berkontribusi signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Kompetisi yang sehat, seperti perolehan poin atau peringkat, mendorong siswa untuk berusaha lebih maksimal dalam menyelesaikan tugas pembelajaran. Namun demikian, literatur yang dianalisis menekankan pentingnya menyeimbangkan kompetisi dengan kolaborasi agar tidak menimbulkan tekanan atau kecemasan belajar. Aktivitas permainan yang dirancang secara kolaboratif, seperti misi kelompok atau tantangan bersama, terbukti mampu meningkatkan motivasi sosial siswa, di mana mereka merasa dihargai dan memiliki peran dalam kelompok (Connery et al., 2025). Kondisi ini memperkuat minat belajar karena siswa tidak hanya belajar untuk diri sendiri, tetapi juga untuk keberhasilan bersama.

Dari sudut pandang afektif, hasil dan analisis menunjukkan bahwa gamifikasi mampu menciptakan suasana belajar yang positif dan supportif. Umpan balik langsung yang diberikan melalui mekanisme permainan membantu siswa memahami capaian dan kekurangan mereka tanpa merasa tertekan. Analisis literatur menunjukkan bahwa umpan balik yang bersifat konstruktif dan segera dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa serta mengurangi ketakutan akan kegagalan (Wijaya & Hapsari, 2025). Dalam konteks ini, kegagalan dalam permainan dipandang sebagai bagian dari proses belajar, bukan sebagai bentuk ketidakmampuan. Pandangan ini berdampak positif terhadap motivasi belajar karena siswa merasa aman untuk mencoba dan bereksperimen dalam pembelajaran.

Hasil kajian juga menunjukkan bahwa keberlanjutan motivasi dan minat belajar siswa sangat dipengaruhi oleh desain gamifikasi yang digunakan. Gamifikasi yang bersifat monoton atau terlalu menekankan pada penghargaan eksternal berpotensi menurunkan motivasi intrinsik siswa dalam jangka panjang. Oleh karena itu, analisis menegaskan bahwa gamifikasi harus dirancang secara dinamis, dengan variasi tantangan dan tujuan yang relevan dengan perkembangan kemampuan siswa. Dalam pembelajaran PAI, variasi ini dapat diwujudkan melalui pengintegrasian refleksi nilai, diskusi makna, dan aplikasi praktis dari materi yang dipelajari (Rahmania et al., 2023b). Dengan demikian, motivasi dan minat belajar tidak hanya bersifat sementara, tetapi berkembang secara berkelanjutan.

Hasil dan analisis ini menunjukkan bahwa gamifikasi memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap motivasi dan minat belajar siswa. Gamifikasi mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik, menantang, dan bermakna, sehingga siswa terdorong untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (Marisa et al., 2022). Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, gamifikasi menjadi pendekatan yang efektif untuk meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi keislaman sekaligus memperkuat motivasi belajar mereka. Dengan desain yang tepat dan berorientasi pada nilai, gamifikasi berpotensi menjadi strategi pembelajaran yang berkelanjutan dalam meningkatkan kualitas motivasi dan minat belajar siswa.

Dampak Pembelajaran PAI Berbasis Gamifikasi terhadap Hasil Belajar Siswa

Hasil dan analisis mengenai dampak pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis gamifikasi terhadap hasil belajar siswa menunjukkan bahwa pendekatan ini memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap capaian belajar peserta didik secara komprehensif. Berdasarkan kajian literatur yang dianalisis, hasil belajar siswa yang mengikuti



pembelajaran PAI berbasis gamifikasi cenderung mengalami peningkatan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Peningkatan tersebut tidak hanya terlihat pada aspek kognitif, tetapi juga pada ranah afektif dan psikomotorik, yang menjadi karakteristik penting dalam pembelajaran PAI (Mahbubi, 2025b). Temuan ini menunjukkan bahwa gamifikasi mampu menghadirkan proses belajar yang lebih efektif dan bermakna, sehingga siswa dapat memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai keislaman secara lebih optimal.

Dari aspek kognitif, hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran PAI berbasis gamifikasi berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman konsep dan daya ingat siswa terhadap materi pelajaran. Gamifikasi mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses berpikir melalui aktivitas berbasis tantangan, kuis interaktif, dan pemecahan masalah. Ketika siswa dihadapkan pada soal atau misi yang disajikan dalam bentuk permainan, mereka terdorong untuk mengolah informasi secara lebih mendalam. Analisis literatur menunjukkan bahwa keterlibatan kognitif yang tinggi ini berdampak pada peningkatan kemampuan siswa dalam memahami konsep akidah, fikih, akhlak, dan sejarah Islam (Mursyadah, 2025). Dengan demikian, gamifikasi tidak hanya meningkatkan hasil belajar dalam bentuk nilai akademik, tetapi juga memperkuat struktur pemahaman siswa terhadap materi PAI.

