Jurnal Pendidikan Indonesia:
Teori, Penelitian dan Inovasi
ISSN (Online): 2807-3878
DOI: https://doi.org/10.59818/jpi.v6i1.2640
Vol. 6, No. 3, Mei 2026

IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMK MUHAMMADIYAH 3 YOGYAKARTA: STUDI KUALITATIF FENOMENOLOGIS

Farah Putri Ramadhani[1], Lovandri Dwanda Putra[2], Marta Lia Ningtyas[3], Tsasya Ridha Sholekhah[4], Addien Khiyarina[5]

[1] Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia, 55166
Tel/Fax: +6281398220470
E-mail: 2300031067@webmail.uad.ac.id
[2] Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia, 55166
Tel/Fax: +6282136779070
E-mail: lovandri.putra@pgsd.uad.ac.id
[3] Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia, 55166
Tel/Fax: +6285367015536
E-mail: 2300031021@webmail.uad.ac.id
[4] Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia, 55166
Tel/Fax: +62882005291633
E-mail: 2300031018@webmail.uad.ac.id
[5] Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia, 55166
Tel/Fax: +6282134670471
E-mail: 2300031022@webmail.uad.ac.id

RIWAYAT ARTIKEL
Received : 2026-05-20
Revised : 2026-05-27
Accepted : 2026-05-29

KEYWORDS
Akidah Akhlak
Al-Qur'an
Hadith
Gamification
Islamic Religious Education

KATA KUNCI
Akidah Akhlak
Al-Qur'an Hadits
Gamifikasi
Pendidikan Agama Islam

ABSTRACT

This study aims to describe the implementation of gamification-based learning in Islamic Religious Education at SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta, focusing on Aqidah Akhlak and Al-Qur'an Hadith subjects. The research employed a descriptive qualitative method with a phenomenological approach, using interviews with the Vice Principal for ISMUBA Curriculum, two Islamic Education teachers, and learning documentation. The findings indicate that gamification was implemented through interactive quizzes, point systems, rewards, and the use of Canva as a learning medium. This approach was found to enhance students' activeness, learning motivation, and understanding of the subject matter. Therefore, gamification-based learning can serve as an effective alternative strategy in Islamic Religious Education to create interactive, meaningful learning experiences that align with the characteristics of vocational school students.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan implementasi pembelajaran berbasis gamifikasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta, khususnya pada materi Akidah Akhlak dan Al-Qur'an Hadis. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan pendekatan fenomenologi melalui wawancara dengan Wakil Kepala Sekolah bidang Kurikulum ISMUBA, dua guru PAI, serta dokumentasi pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi diterapkan melalui kuis interaktif, sistem poin, pemberian reward, dan pemanfaatan media Canva. Penerapan tersebut mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran

berbasis gamifikasi dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran PAI yang efektif dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di sekolah kejuruan.

1. Pendahuluan

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran penting dalam pendidikan formal karena berkontribusi pada pembentukan karakter, moral, dan pemahaman keagamaan peserta didik (Yahya & Rahman, 2024). Di jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), pembelajaran PAI tidak hanya berorientasi pada penguasaan aspek kognitif, tetapi juga pada internalisasi nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari. Namun, dalam praktik pembelajaran di kelas, masih ditemukan berbagai kendala, seperti rendahnya motivasi belajar, minimnya keterlibatan siswa, serta dominasi metode pembelajaran konvensional yang cenderung monoton sehingga pembelajaran kurang optimal.

Perubahan karakter peserta didik di era digital turut memengaruhi dinamika pembelajaran. Siswa cenderung lebih tertarik pada aktivitas belajar yang interaktif, menantang, dan memberikan umpan balik secara langsung, sementara metode ceramah dan latihan rutin sering kali menyebabkan kejenuhan dan rendahnya partisipasi aktif. Kondisi ini menuntut pendidik untuk menghadirkan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif, kontekstual, dan relevan dengan karakteristik peserta didik masa kini.

Salah satu pendekatan pembelajaran yang berkembang dan dinilai relevan adalah pembelajaran berbasis gamifikasi. Gamifikasi merupakan penerapan unsur-unsur permainan, seperti poin, tantangan, penghargaan, dan umpan balik, ke dalam konteks pembelajaran non-game untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik (Renata et al., 2025). Pendekatan ini memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran serta memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna.

