



JOURNAL OF CONTEMPORARY
GENDER AND CHILD STUDIES

Vol 5 No 2 Year 2026 Page 657-662

<https://zia-research.com/index.php/jcgcs>

**Menjaga Motivasi Belajar PAI Melalui Gamifikasi:
Studi Praktik Pembelajaran di Sekolah Menengah Atas**

Mega Nur Safira¹, Zamroni², Husni Idris³

^{1,2,3} Universitas Islam Negeri Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda, Indonesia

Email: megataengtaeng@gmail.com¹, zamroni1802.uinsi@gmail.com², husni_idris@uinsi.ac.id³

ARTICLE INFO

Kata Kunci

Gamifikasi

Motivasi Belajar

Pendidikan Agama Islam

ABSTRACT

This research is motivated by the importance of maintaining students' learning motivation in Islamic Religious Education (PAI) learning at senior high schools. Monotonous learning processes and teaching methods that are overly centered on lectures often cause students to become easily bored, less active, and less focused during the learning process. Therefore, this study aims to analyze the practice of optimizing gamification in maintaining students' learning motivation in Islamic Religious Education learning. This study employed a qualitative approach with a multisite research design conducted at SMA Negeri 3 Samarinda, SMA Negeri 16 Samarinda, and SMK Negeri 19 Samarinda. Data were collected through observation, interviews, and documentation involving Islamic Religious Education teachers and students as research participants. Data analysis was carried out through data condensation, data presentation, and conclusion drawing, while data validity was ensured through source triangulation and technique triangulation. The findings show that teachers optimized gamification through various games and learning media such as puzzles, learning cards, and Canva integrated with gamification elements including points, rewards, game levels, and challenges. These practices were able to create a more active, enjoyable, and interactive learning atmosphere, thereby helping sustain students' learning motivation continuously. In addition, the optimization of gamification was supported by teacher creativity, school facilities, and students' enthusiasm.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya menjaga motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah menengah atas. Pembelajaran yang monoton dan terlalu berpusat pada metode ceramah sering menyebabkan siswa mudah bosan, kurang aktif, dan kurang fokus selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis praktik optimalisasi gamifikasi dalam menjaga motivasi belajar siswa pada pembelajaran PAI. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian multisitus yang dilaksanakan di SMA Negeri 3 Samarinda, SMA Negeri 16 Samarinda, dan SMK Negeri 19 Samarinda. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan sumber data guru PAI dan siswa. Analisis data dilakukan melalui kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sedangkan keabsahan data diperoleh melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru mengoptimalkan gamifikasi melalui berbagai permainan dan media pembelajaran seperti puzzle, kartu pembelajaran, dan Canva yang dipadukan dengan unsur poin, reward, level permainan, dan tantangan. Praktik tersebut mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan interaktif sehingga membantu menjaga motivasi belajar siswa secara berkelanjutan. Selain itu, optimalisasi gamifikasi didukung oleh kreativitas guru, fasilitas sekolah, dan antusiasme siswa.

PENDAHULUAN

Perkembangan dunia pendidikan pada era modern menuntut guru untuk mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih adaptif, kreatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini (Basyori, 2025). Perubahan pola belajar siswa yang semakin dekat dengan teknologi, media visual, serta aktivitas

interaktif menyebabkan pendekatan pembelajaran konvensional tidak selalu mampu mempertahankan perhatian dan motivasi belajar siswa dalam jangka waktu yang lama (Rakhman, et al., 2024; Rahmaini & Assingkily, 2026). Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), kondisi tersebut menjadi tantangan tersendiri bagi guru karena mata pelajaran PAI masih sering dipersepsikan siswa sebagai pembelajaran yang identik dengan hafalan, ceramah, dan suasana kelas yang monoton. Akibatnya, tidak sedikit siswa yang menunjukkan kurangnya antusiasme, rendahnya partisipasi, serta menurunnya fokus belajar ketika proses pembelajaran berlangsung.

Motivasi belajar memiliki posisi yang sangat penting dalam keberhasilan pembelajaran (Rahman, 2022). Siswa yang memiliki motivasi belajar yang baik cenderung lebih aktif mengikuti pembelajaran, lebih fokus memahami materi, dan lebih terlibat dalam aktivitas belajar di kelas. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar dapat memengaruhi keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan berdampak pada kurang optimalnya proses belajar mengajar (Utami, et al., 2024). Oleh karena itu, guru perlu menghadirkan strategi pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mampu membangun suasana belajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Salah satu pendekatan yang mulai banyak digunakan dalam dunia pendidikan adalah gamifikasi. Gamifikasi merupakan penerapan unsur-unsur permainan ke dalam konteks nonpermainan, termasuk dalam kegiatan pembelajaran (Herlina, et al., 2025). Dalam praktik pendidikan, gamifikasi diwujudkan melalui penggunaan poin, reward, tantangan, level permainan, kompetisi sehat, maupun aktivitas pembelajaran berbasis permainan yang bertujuan menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif (Ilmudinulloh, 2025). Pendekatan ini dinilai mampu meningkatkan keterlibatan siswa karena pembelajaran tidak lagi hanya berlangsung secara satu arah, tetapi melibatkan siswa secara langsung dalam proses belajar.

