

**PENERAPAN GAMIFICATION PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM MENINGKATKAN
POLA PIKIR KREATIF SISWA**

Qomariatus Safitri¹

Universitas KH Achmad Muzakki Syah Jember

qomariatussafitri@gmail.com

Nurul Anam²

Universitas KH Achmad Muzakki Syah Jember

nurul.anam86@gmail.com

Dewi Sinta³

Universitas KH Achmad Muzakki Syah Jember

nenengsinta27@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan gamification dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan dampaknya terhadap pola pikir kreatif siswa sekolah dasar. Pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi kasus digunakan dalam penelitian ini, yang dilakukan di SD Plus Al-Qodiri. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi terhadap kepala sekolah, guru PAI, serta beberapa siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gamification mampu meningkatkan antusiasme, partisipasi aktif, dan kreativitas siswa dalam pembelajaran PAI. Penggunaan elemen permainan seperti poin, penghargaan, dan tantangan edukatif menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif, serta mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kolaboratif. Faktor pendukung keberhasilan implementasi meliputi dukungan institusi dan kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran. Penelitian ini merekomendasikan gamification sebagai strategi pedagogis inovatif yang relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di jenjang pendidikan dasar.

Abstract

This study aims to analyze the implementation of gamification in Islamic Religious Education (PAI) learning and its impact on the creative thinking patterns of elementary school students. A qualitative descriptive approach with a case study method was employed, conducted at SD Plus Al-Qodiri. Data collection techniques included observation, in-depth interviews, and documentation involving the school principal, IRE teacher, and several students. The findings indicate that gamification enhances students' enthusiasm, active participation, and creativity in PAI learning. The use of game elements such as points, rewards, and educational challenges creates an engaging and competitive learning atmosphere, encouraging students to think critically and collaborate effectively. Supporting factors for successful implementation include institutional support and teachers' creativity in designing learning media. This study recommends gamification as an innovative pedagogical strategy relevant for improving the quality of IRE learning at the elementary level.

Keyword: Gamification, Islamic Religious Education, Creative Thinking, Innovative Learning, Elementary School

Pendahuluan

Pendidikan merupakan sesuatu yang penting dan harus dimiliki oleh setiap orang. Di Indonesia sendiri mewajibkan warganya agar berpendidikan minimal 9 tahun (Arizka et al., 2022), sejalan dengan itu pendidikan agama Islam juga harus dimiliki oleh setiap muslim, pendidikan agama Islam merupakan pondasi dasar untuk membentuk karakter manusia agar menjadi pribadi yang baik dan bermanfaat bagi sekitar, seperti sabda rasulullah bahwa sebaik-baik manusia adalah yang bermanfaat bagi lainnya (Tolchah, 2020).

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan pola pikir siswa, terutama dalam memperkenalkan nilai-nilai moral, etika, dan spiritualitas yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Enrekang & Parepare, 2018; Amin, 2018). Namun, dalam praktiknya, pembelajaran PAI sering kali dianggap kurang menarik dan cenderung monoton bagi sebagian siswa. Salah satu solusi yang dapat diimplementasikan untuk mengatasi masalah ini adalah dengan menerapkan konsep *Gamification* dalam proses pembelajaran.

Hal ini dirasakan oleh berbagai jenjang sekolah, mulai dari Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi tak terkecuali di SD Al-Qodiri. Salah satu solusi yang menarik perhatian di sekolah ini adalah penerapan *Gamification* dalam pembelajaran. *Gamification* merupakan sebuah pendekatan dalam pembelajaran yang menggunakan elemen-elemen permainan dalam proses belajar-mengajar (Wijaya, 2020a). Tujuan *Gamification* adalah menjadikan pembelajaran menjadi tidak membosankan dan siswa lebih bersemangat dalam kegiatan belajar mengajar. Solusi ini sangat cocok dengan jenjang pendidikan mereka, yakni sekolah dasar. *Gamification* dapat menjadi daya tarik sendiri bagi siswa untuk pembelajaran yang sangat menyenangkan karena anak seusia sekolah dasar sangat tertarik dengan permainan dan semacamnya. Hal ini berpotensi memberikan pengalaman yang lebih menyenangkan dan interaktif bagi siswa, yang pada gilirannya dapat mendorong mereka untuk lebih aktif dan bersemangat dalam belajar. Namun, meskipun *Gamification* sudah mulai diterapkan di beberapa sekolah, dampaknya terhadap pola pikir siswa masih perlu diteliti lebih lanjut.