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Hayati et al., 2025), menegaskan bahwa gamifikasi menciptakan pengalaman belajar yang bermakna melalui aktivitas kolaboratif dan kreatif yang mendorong partisipasi aktif siswa. Temuan serupa juga disampaikan oleh (Salim et al., 2025) yang menunjukkan bahwa elemen gamifikasi, seperti sistem poin dan umpan balik langsung, berperan dalam meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa baik pada pembelajaran daring maupun tatap muka.

Selain itu, (Sarwiyanti et al., 2025) menemukan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena menciptakan sAuasana kelas yang lebih dinamis dan interaktif. Hasil penelitian (Ulhaque et al., 2024) uga menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis gamifikasi memiliki minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Temuan ini diperkuat oleh (Nurcahyo et al., 2025) yang menegaskan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran daring berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

Meskipun berbagai penelitian tersebut menunjukkan manfaat gamifikasi dalam pembelajaran, kajian yang secara khusus membahas implementasi gamifikasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat SMK masih relatif terbatas. Perbedaan konteks sekolah, karakteristik peserta didik, serta strategi implementasi pembelajaran menunjukkan perlunya kajian yang lebih kontekstual dan mendalam mengenai penerapan gamifikasi dalam pembelajaran PAI.

Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada implementasi pembelajaran berbasis gamifikasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk penerapan gamifikasi dalam pembelajaran PAI, mengkaji respons peserta didik terhadap pendekatan tersebut, serta menganalisis peran guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran berbasis gamifikasi. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris bagi pengembangan strategi pembelajaran PAI yang lebih inovatif dan kontekstual.

2. Tinjuan Literatur

Gamifikasi dalam pembelajaran dipahami sebagai pendekatan pedagogis yang mengintegrasikan elemen-elemen desain permainan ke dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar peserta didik. Berbagai kajian menunjukkan bahwa penggunaan elemen seperti poin, tantangan, level, badge, dan umpan balik tidak hanya berfungsi sebagai pemicu kesenangan, tetapi juga sebagai mekanisme pedagogis yang mendorong partisipasi

aktif dan keberlanjutan proses belajar (Brotherson & Hoffma, 2020). Dengan demikian, gamifikasi tidak sekadar menjadi variasi metode pembelajaran, melainkan bagian dari desain instruksional yang terarah pada pencapaian tujuan belajar.

Sejumlah penelitian menekankan bahwa efektivitas gamifikasi sangat bergantung pada cara elemen-elemen permainan dirancang dan dikombinasikan. (Lampropoulos et al., 2025) menegaskan bahwa elemen gamifikasi bekerja secara optimal ketika dirancang untuk memperkuat motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa melalui struktur tantangan yang bertahap dan umpan balik instan. Temuan ini sejalan dengan pandangan bahwa gamifikasi bukan hanya berorientasi pada aspek hiburan, tetapi juga pada penguatan ketekunan belajar dan penguasaan materi. Dengan demikian, perbedaan desain dan intensitas penggunaan elemen gamifikasi berpengaruh langsung terhadap tingkat keterlibatan dan pengalaman belajar siswa.

Dalam konteks model penerapan, penelitian kontemporer menunjukkan bahwa gamifikasi dapat diintegrasikan secara sistematis melalui pemanfaatan teknologi pembelajaran, seperti *Learning Management Systems* (LMS). Model ini memungkinkan pemantauan progres belajar, penyediaan umpan balik adaptif, serta peningkatan partisipasi siswa secara berkelanjutan. Dibandingkan dengan penerapan gamifikasi secara sporadis, integrasi gamifikasi yang terstruktur dalam sistem pembelajaran dinilai lebih efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang kohesif dan berorientasi pada tujuan.