Pada ranah afektif, hasil dan analisis menunjukkan bahwa pembelajaran PAI berbasis gamifikasi memiliki dampak yang kuat terhadap pembentukan sikap dan nilai religius siswa. Gamifikasi memungkinkan nilai-nilai Islam disampaikan melalui pengalaman belajar yang menyentuh aspek emosional siswa. Aktivitas permainan yang menekankan kerja sama, kejujuran, tanggung jawab, dan disiplin berperan sebagai media internalisasi nilai-nilai tersebut. Analisis menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis gamifikasi cenderung menunjukkan sikap positif terhadap mata pelajaran PAI, seperti meningkatnya rasa percaya diri, tanggung jawab dalam belajar, dan kesadaran akan pentingnya nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari (Arrizqiyah, 2024). Hal ini menegaskan bahwa gamifikasi mampu menjembatani kesenjangan antara pemahaman konsep dan penghayatan nilai.

Dari sisi psikomotorik, hasil analisis mengungkapkan bahwa pembelajaran PAI berbasis gamifikasi mendorong keterlibatan aktif siswa dalam berbagai aktivitas belajar. Gamifikasi tidak hanya menuntut siswa untuk memahami materi secara teoritis, tetapi juga melibatkan mereka dalam praktik dan simulasi yang berkaitan dengan kehidupan nyata. Misalnya, melalui permainan peran atau simulasi kasus, siswa dilatih untuk menerapkan nilai-nilai Islam dalam konteks sosial. Analisis literatur menunjukkan bahwa keterlibatan psikomotorik ini memperkuat proses belajar karena siswa belajar melalui pengalaman langsung (Listiyani & Muhammad, 2023). Dengan demikian, gamifikasi berkontribusi terhadap pembentukan keterampilan sosial dan keagamaan siswa yang menjadi bagian integral dari hasil belajar PAI.

Hasil dan analisis juga menunjukkan bahwa pembelajaran PAI berbasis gamifikasi berdampak positif terhadap keberlanjutan hasil belajar siswa. Keterlibatan aktif dan suasana belajar yang menyenangkan membuat siswa lebih mudah mengingat dan memahami materi dalam jangka panjang. Analisis literatur menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan emosi positif cenderung menghasilkan retensi informasi yang lebih baik (Rahmania et al., 2023c). Dalam konteks ini, gamifikasi berperan sebagai pemicu emosi positif yang memperkuat proses internalisasi materi PAI. Dengan demikian, hasil belajar yang diperoleh tidak bersifat sementara, tetapi berpotensi bertahan dan berkembang seiring waktu.

Hasil analisis juga mengungkapkan bahwa dampak positif gamifikasi terhadap hasil belajar siswa sangat bergantung pada desain dan implementasinya. Gamifikasi yang dirancang tanpa memperhatikan tujuan pembelajaran berpotensi mengalihkan fokus siswa dari substansi materi ke sekadar pencapaian skor atau penghargaan. Oleh karena itu, analisis



menegaskan pentingnya peran guru dalam mengarahkan aktivitas gamifikasi agar tetap berorientasi pada pencapaian kompetensi dan internalisasi nilai-nilai Islam (Khoiriyatin et al., 2025). Guru perlu memastikan bahwa setiap elemen permainan memiliki keterkaitan langsung dengan indikator hasil belajar yang ingin dicapai.

Hasil dan analisis menunjukkan bahwa pembelajaran PAI berbasis gamifikasi juga berdampak pada peningkatan keaktifan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Keaktifan ini menjadi faktor pendukung penting dalam pencapaian hasil belajar yang optimal. Siswa yang aktif bertanya, berdiskusi, dan berpartisipasi dalam aktivitas permainan cenderung memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap materi (Rochmawati, 2025). Analisis literatur menunjukkan bahwa partisipasi aktif siswa merupakan salah satu indikator utama keberhasilan pembelajaran, dan gamifikasi terbukti efektif dalam mendorong partisipasi tersebut.

Hasil dan analisis ini menunjukkan bahwa pembelajaran PAI berbasis gamifikasi memberikan dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa secara holistik. Gamifikasi mampu meningkatkan pemahaman kognitif, membentuk sikap dan nilai religius, serta mengembangkan keterampilan psikomotorik siswa (Mukhtamiroh & Bashith, 2025b). Dengan desain yang tepat dan implementasi yang terarah, pembelajaran PAI berbasis gamifikasi dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif dan relevan dalam meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Pendekatan ini tidak hanya menjawab tantangan pembelajaran PAI di era modern, tetapi juga memperkuat peran pendidikan agama dalam membentuk generasi yang berilmu, berakhlak, dan berkarakter.