Gamification yang merujuk pada penggunaan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan, diharapkan dapat merangsang pola pikir kreatif siswa, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif.

Dengan pendekatan ini, siswa dapat dihadapkan pada tantangan yang menguji kreativitas mereka dalam memecahkan masalah, serta merangsang pola pikir kreatif yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian ini diusung berdasarkan dari penelitian Arrizqiyah dan Nanda Risye yang mengatakan bahwa. *Gamification*, yang menggunakan unsur mekanik permainan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi, diusulkan sebagai solusi untuk masalah ini. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas metode pembelajaran *Gamification* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (Risye, 2024). Selanjutnya penelitian safroni mengatakan. Bahwa *Gamification* pada pendidikan agama Islam mendeskripsikan faktor pemungkin, penghambat, dan pendukung penilaian pembelajaran model mengenai aspek emosional siswa (Safroni et al., 2024). Diana Ariani dalam penelitiannya juga mengatakan bahwa *Gamification* adalah sebuah metode yang perlahan mulai dilirik dan dapat dikembangkan dengan sistem manajemen pembelajaran, namun hakikat *Gamification* dalam pembelajaran masih belum banyak di ketahui oleh beberapa pihak (Ariani, 2020). Selanjutnya juga menurut Wasetya Fatharani dkk, mengatakan bahwa *Gamification* menjadi salah satu intervensi dalam penyampaian materi yang sifatnya rumit menjadi mudah dan menyenangkan. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran *Gamification* pada suatu mata pelajaran tertentu (Fatharani et al., 2022).

Namun, meskipun banyak penelitian yang menunjukkan dampak positif *Gamification*, masih ada kekurangan dalam hal pemahaman tentang bagaimana *Gamification* diterapkan secara efektif dalam konteks pendidikan yang berbeda-beda. Banyak penelitian yang masih terbatas pada penggunaan *Gamification* dalam platform digital atau hanya dalam subjek tertentu. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengetahui sejauh mana *Gamification* dapat diterapkan secara luas dalam berbagai konteks pendidikan untuk menjadikan pola pikir siswa menjadi kreatif.

Penerapan *Gamification* dalam pembelajaran PAI menawarkan potensi besar dalam memperkaya pengalaman belajar siswa, sekaligus membangun karakter dan daya pikir kritis. Melalui pengintegrasian permainan, simulasi, dan elemen kompetitif dalam materi PAI, diharapkan siswa tidak hanya memahami konsep-konsep agama secara lebih mendalam, tetapi juga dapat mengaplikasikan nilai-nilai tersebut dengan cara yang lebih inovatif dan kreatif. Oleh karena itu, penelitian ini

akan membahas lebih lanjut tentang penerapan *Gamification* dalam pembelajaran PAI serta dampaknya terhadap peningkatan pola pikir kreatif siswa.

Metode

Metode penelitian merupakan suatu proses kegiatan yang terbentuk dari sebuah pengumpulan data, analisis, dan memberikan interpretasi yang terkait dengan tujuan penelitian (Sugiyono, 2019). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan penelitian kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian studi kasus (Nartin et al., 2024), yang mana bertujuan untuk menganalisis penerapan *Gamification* pembelajaran PAI dalam meningkatkan polapikir kreatif siswa. Dalam penelitian kualitatif, prosedur atau teknik pengumpulan data dilakukan dalam kondisi alamiah dan metode pengumpulan datanya terutama observasi dan wawancara mendalam, serta dokumnetasi (Safroni et al., 2024). Dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara dengan beberapa informan yang di pilih dengan teknik *purposive sampling*. Berikut daftar informan dibawah ini:

Tabel 1. Daftar Informan

Nama	Keterangan
Imam Muhtadin	Kepala Sekolah
Nurussalamah	Guru PAI
Nadira Aisyah	Siswi
Ashfiya	Siswi
Elza Kamilah	Siswi
Daniel Abrori	Siswa
Ahmad Rohman Fauzi	Siswa

Teknik pengumpulan data adalah langkah yang sangat strategis dalam suatu penelitian, mengingat tujuan utama dari penelitian itu sendiri adalah untuk memperoleh data. Tanpa pemahaman yang baik tentang teknik pengumpulan data, peneliti akan kesulitan mendapatkan data yang memenuhi standar yang telah ditetapkan (Hardani et al., 2020). Dalam penelitian ini,peneliti mengambil analisis menurut Miles dan Huberman yang terbagi menjadi tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan. Ketiga alur tersebut adalah 1) reduksi data, 2) penyajian data, 3) penarikan simpulan (Hardani et al., 2020).