Secara teoretis, gamifikasi memiliki keterkaitan erat dengan teori motivasi belajar, khususnya self-determination theory yang menekankan pemenuhan kebutuhan psikologis dasar peserta didik, yaitu kompetensi, otonomi, dan keterhubungan sosial. (Nascimento et al., 2025) menunjukkan bahwa elemen tantangan, penghargaan, dan umpan balik dalam gamifikasi dapat memperkuat keterlibatan kognitif dan afektif siswa apabila disesuaikan dengan tingkat kemampuan dan konteks belajar. Dengan demikian, gamifikasi berfungsi sebagai jembatan antara strategi instruksional dan kebutuhan psikologis peserta didik dalam proses pembelajaran.

Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), penerapan gamifikasi memiliki karakteristik dan tantangan tersendiri. (Malik, 2025) mengemukakan bahwa gamifikasi dalam pendidikan agama tidak hanya bertujuan meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga membantu internalisasi nilai-nilai akidah dan akhlak melalui pengalaman belajar yang interaktif dan kontekstual. Berbeda dengan mata pelajaran umum, gamifikasi dalam PAI perlu diselaraskan dengan nilai-nilai spiritual dan moral agar tidak mereduksi esensi pembelajaran agama. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam PAI menuntut selektivitas dan fleksibilitas dalam pemilihan elemen permainan.

Berdasarkan perbandingan berbagai temuan penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa gamifikasi merupakan strategi pembelajaran yang efektif apabila dirancang secara kontekstual, mempertimbangkan karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, serta nilai-nilai yang ingin ditanamkan. Dalam konteks PAI, gamifikasi tidak hanya berfungsi sebagai alat peningkat motivasi, tetapi juga sebagai sarana pedagogis untuk menjembatani pendekatan pembelajaran tradisional dengan kebutuhan generasi digital (Amri, 2025).

3. Metode

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan fenomenologi. Metode ini dipilih untuk memahami secara mendalam implementasi pembelajaran berbasis gamifikasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam berdasarkan kondisi nyata di lapangan serta pengalaman langsung para pelaku pembelajaran. Penelitian kualitatif memungkinkan peneliti menginterpretasikan makna suatu fenomena sosial secara induktif melalui data non-numerik (Creswell & Creswell, 2018).

Pendekatan fenomenologi digunakan karena penelitian ini berfokus pada pengalaman dan pemaknaan subjek penelitian terhadap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran berbasis gamifikasi. Melalui pendekatan ini, peneliti menggali esensi pengalaman Wakil Kepala Sekolah bidang Kurikulum ISMUBA dan guru Pendidikan Agama Islam dalam mengimplementasikan gamifikasi sesuai peran dan tanggung jawab mereka (B et al., 2023).

Penelitian dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta. Subjek penelitian terdiri atas Wakil Kepala Sekolah bidang Kurikulum ISMUBA serta guru Pendidikan Agama Islam (Kemuhammadiyahan, Akidah Akhlak, dan Al-Qur'an Hadis) yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling berdasarkan keterlibatan langsung dan peran strategis dalam pembelajaran berbasis gamifikasi.

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara semi-terstruktur dan dokumentasi. Analisis data

dilakukan secara deskriptif kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber untuk meningkatkan validitas dan kredibilitas temuan penelitian.

4. Hasil

Berdasarkan hasil wawancara dengan Wakil Kepala Sekolah bidang Kurikulum ISMUBA di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta, mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) secara administratif tercatat sebagai satu mata pelajaran tunggal dalam rapor peserta didik. Namun, dalam praktik pembelajaran, PAI dibagi ke dalam beberapa bidang kajian, yaitu Akidah Akhlak, Al-Qur'an Hadis, Fiqih, Kemuhammadiyahan, dan Bahasa Arab, yang masing-masing diajarkan oleh guru berbeda sesuai dengan kompetensinya. Wakil Kepala Sekolah menyatakan bahwa "pembagian ini dilakukan agar materi PAI yang cukup luas dapat disampaikan secara lebih fokus dan mendalam oleh guru yang menguasai bidangnya."

Sekolah juga memberikan dukungan terhadap inovasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru, termasuk penggunaan metode pembelajaran berbasis gamifikasi. Wakil Kepala Sekolah bidang Kurikulum menegaskan bahwa "selama metode yang digunakan tidak keluar dari tujuan pembelajaran PAI dan nilai-nilai keislaman, guru diberikan kebebasan untuk berinovasi." Dukungan ini terlihat dari keleluasaan guru dalam memilih strategi pembelajaran yang kontekstual dengan perkembangan teknologi dan karakter peserta didik.