Implikasi Pembelajaran PAI Berbasis Gamifikasi bagi Guru dan Lembaga Pendidikan

Hasil dan analisis mengenai implikasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis gamifikasi bagi guru dan lembaga pendidikan menunjukkan bahwa penerapan pendekatan ini membawa konsekuensi pedagogis, profesional, dan institusional yang signifikan. Gamifikasi tidak hanya berdampak pada peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa, tetapi juga menuntut perubahan paradigma dalam peran guru serta strategi pengelolaan pembelajaran di tingkat lembaga pendidikan (Lestari et al., 2025b). Berdasarkan kajian literatur yang dianalisis, pembelajaran PAI berbasis gamifikasi mendorong guru dan institusi pendidikan untuk beradaptasi dengan model pembelajaran yang lebih inovatif, partisipatif, dan kontekstual dengan perkembangan zaman.

Dari perspektif guru, hasil analisis menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi menuntut peningkatan kompetensi pedagogik dan profesional guru PAI. Guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber informasi, melainkan sebagai fasilitator, desainer pembelajaran, dan pengelola pengalaman belajar siswa. Dalam pembelajaran berbasis gamifikasi, guru dituntut untuk mampu merancang skenario pembelajaran yang menarik, menetapkan tujuan yang jelas, serta mengintegrasikan elemen permainan dengan materi dan nilai-nilai Islam. Analisis literatur menunjukkan bahwa kemampuan ini memerlukan pemahaman yang mendalam terhadap karakteristik peserta didik, prinsip-prinsip gamifikasi, serta substansi materi PAI (Risana et al., 2025b). Dengan demikian, gamifikasi mendorong guru PAI untuk terus mengembangkan kompetensi dan kreativitas dalam merancang pembelajaran yang bermakna.

Hasil dan analisis juga menunjukkan bahwa pembelajaran PAI berbasis gamifikasi berimplikasi pada peningkatan literasi digital guru. Penggunaan media digital, platform pembelajaran daring, dan aplikasi berbasis permainan menuntut guru untuk memiliki kemampuan teknologi yang memadai. Namun demikian, analisis menegaskan bahwa literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan teknis, tetapi juga dengan kemampuan



pedagogis dalam memanfaatkan teknologi secara bijak dan bernilai edukatif. Guru PAI perlu memastikan bahwa penggunaan teknologi dalam gamifikasi tetap selaras dengan tujuan pembelajaran dan nilai-nilai keislaman (Putri et al., 2025b). Dengan demikian, gamifikasi menjadi sarana penguatan profesionalisme guru, bukan sekadar tuntutan administratif.

Hasil analisis menunjukkan bahwa gamifikasi berimplikasi pada perubahan pola interaksi antara guru dan siswa. Dalam pembelajaran berbasis gamifikasi, hubungan guru dan siswa cenderung lebih dialogis dan kolaboratif. Guru berperan sebagai pembimbing yang memberikan arahan, umpan balik, dan refleksi atas aktivitas permainan. Analisis literatur menunjukkan bahwa pola interaksi yang positif ini dapat meningkatkan kedekatan emosional antara guru dan siswa, yang pada akhirnya berdampak pada efektivitas pembelajaran (Suroto, 2024b). Dengan demikian, gamifikasi tidak hanya meningkatkan kualitas proses belajar, tetapi juga memperkuat relasi pedagogis yang humanis dan suportif.

Dari sisi lembaga pendidikan, hasil dan analisis menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran PAI berbasis gamifikasi memiliki implikasi strategis dalam pengembangan kebijakan dan budaya sekolah. Lembaga pendidikan dituntut untuk menyediakan dukungan struktural, baik dalam bentuk sarana prasarana, pelatihan guru, maupun kebijakan pembelajaran yang mendorong inovasi. Analisis literatur menunjukkan bahwa keberhasilan gamifikasi sangat bergantung pada dukungan institusi, terutama dalam menyediakan akses terhadap teknologi pembelajaran dan ruang bagi guru untuk berekspresi dengan metode baru (Khoiri, 2019b). Dengan demikian, gamifikasi menjadi bagian dari upaya lembaga pendidikan dalam meningkatkan mutu pembelajaran secara berkelanjutan.

Hasil analisis juga mengungkapkan bahwa pembelajaran PAI berbasis gamifikasi berimplikasi pada penguatan budaya belajar yang positif di lingkungan sekolah. Gamifikasi mendorong terciptanya suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif secara sehat, dan kolaboratif. Analisis menunjukkan bahwa budaya belajar yang positif ini tidak hanya berdampak pada mata pelajaran PAI, tetapi juga dapat memengaruhi iklim pembelajaran secara keseluruhan. Ketika siswa terbiasa dengan pembelajaran yang interaktif dan bermakna, mereka cenderung memiliki sikap belajar yang lebih positif dan proaktif. Dengan demikian, gamifikasi berkontribusi pada pembentukan lingkungan belajar yang kondusif dan inovatif.