Hasil dan Diskusi

Hasil

Gamifikasi (*Gamification*) mulai dikenalkan oleh Nick pelling pada tahun 2002 dalam presentasinya di acara TED (*Technology, Entertainment, Design*) (Anam et al., 2024)(Jusuf, 2020). Dalam presentasinya, ia menjelaskan bahwa *Gamification* merupakan pendekatan pembelajaran yang mengadopsi elemen-elemen permainan dengan tujuan untuk memotivasi peserta didik dan meningkatkan kepuasan terhadap proses pembelajaran. Dengan menggunakan *Gamification*, media pembelajaran dapat menarik minat siswa dan menginspirasinya untuk terus belajar (Anam et al., 2024).

Gamification pembelajaran ini sangat menarik di gunakan sebagai pendekatan dalam pembelajaran siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan *Gamification* pembelajaran PAI di SD Plus Al-Qodiri dan untuk menganalisis dampaknya dalam meningkatkan pola pikir kreatif siswa dan menjadikan siswa lebih interaktif pada mata pelajaran PAI. Bapak imam selaku kepala sekolah SD Plus Al-Qodiri mengungkapkan bahwa Pendekatan *Gamification* ini menjadi salah satu alternative bagi guru untuk menjadikan pembelajaran di kelas lebih menarik khususnya pada mata pelajaran PAI ini. Oleh karena itu, *Gamification* ini sangat sesuai di terapkan di tingkat Sekolah Dasar pada pembelajaran PAI. Yang mana hal ini berdasarkan data yang dikumpulkan melalui observasi dan wawancara, berikut adalah hasil penelitian yang di peroleh.

Dalam penerapannya, *Gamification* dapat di terapkan untuk berbagai mata pelajaran dan juga tingkat pendidikan. Termasuk di SD Plus Al-Qodiri yang juga menerapkan *Gamification* pembelajaran pada mata pelajaran PAI. Menurut Ibu Salamah selaku guru PAI mengatakan hal tersebut dilakukan karena sudah pada umumnya ketika pelajaran agama yang biasanya di dominasi oleh metode ceramah dapat membuat siswa bosan, beliau menerapkan *Gamification* pembelajaran yang dapat menjadikan siswa lebih interaktif. Beliau juga menyelipkan metode ceramah untuk menyampaikan materi pembelajaran itu sendiri. Dalam hal ini siswa lebih antusias selama pembelajaran berlangsung. Namun Selain itu guru juga memberikan nilai bagi siswa yang bisa menjawab pertanyaan dari guru dan siswa yang aktif dalam pembelajaran dengan menggunakan sistem poin dan reward untuk mendorong siswa supaya dapat berkompetisi secara sehat.

Dari hasil wawancara dengan siswa, mereka juga mengungkapkan bahwa mereka lebih tertarik terhadap pelajaran PAI setelah penerapan model *Gamification*. Salah satu dari mereka menyatakan “belajar jadi lebih seru karena kita bisa bermain sambil belajar, jadi tidak membosankan”. Salah satu dari siswa lainnya juga mengatakan “ketika menggunakan pendekatan ini saya dan teman-teman menjadi lebih semangat. Meskipun di dalamnya kita juga berkompetisi tapi hal tersebut menambah semangat kita supaya bisa lebih aktif lagi dan bisa menjawab pertanyaan yang dilontarkan oleh guru. Dengan itu juga kami lebih cepat dan mudah memahami dari apa yang guru sampaikan kepada kami”.

Dari hasil observasi, terlihat bahwa partisipasi siswa dalam pembelajaran meningkat secara signifikan dan bertahap. Siswa juga lebih aktif tidak hanya menjawab pertanyaan saja melainkan juga mengajukan pertanyaan dan ketika mendiskusikan tentang mata pelajaran yang telah dibentuk kelompok oleh guru. Hal tersebut menjadikan siswa dapat mengolah pikiran mereka untuk dapat memecahkan masalah dalam kelompok.

Terdapat beberapa faktor yang mendukung faktor keberhasilan *Gamification* pembelajaran ini yaitu berupa dukungan dari pihak sekolah dan kreativitas guru dalam merancang pembelajaran berbasis *Gamification*. Pihak kepala sekolah juga memberikan dukungan penuh terhadap penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar, termasuk dalam penyediaan fasilitas yang diperlukan. Disamping itu, guru PAI menunjukkan tingkat kreativitas yang tinggi dalam merancang permainan yang edukatif dan relevan dengan materi pelajaran sehingga selain membuat pembelajaran menarik, materi yang diajarkan sesuai dengan porsinya.