Guru Akidah Akhlak menjelaskan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran PAI dilakukan dalam dua bentuk, yaitu gamifikasi sederhana dan gamifikasi berbasis digital. Gamifikasi sederhana diterapkan secara langsung di kelas melalui kegiatan kuis tanya jawab, pemberian poin bagi peserta didik yang menjawab dengan benar, serta pemberian reward sederhana seperti pujian atau tambahan nilai keaktifan. Menurut guru, "cara ini cukup efektif untuk membuat siswa lebih berani menjawab dan tidak pasif selama pembelajaran berlangsung."

Selain itu, guru juga menerapkan gamifikasi berbasis digital dengan memanfaatkan media Canva. Dalam penerapannya, guru menyusun materi pembelajaran, kuis visual, serta tampilan soal yang menarik melalui Canva untuk meningkatkan interaktivitas pembelajaran. Guru Akidah Akhlak menyampaikan bahwa "tampilan visual yang menarik membantu siswa lebih fokus dan mudah memahami materi yang cukup abstrak."

Guru Al-Qur'an Hadis turut mengungkapkan bahwa penggunaan gamifikasi digital melalui Canva sangat membantu dalam menyampaikan materi yang bersifat tekstual, seperti penghafalan ayat Al-Qur'an dan pemahaman hadis. Menurutnya, "dengan tampilan yang seperti permainan, siswa menjadi lebih fokus dan tidak mudah bosan dibandingkan hanya membaca teks." Namun demikian, guru menekankan bahwa penerapan gamifikasi dilakukan secara fleksibel dan disesuaikan dengan materi, waktu pembelajaran, serta kondisi kelas.

5. Diskusi

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta memiliki kompleksitas tersendiri karena secara administratif tercatat sebagai satu mata pelajaran, namun dalam praktiknya terbagi ke dalam beberapa bidang kajian seperti Akidah Akhlak dan Al-Qur'an Hadis. Kondisi ini menuntut guru untuk tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga pada strategi pembelajaran yang mampu menjaga keterlibatan peserta didik. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa gamifikasi menjadi pendekatan yang relevan untuk menjawab kebutuhan tersebut, terutama dalam konteks karakter peserta didik SMK yang cenderung responsif terhadap aktivitas pembelajaran yang interaktif dan visual.

Secara analitis, efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran PAI dapat dipahami dari kemampuannya mengubah dinamika kelas menjadi lebih partisipatif. Unsur permainan seperti tantangan, poin, dan reward berfungsi sebagai pemicu motivasi yang mendorong siswa terlibat aktif dalam proses belajar. Hal ini menjelaskan mengapa gamifikasi efektif, karena peserta didik tidak lagi berada pada posisi pasif, melainkan dilibatkan secara langsung dalam proses berpikir, merespons, dan merefleksikan materi. Temuan ini sejalan dengan (Safitri et al., 2024) yang menegaskan bahwa gamifikasi dalam PAI mampu meningkatkan keterlibatan belajar sekaligus menumbuhkan suasana kelas yang lebih hidup dan kondusif.

Lebih jauh, bagaimana gamifikasi bekerja dalam konteks PAI terlihat dari cara guru mengintegrasikan elemen permainan secara kontekstual dan proporsional. Gamifikasi sederhana melalui kuis dan pemberian poin dimanfaatkan sebagai sarana evaluasi formatif sekaligus umpan balik langsung atas pemahaman siswa. Sementara itu, gamifikasi berbasis digital melalui Canva digunakan untuk

menyajikan materi secara visual dan interaktif, khususnya pada materi yang bersifat abstrak dan tekstual. Pendekatan ini menunjukkan bahwa gamifikasi tidak berdiri sebagai tujuan akhir pembelajaran, melainkan sebagai strategi pedagogis yang mendukung pemahaman dan pemaknaan materi PAI secara lebih mendalam (Putra et al., 2024).