Hasil dan analisis juga menunjukkan adanya tantangan institusional dalam penerapan pembelajaran PAI berbasis gamifikasi. Tidak semua lembaga pendidikan memiliki kesiapan yang sama dalam hal sumber daya dan dukungan kebijakan. Keterbatasan fasilitas teknologi, beban administrasi guru, serta resistensi terhadap perubahan menjadi faktor-faktor yang dapat menghambat implementasi gamifikasi (Abdurroziq, 2025). Oleh karena itu, analisis menegaskan pentingnya perencanaan dan evaluasi yang matang dalam penerapan gamifikasi di tingkat lembaga. Lembaga pendidikan perlu memastikan bahwa inovasi pembelajaran dilakukan secara bertahap dan berkelanjutan, dengan mempertimbangkan konteks dan kebutuhan masing-masing satuan pendidikan.

Hasil dan analisis juga menunjukkan bahwa pembelajaran PAI berbasis gamifikasi berimplikasi pada penguatan kolaborasi antarpendidik. Penerapan gamifikasi mendorong guru untuk saling berbagi praktik baik, berdiskusi, dan bekerja sama dalam merancang pembelajaran inovatif. Analisis literatur menunjukkan bahwa kolaborasi ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan mempercepat proses adaptasi guru terhadap metode baru (Khoiruddin, 2025). Dengan demikian, gamifikasi tidak hanya berdampak pada individu guru, tetapi juga pada pengembangan komunitas belajar profesional di lingkungan sekolah.

Hasil dan analisis ini menunjukkan bahwa pembelajaran PAI berbasis gamifikasi memiliki implikasi yang luas dan strategis bagi guru dan lembaga pendidikan. Bagi guru, gamifikasi menjadi sarana pengembangan kompetensi, kreativitas, dan profesionalisme. Bagi



lembaga pendidikan, gamifikasi mendorong penguatan kebijakan, budaya belajar, dan kualitas pembelajaran secara institusional. Dengan dukungan yang memadai dan perencanaan yang matang, pembelajaran PAI berbasis gamifikasi dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif dan berkelanjutan dalam meningkatkan mutu pendidikan agama Islam di sekolah.

Discussion

Temuan utama penelitian ini menegaskan bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis gamifikasi merupakan pendekatan pedagogis yang relevan untuk menjawab tantangan pembelajaran agama Islam di era digital. Hasil kajian ini memperkuat pandangan bahwa rendahnya keterlibatan dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PAI bukan disebabkan oleh materi ajar, melainkan oleh strategi pembelajaran yang kurang adaptif terhadap karakteristik generasi digital (Nurrahma et al., 2024; Ulum & Hasyim, 2024). Gamifikasi, dalam konteks ini, berfungsi sebagai pendekatan yang menjembatani nilai-nilai normatif Islam dengan kebutuhan belajar siswa yang menghendaki interaktivitas, tantangan, dan pengalaman belajar yang bermakna.

Peningkatan motivasi dan minat belajar siswa yang ditemukan dalam kajian ini selaras dengan teori motivasi intrinsik yang menekankan pentingnya pemenuhan kebutuhan akan kompetensi, otonomi, dan keterhubungan sosial dalam proses belajar. Elemen gamifikasi seperti tantangan, penghargaan, dan umpan balik tidak hanya berperan sebagai pemicu motivasi eksternal, tetapi juga mendorong keterlibatan emosional siswa dalam pembelajaran (Irnawati et al., 2024; Marisa et al., 2022). Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Rahmania et al. (2023a) dan Safroni dan Hidayah (2024) yang menunjukkan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan minat belajar siswa PAI karena menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan tidak menegangkan. Dalam perspektif pendidikan Islam, peningkatan motivasi ini menjadi prasyarat penting bagi keberhasilan internalisasi nilai-nilai keislaman.

Diskusi ini juga menunjukkan bahwa dampak pembelajaran PAI berbasis gamifikasi terhadap hasil belajar siswa bersifat holistik, mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Temuan ini memperkuat pendekatan konstruktivistik yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman aktif dan reflektif. Gamifikasi memungkinkan siswa memahami konsep PAI melalui pemecahan masalah dan simulasi nilai, sekaligus menghayati makna ajaran Islam dalam konteks kehidupan nyata (Mukhtamiroh & Bashith, 2025a; Listiyani & Muhammad, 2023). Dengan demikian, hasil belajar tidak hanya tercermin dalam peningkatan pemahaman konsep, tetapi juga dalam sikap religius dan keterampilan sosial siswa.