Dalam pembelajaran PAI, gamifikasi tidak hanya berfungsi sebagai hiburan atau variasi aktivitas kelas, tetapi juga dapat menjadi strategi pedagogis untuk menjaga motivasi belajar siswa secara berkelanjutan (Zakiyyah & Abdullah, 2025). Penggunaan permainan dalam pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang lebih santai tanpa menghilangkan substansi materi yang dipelajari. Siswa dapat belajar melalui pengalaman, diskusi, tantangan kelompok, serta interaksi sosial yang membuat proses pembelajaran terasa lebih hidup dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada ceramah guru.

Meskipun demikian, penerapan gamifikasi dalam pembelajaran tidak selalu berjalan secara sederhana (Prayoghi & Assingkily, 2025). Guru perlu mempertimbangkan berbagai aspek seperti karakteristik siswa, kesiapan media pembelajaran, kondisi kelas, serta keberlanjutan motivasi belajar siswa (Legowo, 2022). Penggunaan gamifikasi yang dilakukan secara monoton justru dapat menimbulkan kejenuhan baru bagi siswa. Oleh sebab itu, optimalisasi praktik gamifikasi menjadi hal yang penting agar pembelajaran tetap menarik tanpa kehilangan tujuan utamanya sebagai proses pendidikan.

Optimalisasi gamifikasi dalam pembelajaran dapat dilakukan melalui berbagai cara, seperti pengembangan variasi permainan, penggunaan media pembelajaran yang fleksibel, evaluasi pembelajaran secara berkala, serta pengembangan kompetensi guru dalam mengelola kelas. Selain itu, dukungan sekolah dan kolaborasi antarguru juga menjadi faktor penting dalam membantu guru mengembangkan pembelajaran berbasis gamifikasi yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki pengaruh positif terhadap motivasi dan keterlibatan belajar siswa (Suparmini, et al., 2024). Penelitian oleh Deterding menjelaskan bahwa gamifikasi mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik melalui penggunaan elemen permainan dalam aktivitas nonpermainan (Deterding, et al., 2011). Selain itu, penelitian Kapp juga menegaskan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran melalui pemberian tantangan, penghargaan, dan sistem umpan balik yang terstruktur (Kapp, 2012). Dalam konteks pendidikan di Indonesia, sejumlah penelitian juga menunjukkan bahwa gamifikasi membantu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan komunikatif di dalam kelas.

Namun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak membahas efektivitas gamifikasi terhadap hasil belajar atau motivasi belajar secara umum, sedangkan pembahasan mengenai upaya menjaga motivasi belajar siswa secara berkelanjutan melalui optimalisasi praktik gamifikasi masih relatif terbatas, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat sekolah menengah atas. Padahal, keberlanjutan motivasi belajar merupakan aspek penting dalam proses pendidikan karena motivasi yang bersifat sementara belum tentu mampu menciptakan keterlibatan belajar yang konsisten pada diri siswa.

Berangkat dari kondisi tersebut, artikel ini berfokus pada praktik optimalisasi gamifikasi dalam pembelajaran PAI di sekolah menengah atas. Artikel ini membahas bagaimana guru mengembangkan strategi gamifikasi, faktor-faktor yang mendukung dan menghambat optimalisasi pembelajaran berbasis gamifikasi, serta upaya guru dalam menjaga motivasi belajar siswa secara berkelanjutan. Dengan demikian, kajian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai praktik pembelajaran berbasis gamifikasi yang tidak hanya menarik secara sesaat, tetapi juga mampu mendukung keberlangsungan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian multisitus. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada pemahaman mendalam mengenai praktik optimalisasi gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam serta bagaimana guru menjaga motivasi belajar siswa secara berkelanjutan di lingkungan sekolah menengah atas. Adapun desain multisitus digunakan karena penelitian dilakukan pada beberapa sekolah dengan karakteristik dan praktik pembelajaran yang berbeda sehingga memungkinkan peneliti memperoleh gambaran yang lebih luas mengenai penerapan gamifikasi dalam pembelajaran PAI.