Di antara faktor pendukung tersebut, terdapat juga faktor penghambat dari *Gamification* pembelajaran ini. Faktor penghambatnya adalah masih kurangnya kesadaran belajar dari siswa dan juga terkadang masih terdapat siswa yang belum memahami arahan dari guru. Namun dari faktor penghambat tersebut bukan merupakan hambatan yang sulit bagi guru, hal tersebut masih dapat diatasi oleh guru tersebut.

Observasi terhadap *Gamification* pembelajaran ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran ini sangat menarik dan sesuai dengan tingkatan sekolah mereka yaitu sekolah dasar. Setelah diterapkan *Gamification* pembelajaran ini, siswa dapat lebih cepat dan lebih mudah memahami apa yang guru sampaikan. Dengan demikian, observasi yang telah peneliti lakukan mengenai *Gamification* pembelajaran ini dapat diketahui bahwa *Gamification* pembelajaran ini dapat meningkatkan pola

piker kreatif siswa, selain itu juga menjadikan siswa lebih aktif dalam pembelajaran di kelas.

Diskusi

Penerapan *Gamification* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SD Plus Al-Qodiri menunjukkan transformasi positif dalam cara siswa terlibat dalam proses belajar. Dari hasil wawancara dan observasi, diketahui bahwa siswa menjadi lebih antusias, aktif, dan menunjukkan peningkatan dalam memahami materi pelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa *Gamification* bukan hanya sekadar tren pendidikan modern, melainkan strategi pedagogis yang relevan dan efektif dalam menjawab tantangan pembelajaran abad ke-21. Sebagaimana disampaikan oleh Werbach dan Hunter (2012), *Gamification* mampu mengintegrasikan elemen permainan seperti poin, tantangan, serta penghargaan untuk membentuk pengalaman belajar yang memotivasi dan menyenangkan.

Secara teoritis, pendekatan *Gamification* selaras dengan teori motivasi intrinsik dari Deci dan Ryan (2000) dalam kerangka *Self-Determination Theory (SDT)*. Mereka menyatakan bahwa individu akan lebih terdorong untuk belajar ketika mereka merasa memiliki otonomi, kompetensi, dan keterhubungan dalam kegiatan tersebut. Hal ini tercermin dalam penerapan *Gamification* di SD Plus Al-Qodiri, di mana siswa merasa termotivasi karena mereka dapat bersaing secara sehat, memperoleh penghargaan, dan bekerja sama dalam kelompok. Adanya sistem poin dan hadiah yang diterapkan guru PAI memperkuat dimensi kompetensi dan meningkatkan kepercayaan diri siswa.

Guru PAI, Ibu Salamah, juga menambahkan bahwa metode ceramah tetap digunakan namun dikombinasikan dengan pendekatan *Gamification* untuk menjaga keseimbangan antara penyampaian materi dan keterlibatan siswa. Temuan ini memperkuat argumen dari Alsawaier (2018) bahwa integrasi *Gamification* tidak harus menggantikan pendekatan konvensional sepenuhnya, melainkan melengkapinya agar lebih relevan dengan karakteristik generasi digital. Dengan demikian, strategi ini dapat menjadi jembatan antara pendekatan tradisional dan pendekatan pembelajaran yang lebih partisipatif.

Interaktivitas yang meningkat dalam pembelajaran PAI juga dapat dijelaskan melalui teori *Social Constructivism* dari Vygotsky, yang menekankan bahwa pembelajaran terjadi secara optimal dalam konteks sosial melalui interaksi dan kolaborasi (Liu et al., 2020). Dalam konteks ini, siswa yang aktif berdiskusi,

bertanya, dan menyelesaikan tugas kelompok menunjukkan bahwa *Gamification* telah berhasil menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan kognitif dan sosial siswa.

Temuan penting lainnya adalah bahwa *Gamification* mampu meningkatkan pola pikir kreatif siswa. Ketika siswa dihadapkan pada tantangan dalam bentuk permainan, mereka dilatih untuk berpikir kritis dan mencari solusi secara mandiri maupun kolaboratif. Hasil ini konsisten dengan kajian dari Su & Cheng (2015) yang menegaskan bahwa *Gamification* berpotensi mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi seperti analisis, sintesis, dan evaluasi, terutama jika dirancang dengan baik dan relevan terhadap tujuan pembelajaran.