Dari sudut pandang pedagogik Islam, temuan ini relevan dengan tujuan pendidikan Islam yang menekankan keseimbangan antara aspek pengetahuan (*'ilm*), sikap (*akhlaq*), dan praktik (*'amal*). Gamifikasi memberikan ruang bagi integrasi ketiga aspek tersebut melalui aktivitas kolaboratif, reflektif, dan kontekstual. Hal ini sejalan dengan pandangan Izzah dan Ma'ruf (2025) serta Samosir (2024) yang menyatakan bahwa gamifikasi dapat memperkuat internalisasi nilai-nilai Islam apabila dirancang secara terarah dan berorientasi pada tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, kekhawatiran bahwa gamifikasi dapat mengurangi kesakralan materi PAI tidak sepenuhnya terbukti, selama pendekatan ini ditempatkan sebagai sarana pedagogik yang bernilai.

Implikasi lain yang mengemuka dalam diskusi ini adalah perubahan peran guru dan lembaga pendidikan dalam penerapan pembelajaran PAI berbasis gamifikasi. Temuan penelitian menunjukkan bahwa keberhasilan gamifikasi sangat ditentukan oleh kompetensi pedagogik guru dalam merancang pengalaman belajar yang bermakna dan terkontrol. Hal ini sejalan dengan Risana et al. (2025a) dan Lestari et al. (2025a) yang menegaskan bahwa



transformasi pembelajaran PAI menuju pendekatan student-centered learning menuntut guru berperan sebagai fasilitator dan desainer pembelajaran. Dengan demikian, gamifikasi bukan sekadar variasi metode, melainkan bagian dari transformasi profesionalisme guru PAI.

Pada level institusional, diskusi ini menegaskan bahwa implementasi gamifikasi membutuhkan dukungan kebijakan dan budaya sekolah yang kondusif. Tanpa dukungan sarana, pelatihan, dan ruang inovasi, gamifikasi berpotensi menjadi praktik yang bersifat insidental dan tidak berkelanjutan (Khoiri, 2019b; Lestari et al., 2025b). Oleh karena itu, pembelajaran PAI berbasis gamifikasi perlu dipahami sebagai bagian dari strategi pengembangan mutu pendidikan Islam secara sistemik, bukan hanya inisiatif individual guru.

Diskusi ini menunjukkan bahwa temuan penelitian tidak hanya mengonfirmasi hasil penelitian terdahulu, tetapi juga memperluas pemahaman mengenai posisi gamifikasi dalam pembelajaran PAI. Gamifikasi terbukti relevan secara teoretis dan praktis apabila diterapkan secara bijak, terencana, dan berorientasi nilai. Dengan demikian, pembelajaran PAI berbasis gamifikasi dapat dipandang sebagai pendekatan adaptif yang mampu menjawab tantangan pendidikan agama Islam di era digital tanpa menghilangkan esensi ajaran dan nilai-nilai keislaman.

Conclusion

Berdasarkan hasil kajian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis gamifikasi memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap belajar siswa. Gamifikasi terbukti mampu meningkatkan motivasi, minat, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar secara holistik. Pembelajaran PAI yang dikemas dengan elemen-elemen permainan mampu mengubah pola belajar yang semula pasif dan monoton menjadi lebih aktif, interaktif, dan bermakna, tanpa menghilangkan substansi nilai-nilai keislaman.

Dari aspek kognitif, pembelajaran PAI berbasis gamifikasi membantu siswa memahami materi ajar dengan lebih baik melalui aktivitas yang menantang dan kontekstual. Pada ranah afektif, gamifikasi berperan dalam menumbuhkan sikap positif terhadap mata pelajaran PAI serta memperkuat internalisasi nilai-nilai Islam seperti kejujuran, tanggung jawab, dan kerja sama. Sementara itu, pada aspek psikomotorik, gamifikasi mendorong keterlibatan aktif siswa dalam praktik dan simulasi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, gamifikasi tidak hanya meningkatkan capaian akademik, tetapi juga mendukung tujuan utama pendidikan Islam dalam membentuk karakter dan akhlak peserta didik.

Keberhasilan pembelajaran PAI berbasis gamifikasi sangat bergantung pada perencanaan dan implementasi yang tepat. Gamifikasi harus dirancang secara pedagogis dan berorientasi pada tujuan pembelajaran, bukan sekadar mengejar aspek hiburan atau penghargaan. Peran guru sebagai fasilitator dan pengarah nilai menjadi kunci dalam memastikan bahwa gamifikasi berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang efektif dan bernilai. Oleh karena itu, pembelajaran PAI berbasis gamifikasi dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang relevan dan inovatif, selama diterapkan secara bijak dan berkelanjutan dalam konteks pendidikan Islam.