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 3 Samarinda, SMA Negeri 16 Samarinda, dan SMK Negeri 19 Samarinda. Ketiga sekolah tersebut dipilih karena memiliki praktik penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan pendekatan dan media pembelajaran yang beragam, baik berbasis offline maupun online. Variasi tersebut menjadi pertimbangan penting untuk melihat bagaimana guru mengembangkan dan mengoptimalkan gamifikasi sesuai dengan kondisi sekolah dan karakteristik peserta didik.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas sumber data primer dan sekunder. Sumber data primer diperoleh langsung dari guru Pendidikan Agama Islam dan siswa di ketiga sekolah yang menjadi lokasi penelitian. Guru dipilih karena berperan langsung dalam perencanaan dan pelaksanaan gamifikasi di kelas, sedangkan siswa dipilih untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman dan respons mereka terhadap pembelajaran berbasis gamifikasi. Adapun sumber data sekunder diperoleh melalui dokumen pendukung seperti perangkat pembelajaran, foto kegiatan pembelajaran, serta catatan yang berkaitan dengan pelaksanaan gamifikasi di sekolah.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi (Assingkily, 2021). Observasi dilakukan untuk melihat secara langsung pelaksanaan gamifikasi dalam pembelajaran PAI, termasuk interaksi guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Wawancara dilakukan secara mendalam kepada guru dan siswa untuk memperoleh data mengenai strategi pengembangan gamifikasi, faktor pendukung dan penghambat, serta upaya menjaga motivasi belajar siswa secara berkelanjutan. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan, media pembelajaran, dan dokumen lain yang relevan dengan fokus penelitian.

Analisis data dilakukan secara bertahap melalui kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap kondensasi data, peneliti menyeleksi dan memfokuskan data sesuai kebutuhan penelitian. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk uraian deskriptif agar memudahkan proses interpretasi dan analisis. Tahap terakhir dilakukan dengan menarik kesimpulan berdasarkan pola dan temuan yang diperoleh dari keseluruhan data penelitian. Adapun keabsahan data diperoleh melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik guna memastikan bahwa data yang diperoleh memiliki tingkat validitas dan kredibilitas yang baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa praktik gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah menengah atas tidak hanya digunakan sebagai variasi pembelajaran, tetapi juga menjadi strategi guru dalam menjaga motivasi belajar siswa secara berkelanjutan. Guru di ketiga sekolah berupaya mengembangkan pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa melalui penggunaan berbagai bentuk permainan dan media pembelajaran yang berbeda.

Di SMA Negeri 16 Samarinda, guru menggunakan gamifikasi berbasis offline melalui puzzle dan kartu pembelajaran. Penggunaan media tersebut dilakukan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih santai dan mengurangi kesan monoton dalam pembelajaran PAI. Guru memandang bahwa

pembelajaran agama sering kali dipersepsikan siswa sebagai pembelajaran yang hanya berisi ceramah sehingga diperlukan pendekatan yang lebih interaktif agar siswa tetap tertarik mengikuti pembelajaran. Selain itu, guru juga menggunakan sistem poin, level permainan, dan reward sederhana seperti stiker untuk meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung.

Sementara itu, di SMA Negeri 3 Samarinda, guru menerapkan gamifikasi melalui kartu pembelajaran dan puzzle gambar. Guru memanfaatkan permainan sebagai sarana untuk membantu siswa memahami materi yang dianggap sulit atau kompleks. Melalui aktivitas permainan, siswa terlihat lebih aktif berdiskusi dan lebih mudah memahami materi pembelajaran. Guru juga menggunakan reward berupa tambahan nilai dan snack untuk menjaga antusiasme siswa selama mengikuti pembelajaran berbasis gamifikasi.

Adapun di SMK Negeri 19 Samarinda, gamifikasi diterapkan melalui penggunaan Canva sebagai media pembelajaran berbasis digital. Guru memilih media digital karena dianggap lebih praktis dan sesuai dengan perkembangan teknologi serta karakteristik siswa masa kini. Penggunaan Canva membuat pembelajaran terasa lebih visual dan interaktif sehingga siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran. Sistem poin dan reward berupa tambahan nilai juga digunakan untuk menjaga partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa optimalisasi gamifikasi dilakukan guru melalui beberapa strategi. Pertama, guru berupaya menjaga konsistensi penggunaan gamifikasi secara berkala dalam pembelajaran. Guru tidak menggunakan gamifikasi pada setiap pertemuan, tetapi menggunakannya pada situasi tertentu agar siswa tetap memiliki ketertarikan terhadap pembelajaran dan tidak merasa jenuh. Guru menyadari bahwa penggunaan permainan secara terus-menerus dapat menimbulkan kebosanan sehingga diperlukan keseimbangan antara gamifikasi dan metode pembelajaran lainnya.