Dari sisi manajemen pendidikan, dukungan kepala sekolah dalam menyediakan fasilitas dan mendorong penggunaan teknologi menjadi faktor penting keberhasilan implementasi *Gamification*. Hal ini diperkuat oleh Caponetto et al. (2014) yang menyatakan bahwa lingkungan sekolah yang mendukung inovasi serta ketersediaan sarana dan prasarana akan memperbesar peluang keberhasilan pendekatan pembelajaran berbasis permainan. Kepala sekolah berperan sebagai fasilitator perubahan dengan mendorong guru untuk mengembangkan kreativitas dalam desain pembelajaran.

Selain itu, kreativitas guru menjadi penentu utama dalam keberhasilan *Gamification*. Guru PAI di SD Plus Al-Qodiri mampu merancang permainan edukatif yang tetap relevan dengan konten pelajaran, sehingga pembelajaran tidak kehilangan fokus substansialnya. Studi oleh Huang dan Soman (2013) mendukung temuan ini dengan menekankan bahwa peran guru sebagai *instructional designer* sangat krusial dalam memastikan bahwa elemen permainan tidak hanya bersifat menyenangkan, tetapi juga edukatif.

Kendala yang ditemukan, seperti rendahnya kesadaran belajar siswa atau kurangnya pemahaman terhadap arahan guru, juga merupakan hal yang umum dalam proses transisi dari metode pembelajaran tradisional ke metode yang lebih interaktif. Menurut Hamari et al. (2014), tantangan dalam penerapan *Gamification* sering kali muncul karena perbedaan tingkat kesiapan siswa serta variasi dalam kemampuan mengadaptasi teknologi. Namun, seperti yang ditunjukkan dalam penelitian ini, guru mampu mengatasi hambatan tersebut dengan pendekatan yang adaptif dan fleksibel.

Secara keseluruhan, penerapan *Gamification* dalam pembelajaran PAI di SD Plus Al-Qodiri menunjukkan bahwa pendekatan ini mampu meningkatkan kualitas

pembelajaran, baik dari segi keterlibatan siswa maupun pemahaman materi. Pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang mendorong siswa untuk menjadi pembelajar aktif. Pendekatan ini juga sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif (*active learning*) yang ditekankan dalam berbagai kurikulum nasional maupun internasional.

Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi penting terhadap praktik pembelajaran PAI di tingkat sekolah dasar. Penerapan *Gamification* bukan hanya mendukung peningkatan kognitif, tetapi juga membentuk karakter kompetitif, kerja sama, dan motivasi belajar jangka panjang. Diharapkan, temuan ini dapat menjadi inspirasi bagi pendidik lainnya dalam mengembangkan pendekatan pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan adaptif terhadap kebutuhan zaman.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa *Gamification* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SD Plus Al-Qodiri merupakan pendekatan yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Pendekatan ini terbukti mampu menjadikan siswa lebih interaktif dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Guru berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif melalui sistem poin, reward, dan tantangan edukatif, sehingga siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga peserta aktif yang terlibat secara penuh dalam proses pembelajaran.

Selain meningkatkan keterlibatan siswa, *Gamification* juga berkontribusi secara signifikan terhadap pengembangan pola pikir kreatif. Melalui kegiatan permainan yang terstruktur, siswa dilatih untuk berpikir kritis, memecahkan masalah secara mandiri maupun dalam kelompok, serta menyampaikan pendapatnya secara logis. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa tidak hanya menjawab pertanyaan, tetapi juga aktif berdiskusi dan mengajukan pertanyaan yang mencerminkan pemahaman yang mendalam terhadap materi. Kondisi ini memperlihatkan bahwa *Gamification* tidak hanya mendorong aspek kognitif, tetapi juga sosial-emosional siswa.

Lebih lanjut, pendekatan *Gamification* terbukti membantu siswa dalam memahami materi secara lebih cepat dan mendalam. Kombinasi antara elemen permainan dan pendekatan ceramah konvensional menjadikan penyampaian materi lebih efektif, karena disesuaikan dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar.

Dapat disimpulkan bahwa *Gamification* bukan hanya strategi alternatif, melainkan juga solusi pedagogis yang relevan untuk pembelajaran PAI, terutama dalam menumbuhkan kreativitas, kemandirian, dan semangat belajar siswa sejak dini.