Contribution of Research

Penelitian ini memberikan kontribusi penting baik secara teoretis maupun praktis dalam pengembangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Secara teoretis, penelitian ini memperkaya kajian keilmuan pendidikan Islam dengan menghadirkan sintesis konseptual mengenai pembelajaran PAI berbasis gamifikasi serta pengaruhnya terhadap



motivasi, minat, dan hasil belajar siswa. Temuan penelitian ini memperkuat argumen bahwa gamifikasi dapat diintegrasikan secara selaras dengan nilai-nilai Islam sebagai strategi pedagogis yang efektif dan kontekstual. Secara praktis, penelitian ini memberikan rujukan bagi guru PAI dan lembaga pendidikan dalam merancang pembelajaran yang inovatif, partisipatif, dan berorientasi pada pembentukan karakter. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar pertimbangan bagi pengambil kebijakan pendidikan dalam mengembangkan model pembelajaran PAI yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan peserta didik di era digital.

Limitation of Research

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, penelitian ini menggunakan pendekatan kajian literatur (library research), sehingga temuan yang dihasilkan bersifat konseptual dan bergantung pada kualitas serta relevansi sumber yang dianalisis. Kedua, penelitian ini tidak melibatkan data empiris langsung dari siswa atau guru, sehingga belum dapat menggambarkan secara spesifik kondisi implementasi gamifikasi di berbagai konteks sekolah. Ketiga, variasi desain gamifikasi dalam pembelajaran PAI belum dianalisis secara mendalam. Oleh karena itu, hasil penelitian ini perlu dilengkapi dengan penelitian empiris untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif.

Declaration of Conflict of Interest

Penulis menyatakan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan dalam penelitian ini. Penelitian ini dilakukan secara independen dan objektif, tanpa adanya hubungan keuangan, pribadi, maupun institusional yang berpotensi memengaruhi proses penelitian dan interpretasi hasil penelitian.

Deklarasi Penggunaan AI

Penulis menyatakan bahwa kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) digunakan secara terbatas dalam proses penyusunan artikel ini. AI dimanfaatkan sebagai alat bantu teknis, khususnya untuk membantu perbaikan struktur kalimat, kejelasan bahasa akademik, serta penyuntingan tata bahasa dan koherensi paragraf. Penggunaan AI tidak mencakup perumusan ide pokok, penentuan kerangka konseptual, analisis data, interpretasi temuan, maupun penarikan kesimpulan penelitian. Seluruh gagasan ilmiah, argumen, sintesis literatur, serta kesimpulan yang disajikan dalam artikel ini sepenuhnya merupakan tanggung jawab penulis dan didasarkan pada pemahaman kritis terhadap sumber-sumber akademik yang dirujuk. Dengan demikian, penggunaan AI dalam penelitian ini dilakukan secara etis, transparan, dan tidak menggantikan peran penulis dalam proses berpikir ilmiah, analisis, serta pengambilan keputusan akademik.

References

- Abdurroziq, A. (2025). Analisis Model Inquiry Based Learning (IBL) Dalam Pembelajaran Rumpun Pendidikan Agama Islam (PAI) di ma Minat Kesugihan dan Man 3 Cilacap [Master's Thesis, Universitas Islam Negeri Saifuddin Zuhri (Indonesia)]. <https://search.proquest.com/openview/f128731c9d006ecac71d5719730d43f7/1?pq-origsite=gscholar&cbl=2026366&dqiss=y>
- Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). Metode penelitian kualitatif studi pustaka. *Jurnal Edumaspul*, 6(1), 974–980.