Pada kajian Akidah Akhlak, gamifikasi berperan dalam memperkuat dimensi afektif pembelajaran. Tantangan dan pertanyaan reflektif yang dikemas dalam bentuk permainan mendorong siswa untuk mengaitkan nilai akhlak dengan realitas kehidupan sehari-hari. Proses ini penting karena pembelajaran PAI tidak hanya bertujuan mentransfer pengetahuan, tetapi juga membentuk sikap dan karakter religius peserta didik. Hal ini mendukung pandangan (Safroni & Hidayah, 2024) bahwa pembelajaran PAI yang interaktif lebih efektif dalam membantu internalisasi nilai moral dan spiritual.

Sementara itu, pada kajian Al-Qur'an Hadis, gamifikasi digital membantu mengatasi kejenuhan yang sering muncul dalam pembelajaran yang menuntut hafalan dan pemahaman teks. Penyajian kuis ayat dan hadis secara visual membuat siswa lebih fokus dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Pemberian poin tidak hanya berfungsi sebagai bentuk apresiasi, tetapi juga sebagai penguat motivasi atas usaha belajar siswa. Dengan demikian, gamifikasi mampu mengubah aktivitas pembelajaran yang repetitif menjadi lebih variatif dan menantang tanpa mengurangi kesakralan materi.

Temuan-temuan tersebut memiliki implikasi pada tataran teoretis dan praktis pembelajaran PAI. Secara teoretis, penelitian ini menunjukkan bahwa gamifikasi dalam PAI tidak hanya berfungsi sebagai strategi peningkatan motivasi belajar, tetapi juga dapat dipahami sebagai pendekatan pedagogis yang mendukung proses internalisasi nilai keislaman. Gamifikasi berperan sebagai medium yang menjembatani kebutuhan pembelajaran nilai dengan karakter generasi digital, sehingga memperkaya kajian tentang integrasi gamifikasi dalam pendidikan agama yang selama ini lebih banyak difokuskan pada mata pelajaran umum.

Pada tataran praktis, hasil penelitian ini memberikan gambaran bahwa gamifikasi dapat diterapkan secara fleksibel oleh guru PAI tanpa harus bergantung pada teknologi yang kompleks. Guru dapat memadukan gamifikasi sederhana dan digital sesuai karakter materi, kondisi kelas, dan keterbatasan waktu pembelajaran. Bagi pengambil kebijakan sekolah, temuan ini menegaskan pentingnya dukungan institusional terhadap inovasi pembelajaran, baik melalui pelatihan pengembangan media sederhana maupun pemberian ruang kebebasan pedagogis bagi guru. Dukungan tersebut memungkinkan pembelajaran PAI berlangsung lebih relevan dengan kebutuhan peserta didik, sekaligus tetap berorientasi pada tujuan utama pembentukan karakter religius.

6. Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis gamifikasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta dilakukan secara fleksibel melalui gamifikasi sederhana dan gamifikasi berbasis digital menggunakan Canva. Pendekatan ini terbukti meningkatkan keaktifan, motivasi, dan pemahaman peserta didik, khususnya pada kajian Akidah Akhlak dan Al-Qur'an Hadis, tanpa mengabaikan tujuan pembelajaran PAI sebagai penanaman nilai keislaman.

Kontribusi penelitian ini menunjukkan bahwa gamifikasi dalam PAI berfungsi sebagai strategi pedagogis pendukung yang efektif apabila diterapkan secara selektif dan kontekstual. Secara praktis, guru PAI disarankan memanfaatkan gamifikasi secara proporsional sesuai karakter materi, dengan dukungan kebijakan sekolah terhadap inovasi pembelajaran.

Keterbatasan penelitian ini terletak pada fokus kajian yang terbatas pada satu sekolah dan penggunaan pendekatan kualitatif. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji gamifikasi PAI pada konteks dan jenjang yang lebih beragam serta menggunakan pendekatan metodologis yang berbeda guna memperkuat temuan.

7. Persembahan

Ucapan terima kasih disampaikan kepada pihak-pihak yang telah membantu secara profesional dalam pelaksanaan dan penyusunan penelitian ini. Penelitian ini didukung oleh SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta sebagai lokasi penelitian yang telah memberikan kesempatan, data, serta fasilitas yang diperlukan selama proses pengambilan data berlangsung.