Kedua, guru terus mengembangkan variasi permainan dan media pembelajaran. Guru di SMA Negeri 16 Samarinda misalnya, berencana memperkaya jenis permainan selain puzzle dan kartu pembelajaran agar siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih beragam. Guru di SMA Negeri 3 Samarinda juga mulai mempertimbangkan pengembangan gamifikasi berbasis digital agar tetap relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan. Sementara itu, guru di SMK Negeri 19 Samarinda berupaya mengeksplor berbagai bentuk gamifikasi online agar pembelajaran tidak monoton.

Ketiga, guru melakukan evaluasi pembelajaran berdasarkan karakteristik siswa di setiap kelas. Guru menilai bahwa setiap kelas memiliki kondisi dan respons yang berbeda terhadap pembelajaran berbasis permainan. Oleh sebab itu, bentuk gamifikasi yang diterapkan perlu disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan suasana kelas agar pembelajaran dapat berjalan secara efektif. Guru tidak hanya fokus pada permainan, tetapi juga mempertimbangkan tujuan pembelajaran dan ketercapaian materi yang diajarkan.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa optimalisasi gamifikasi tidak dapat dipisahkan dari kompetensi guru dalam mengelola pembelajaran. Guru yang mampu menciptakan suasana kelas yang komunikatif dan menyenangkan cenderung lebih berhasil menjaga motivasi belajar siswa selama pembelajaran berlangsung. Hal tersebut sejalan dengan pandangan Kapp yang menyatakan bahwa gamifikasi dalam pendidikan bukan sekadar penggunaan permainan, tetapi merupakan strategi pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan pengalaman belajar peserta didik.

Selain kompetensi guru, faktor pendukung lain dalam optimalisasi gamifikasi adalah dukungan sekolah dan fasilitas pembelajaran. Ketiga sekolah memberikan ruang yang cukup luas bagi guru untuk mengembangkan kreativitas pembelajaran sesuai kebutuhan siswa. Di SMA Negeri 16 Samarinda misalnya, sekolah menyediakan fasilitas seperti printer dan kertas yang membantu guru menyiapkan media pembelajaran berbasis puzzle dan kartu. Di SMK Negeri 19 Samarinda, lingkungan sekolah yang cukup terbuka terhadap penggunaan teknologi juga membantu guru menerapkan gamifikasi berbasis digital.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa forum Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) memiliki peran penting dalam mendukung pengembangan gamifikasi. Guru di ketiga sekolah aktif mengikuti kegiatan MGMP sebagai sarana berbagi pengalaman dan strategi pembelajaran. Melalui forum tersebut, guru memperoleh berbagai ide baru mengenai metode pembelajaran yang lebih kreatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Kegiatan sharing antarguru membantu guru lebih terbuka terhadap inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan di kelas.

Di sisi lain, penelitian ini juga menemukan beberapa faktor penghambat dalam optimalisasi gamifikasi. Salah satu faktor utama adalah kondisi jam pembelajaran yang kurang ideal, khususnya ketika mata pelajaran PAI ditempatkan pada siang hari. Guru di ketiga sekolah menyampaikan bahwa kondisi siswa pada jam siang cenderung lebih mudah lelah dan kurang fokus dibandingkan ketika pembelajaran dilakukan pada pagi hari. Kondisi tersebut memengaruhi efektivitas pembelajaran meskipun gamifikasi telah diterapkan di kelas.

Selain itu, keterbatasan teknologi dan jaringan internet juga menjadi kendala dalam pembelajaran berbasis digital, khususnya di SMK Negeri 19 Samarinda. Penggunaan Canva cukup bergantung pada kondisi jaringan internet dan kesiapan perangkat siswa. Ketika jaringan tidak stabil atau perangkat siswa kurang memadai, proses pembelajaran menjadi sedikit terhambat.

Temuan penelitian ini memperlihatkan bahwa keberhasilan optimalisasi gamifikasi tidak hanya bergantung pada bentuk permainan yang digunakan, tetapi juga pada kemampuan guru menyesuaikan pembelajaran dengan kondisi siswa dan lingkungan sekolah. Gamifikasi yang efektif adalah gamifikasi yang dirancang secara fleksibel, kreatif, dan tetap mempertimbangkan keseimbangan antara permainan dan tujuan pembelajaran.

Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam, gamifikasi memberikan kontribusi terhadap terciptanya suasana belajar yang lebih aktif dan interaktif. Siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui diskusi, kerja sama kelompok, dan penyelesaian tantangan yang diberikan guru. Aktivitas tersebut membuat siswa lebih nyaman mengikuti pembelajaran dan membantu menjaga motivasi belajar mereka secara berkelanjutan.

Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa praktik optimalisasi gamifikasi dalam pembelajaran PAI memerlukan kombinasi antara kreativitas guru, variasi metode pembelajaran, dukungan sekolah, serta kemampuan guru memahami karakteristik siswa. Gamifikasi tidak hanya berfungsi sebagai variasi pembelajaran, tetapi juga menjadi strategi pedagogis yang membantu guru menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan bagi siswa di sekolah menengah atas.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa gamifikasi menjadi salah satu strategi pembelajaran yang mampu membantu guru menjaga motivasi belajar Pendidikan Agama Islam di sekolah menengah atas. Praktik gamifikasi yang diterapkan di SMA Negeri 3 Samarinda, SMA Negeri 16 Samarinda, dan SMK Negeri 19 Samarinda menunjukkan bahwa penggunaan unsur permainan seperti puzzle, kartu pembelajaran, Canva, sistem poin, tantangan, dan reward mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan interaktif. Gamifikasi membuat siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran, lebih terlibat dalam aktivitas belajar, serta lebih mudah memahami materi Pendidikan Agama Islam.

Optimalisasi gamifikasi dilakukan guru melalui pengembangan variasi permainan, penggunaan media pembelajaran yang fleksibel, evaluasi pembelajaran berdasarkan karakteristik siswa, serta pengembangan kompetensi guru melalui forum MGMP. Keberhasilan praktik gamifikasi juga dipengaruhi oleh dukungan sekolah, fasilitas pembelajaran, kreativitas guru, dan respons positif siswa terhadap pembelajaran berbasis permainan. Di sisi lain, terdapat beberapa faktor penghambat seperti keterbatasan teknologi, jaringan internet, dan kondisi jam pembelajaran yang kurang efektif. Oleh sebab itu, penerapan gamifikasi perlu dilakukan secara seimbang dan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran agar motivasi belajar siswa dapat terjaga secara berkelanjutan.

REFERENSI

- Assingkily, M. S. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan: Panduan Menulis Artikel Ilmiah dan Tugas Akhir*. Yogyakarta: K-Media.
- Basyori, S. I. (2025). Peranan Guru Sebagai Fasilitator Dalam Dunia Pendidikan Modern. *Syntax Idea*, 7(4), 559-564.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011, September). From game design elements to gamefulness: defining "gamification". In *Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments* (pp. 9-15).
- Herlina, L., Surur, S., Adawiyah, A. A., Fitrasah, R., & Cindy, A. H. (2025). *Gamifikasi dalam Pembelajaran*.

- Ilmudinulloh, R. (2025). *Pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran: konsep, implementasi, dan implikasinya*. Jakarta: Penerbit BRIN.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons.
- Legowo, Y. A. S. (2022). Gamifikasi dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *JISPE Journal of Islamic Primary Education*, 3(1), 13-30.
- Prayoghi, M. L., & Assingkily, M. S. (2025). Gamification sebagai Strategi Pembelajaran Aktif untuk Peningkatan Pemahaman Materi. *Mudabbir: Journal Research and Education Studies*, 5(1), 577-585. <https://www.jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/mudabbir/article/view/844>.
- Rahmaini, R., & Assingkily, M. S. (2026). Technology-Based Arabic Language Learning Model that Combines Digital Traditions and Innovation in Islamic Education. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*, 18(1), 661-672. <https://ejournal.insuriponorogo.ac.id/index.php/qalamuna/article/view/9013>.
- Rahman, S. (2022, January). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Rakhman, P. A., Salsyabila, A., Nuramalia, N., & Gustiani, P. E. (2024). Meningkatkan motivasi belajar siswa di SDN Cilampang melalui media pembelajaran digital dan konvensional. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Di Sekolah*, 5(2), 615-622.
- Suparmini, K., Suwindia, I. G., & Winangun, I. M. A. (2024). Gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di era digital. *Education and Social Sciences Review*, 5(2), 145-148.
- Utami, D. S., Putri, S. A., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Pentingnya motivasi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2071-2082.
- Zakiyyah, O., & Abdullah, A. (2025). REKONSTRUKSI MODEL GAMIFIKASI SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN ENGAGEMENT SISWA. *Journal Creativity*, 3(2), 390-398.