- Aisah, S. (2023). Analisis penggunaan internet terhadap akhlak peserta didik di Madrasah Tsanawiyah Swasta Alliful Ikhwan Setia Abang Adik (SAA) Kecamatan Silangkitang Kabupaten Labuhan Batu Selatan [PhD Thesis, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan]. <http://etd.uinsyahada.ac.id/9612/>
- Arrizqiyah, N. R. (2024). Pengaruh metode pembelajaran gamifikasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam: Penelitian pada kelas XI SMA Karya Budi Cileunyi [PhD Thesis, UIN Sunan Gunung Djati Bandung]. <https://digilib.uinsgd.ac.id/94022/>
- Connery, D. C. P., Jubaedah, E., Saladin, M. I., Yulistiyan, A., Priscila, S., & Septiani, E. (2025). Pengaruh Gamifikasi Menggunakan Quizziz Terhadap Motivasi Belajar Trigonometri Siswa SMAS Sandikta. *Katalis Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Matematika*, 2(3), 238–248.
- Hakeu, F., Pakaya, I. I., & Tangkudung, M. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam proses pembelajaran di mis terpadu al-azhfar. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 154–166.
- Irnawati, D. R., Makmur, A., & Istiyowati, L. S. (2024). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar Matematika Pasca Pandemi Covid-19. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1), 82–88.
- Izzah, A., & Ma'ruf, A. (2025). Inovasi Model Project Based Learning Berbasis Gamifikasi dalam Pembelajaran PAI di SDN Gerbo II Purwodadi. *Risâlah Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 11(3), 1341–1351.
- Khoiri, I. (2019a). Model pembelajaran CTL (contextual teaching and learning) pada mata pelajaran PAI dan implementasinya di SMP Islam Asysyakirin Pinang Kota Tangerang [PhD Thesis, Institut PTIQ Jakarta]. <https://repository.ptiq.ac.id/id/eprint/189/>
- Khoiri, I. (2019b). Model pembelajaran CTL (contextual teaching and learning) pada mata pelajaran PAI dan implementasinya di SMP Islam Asysyakirin Pinang Kota Tangerang [PhD Thesis, Institut PTIQ Jakarta]. <https://repository.ptiq.ac.id/id/eprint/189/>
- Khoiriyyatin, V. Z., Juhaeni, J., Muhyarotun, S., Chasanah, U., & Safaruddin, S. (2025). Pengaruh media pembelajaran gamifikasi berbasis Wordwall terhadap hasil belajar peserta didik kelas 3 pada mata pelajaran pendidikan Pancasila di madrasah ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches*, 5(5), 518–532.
- Khoiruddin, M. A. (2025). Media Pembelajaran PAI. CV. Afasa Pustaka. http://repo.uit-lirboyo.ac.id/3223/1/2025_Media%20Pembelajaran_PAI.pdf
- Lestari, O., Pandiangan, A. P. B., Ikhsan, M., & w Tukan, S. A. (2025a). Inovasi Metode Pembelajaran PAI dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(02), 347–359.
- Lestari, O., Pandiangan, A. P. B., Ikhsan, M., & w Tukan, S. A. (2025b). Inovasi Metode Pembelajaran PAI dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(02), 347–359.
- Listiyani, I., & Muhammad, N. Y. (2023). Pengaruh Gamifikasi Quizizz dan Keaktifan Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) SD Muhammadiyah Mlangi Tahun Pelajaran 2022/2023. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 7(03), 773–786.
- Mahbubi, M. (2025a). Analisis implementasi pembelajaran berbasis gamifikasi pada peningkatan motivasi belajar siswa. *Al-Abshor: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 1–9.



- Mahbubi, M. (2025b). Analisis implementasi pembelajaran berbasis gamifikasi pada peningkatan motivasi belajar siswa. *Al-Abshor: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 1–9.
- Marisa, F., Maukar, A. L., Widodo, A. A., Muzakki, M. I., & Wisnu, A. D. R. (2022). Analisis pengaruh motivasi belajar pada pembelajaran model Gamification di masa pandemi covid 19. *JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 7(2), 508–514.
- Mukhtamiroh, R., & Bashith, A. (2025a). Gamifikasi sebagai strategi efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa dalam Pendidikan Agama Islam. *Ma'alim: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 119–133.
- Mukhtamiroh, R., & Bashith, A. (2025b). Gamifikasi sebagai strategi efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa dalam Pendidikan Agama Islam. *Ma'alim: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 119–133.
- MURSYIDAH, S. (2025). Pengaruh Pembelajaran Gamifikasi Berbasis Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Makanan Yang Halal Dan Baik Kelas Xi Di Man 2 Bojonegoro [PhD Thesis, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri]. <https://repository.unugiri.ac.id:8443/id/eprint/7564/>
- Nasution, L. M. (2023). Identifikasi materi pendidikan agama Islam dalam situs keislaman erasmuslum. Com di Indonesia [PhD Thesis, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan]. <http://etd.uinsyahada.ac.id/id/eprint/9007>
- NAzihah, I. F. (2022). Standarisasi Kecantikan Dan Penerimaan Diri Pada Perempuan Korban Body Shaming. https://repository.uinsaizu.ac.id/15547/1/Inni%20Fathatun%20Nazihah_Standarisasi%20Kecantikan%20dan%20Penerimaan%20Diri%20Perempuan%20Korban%20Body%20Shaming.pdf
- Nurrahma, F., Fahmi, M., & Rohman, F. (2024). Transformasi Pendidikan Agama Islam di Era Digital: Membangun Generasi Muslim yang Melek Teknologi. *Proceedings of Annual Islamic Conference for Learning and Management*, 1, 210–222. <https://proceedings.uinsa.ac.id/index.php/AICLeMa/article/view/2936>
- Putra, P. A., Fakhruddin, F., & Indrawari, K. (2023). Upaya Dosen Pendidikan Agama Islam Dalam Menyiapkan Mahasiswa Mengahadapi Tantangan Digital [PhD Thesis, Institut Agama Islam Negeri Curup]. <http://e-theses.iaincurup.ac.id/id/eprint/5565>
- Putri, T. D., Haq, Z., & Gusmaneli, G. (2025a). Model Pembelajaran Tradisional Dan Kontemporer Dalam Pendidikan Agama Islam. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 3(1), 304–312.
- Putri, T. D., Haq, Z., & Gusmaneli, G. (2025b). Model Pembelajaran Tradisional Dan Kontemporer Dalam Pendidikan Agama Islam. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 3(1), 304–312.
- Rahmania, S., Soraya, I., & Hamdani, A. S. (2023a). Pemanfaatan gamification Quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 11(2), 114–133.
- Rahmania, S., Soraya, I., & Hamdani, A. S. (2023b). Pemanfaatan gamification Quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 11(2), 114–133.
- Rahmania, S., Soraya, I., & Hamdani, A. S. (2023c). Pemanfaatan gamification Quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 11(2), 114–133.