Kami juga mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, serta keahlian yang sangat membantu dalam penyusunan makalah penelitian ini. Terima kasih disampaikan kepada seluruh pihak terkait yang telah memberikan dukungan akademik dan administratif sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik, meskipun tanggung

jawab atas seluruh isi dan kesimpulan dalam makalah ini sepenuhnya berada pada penulis

8. Referensi

Amri, M. F. (2025). Integrating online gamification into Islamic religious education in Indonesian elementary schools. *Jurnal PAI Raden Fatah, 7*(4), 460–469. doi:10.19109/pairf.v7i4

B, A. U., Jannati, P., Malahati, F., Qathrunnada, & Shaleh. (2023). Kualitatif: Memahami karakteristik penelitian sebagai metodologi. *Jurnal Pendidikan Dasar, 11*(2), 341–348.

Brotherson, S. E., & Hoffma, M. S. (2020). The history and usage of parenting newsletter interventions in family life education. *Education Sciences, 10*(11), 4–21. doi:10.3390/educsci10110326

Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.

Hayati, R., Karim, A., Kartika, Y., & Fachrurazi. (2025). Belajar asyik dan bermakna: Integrasi gamifikasi dalam pembelajaran kontekstual di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10*(2), 23–37.

Lampropoulos, G., Mukta, B. G., & Anastasiadis, T. (2025). Gamification in learning management systems: A systematic literature review. *Information, 16*(12), 1–23. doi:10.3390/info16121094

Malik, A. (2025). Digital learning and gamification in Islamic religious education: Impacts on engagement among Generation Z. *Journal of Learning Technology and Innovation, 1*(1), 5–15.

Nascimento, S. A. G. C., Souza, C. A. de, Oliveira, E. D. de, Silva, L. G., Nascimento, I. J. B. M. F. do, Fagundes, J. M., Viana, M. C. V., Cardoso, R. S., & Júnior, T. S. C. (2025). Gamification in education: A systematic review of the literature. *Journal of Tertiary Education and Learning (JTEL), 3*(3), 128–133.

Nurcahyo, N., Riatmaja, D. S., Rizki, M. Y., Rukhmana, T., Ikhlas, A., Wahyuni, L., & Hastin, M. (2025). Pengaruh gamifikasi dalam pembelajaran online terhadap motivasi belajar siswa. *Community Development Journal, 6*(3), 4334–4340.

Putra, L. D., Arini, A. Y., & Nirmala, N. A. (2024). Pemanfaatan gamifikasi pada pembelajaran PAI di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9*(4), 234–243.

Renata, Ilham, M. F. A., & Rachman, I. F. (2025). Integrasi gamifikasi berbasis penghargaan dalam meningkatkan motivasi belajar bahasa Indonesia di tingkat menengah pada era digital. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia, 2*(4), 495–506.

Safitri, Q., Anam, N., & Sinta, D. (2024). Penerapan gamification pembelajaran pendidikan agama Islam dalam meningkatkan pola pikir kreatif siswa. *Al-Adabiyah: Jurnal Pendidikan Agama Islam, 5*(1), 17–27.

Safroni, S., & Hidayah, U. (2024). Strategi pembelajaran pendidikan agama Islam. *Al-Muaddib: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan, 6*(2), 424–436.

Salim, A. Y., Rani, S., Sayidaturrahmah, S. S., & Kesuma, D. W. (2025). Efektivitas gamifikasi terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran daring: Systematic literature review. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10*(2), 248–263.

Sarwiyanti, Ermawati, E., Kosim, A., & Alam, B. (2025). Gamification learning design strategy to increase student motivation. *Multidisciplinary Output Research for Actual and International Issue (MORFAI Journal), 5*(2), 1043–1048.

Ulhaque, M. I. Z., Fachrezi, M. A., & Hadiapurwa, A. (2024). Gamifikasi pembelajaran dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal Inovatif Pembelajaran, 7*(1), 58–70.

Yahya, M., & Rahman, A. (2024). Pendidikan agama Islam dan pembentukan karakter peserta didik. *Jurnal Pendidikan Mosikolah, 3*(2), 369–379.

© 2026 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution Share Alike (CC BY SA) license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).