Referensi

- Alsawaier, R. S. (2018). The effect of gamification on motivation and engagement. *Education and Information Technologies*, 23(1), 419–433.
- Amin, F. (2018). Pembentukan karakter melalui pendidikan agama Islam. *Tadris: Jurnal Penelitian dan Pemikiran Pendidikan Islam*, 12(2), 1–12.
- Anam, S., Abidin, U. K., & Rasidi. (2024). *Gamification dalam pembelajaran: Membangun kreativitas dan kolaborasi siswa*. [Naskah tidak diterbitkan].
- Ariani, D. (2020). Gamification untuk pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144–149.
- Arizka, G. F., Purnamasari, I., & Patonah, S. (2022). Keterampilan literasi siswa ditinjau dari pengetahuan metakognisi dalam menyelesaikan soal asesmen kompetensi minimum di sekolah dasar. *Pena Edukasia*, 1(1), 12–16.
- Bahri, K. (2023). *Pembelajaran berbasis gamification dalam pendidikan agama Islam*. [Naskah tidak diterbitkan].
- Caponetto, I., Earp, J., & Ott, M. (2014). Gamification and education: A literature review. *European Conference on Games Based Learning*, 1(1), 50–57.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268.
- Enrekang, S. M., & Parepare, U. M. (2018). Penerapan pembelajaran pendidikan agama Islam dalam membentuk karakter pribadi yang islami. *[Jurnal tidak disebutkan]*, 2, 79–96.
- Fatharani, W., Utomo, E., & Ariani, D. (2022). Pengembangan media pembelajaran gamification materi tata surya kelas VI sekolah dasar. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 5(2).
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. In *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences* (pp. 3025–3034). IEEE.
- Hardani, W., Andriani, H., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Istiqomah, R. R., Fardani, R. A., Sukmana, D. J., & Auliya, N. H. (2020). *Metode penelitian kualitatif & kuantitatif* (H. Abadi, Ed.). CV. Pustaka Ilmu Group.
- Huang, W. H.-Y., & Soman, D. (2013). *A practitioner's guide to gamification of education*. Rotman School of Management, University of Toronto.

- Jusuf, H. (2020). Penggunaan gamification dalam proses pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1), 1–6.
- Jusuf, A. (2020). Peran gamifikasi dalam pendidikan digital: Tinjauan teoretis dan praktis. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(2), 75–82.
- Liu, M., Kang, J., & McKelroy, E. (2020). Examining the use of Vygotsky's theoretical framework in higher education research: A citation content analysis. *Teaching in Higher Education*, 25(6), 677–693.
- Nartin, F., Faturrahman, D., Deni, A., Santoso, Y. H., Paharuddin, Suacana, I. W. G., Ndrayani, E., Utama, F. Y., Tarigan, W. J., & Eliyah. (2024). *Metode penelitian kualitatif*. [Naskah tidak diterbitkan].
- Nomor, V., Halaman, F., Septiadevana, R., Sugiharti, T., Putri, E., & Sari, M. (2024). Hubungan pola pengasuhan orang tua dan keterampilan berpikir kreatif siswa sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 252–259.
- Pahlawan, U., & Tambusai, T. (2023). Menggunakan teknik gamification untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas. *Educare: Jurnal Pendidikan dan Kesehatan*, 1(1), 30.
- Putra, L. D., Hidayati, N. F., Izzati, I. N., & Ramadhan, M. A. (2024). Penerapan gamification untuk meningkatkan motivasi dan kolaborasi pada siswa sekolah dasar. *Alacrity: Journal of Education*, 4.
- Risye, A., & Nadya, N. (2024). Pengaruh metode pembelajaran gamification untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam: Penelitian pada kelas XI SMA Karya Budi Cileunyi. [Jurnal tidak disebutkan].
- Safroni, S., & Hidayah, U. (2024). Strategi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis gamification untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Al-Muaddib: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 6(1), 424–436.
- Shaliha, M. A., & Fakhzikril, M. R. (2022). Pengembangan konsep belajar dengan gamification. *Jurnal Inovasi Kurikulum*.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Tolchah, M. (2020). *Problematika pendidikan agama Islam dan solusinya*. [Penerbit tidak disebutkan].
- Wijaya, E. Y. (2020). *Gamification dalam pendidikan*. [Naskah tidak diterbitkan].
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.
- Su, C. H., & Cheng, C. H. (2015). A mobile gamification learning system for improving the learning motivation and achievements. *Journal of Computer Assisted Learning*, 31(3), 268–286.