- Risana, F., Hadi, A. I. M., Pratama, A., Rahmah, F., & Syafe'i, I. (2025a). Transformasi metode pembelajaran pendidikan agama Islam: Dari konvensional ke pendekatan student-centered learning. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 619–632.
- Risana, F., Hadi, A. I. M., Pratama, A., Rahmah, F., & Syafe'i, I. (2025b). Transformasi metode pembelajaran pendidikan agama Islam: Dari konvensional ke pendekatan student-centered learning. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 619–632.
- ROCHMAWATI, N. A. (2025). Pengaruh Gamifikasi Berbasis Baamboozle Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Pai & Budi Pekerti Kelas Xi Di Smk Taruna Balen Bojonegoro [PhD Thesis, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri]. <https://repository.unugiri.ac.id:8443/id/eprint/7548/>
- Safroni, S., & Hidayah, U. (2024). Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AL-MUADDIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 6(2), 424–436.
- Samosir, A. R. (2024). Model Pembelajaran PAI Berbasis Gamifikasi Meningkatkan Minat dan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran Keagamaan Di SDN 010033 Perk. Hessa. *Khidmat*, 2(2), 326–330.
- Sari, M. A. R., Farida, F., Putra, R. W. Y., & Maulidin, S. (2024). Pengembangan bahan ajar gamifikasi bernuansa Islami dan lingkungan pada materi bangun datar tingkat SMP/MTs untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis. *TEACHER: Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 4(3), 103–115.
- Sari, M., & Asmendri, A. (2020). Penelitian kepustakaan (library research) dalam penelitian pendidikan IPA. *Natural Science*, 6(1), 41–53.
- Sari, R. K. (2021). Penelitian kepustakaan dalam penelitian pengembangan pendidikan bahasa Indonesia. *Jurnal Borneo Humaniora*, 4(2), 60–69.
- Sholihah, N., & Bahanuddin, H. (2025). Adaptasi Model Gamifikasi Classcraft untuk Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada Peserta Didik di Indonesia: Suatu Studi Konseptual. *Philosophiamundi*, 3(5), 26–31.
- Supratama, R. (2025). Gamifikasi Akhlak: Media Digital Interaktif Berbasis Game untuk Penguatan Karakter Islami Generasi Z. *Sujud: Jurnal Agama, Sosial Dan Budaya*, 1(4), 656–663.
- Suroto, A. (2024a). Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Pembelajaran Berbasis Ceramah Interaktif Di SMP N 5 Bangko. *EduSpirit: Jurnal Pendidikan Kolaboratif*, 1(3), 494–500.
- Suroto, A. (2024b). Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Pembelajaran Berbasis Ceramah Interaktif Di SMP N 5 Bangko. *EduSpirit: Jurnal Pendidikan Kolaboratif*, 1(3), 494–500.
- Syuhada, H., Hidayat, S., Mulyati, S., & Persada, A. G. (2024). Pengembangan gamifikasi pada pelajaran matematika sd dengan metode addie untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Rabit: Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 9(1), 1–14.
- Ulum, N. A., & Hasyim, M. (2024). Tantangan Guru Pendidikan Agama Islam dalam Menghadapi Siswa Generasi Z di Sekolah Menengah Kejuruan. *Al-Musannif*, 6(2), 83–96.
- Wijaya, D., & Hapsari, H. (2025). Pengaruh Penggunaan Gamifikasi Berbasis Aplikasi Kahoot terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas XI SMA. *Journal of Modern Social and Humanities*, 1(3), 74–79.

