



## **Membangun Pembelajaran PAI Interaktif dan Menyenangkan Melalui Konten Berbasis IT dan Gamifikasi**

**M.Romadlon Habibullah<sup>1</sup>, Dwi Nur Cahyani<sup>2</sup>, Sofiatul Mukaromah<sup>3</sup>, dan Joy Ardha Abdurroziqin<sup>4</sup>**

Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, Bojonegoro, Indonesia

### **ABSTRAK**

Kemajuan teknologi informasi telah mengubah pembelajaran tradisional menjadi pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Penelitian ini membahas pengembangan konten pembelajaran berbasis teknologi informasi yang dipadukan dengan unsur gamifikasi, seperti poin, lencana, level, tantangan, dan umpan balik secara langsung, untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka dengan menelaah jurnal dan artikel ilmiah yang berkaitan dengan pembelajaran digital berbasis gamifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan motivasi intrinsik, keterlibatan, serta prestasi akademik peserta didik karena proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan partisipatif. Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), gamifikasi membantu mengurangi anggapan bahwa materi bersifat abstrak dan sulit dengan menyajikannya secara lebih interaktif. Proses pengembangan meliputi analisis kebutuhan, perancangan pembelajaran, pengembangan konten, uji coba, revisi, implementasi, dan evaluasi. Tahapan tersebut memastikan konten pembelajaran efektif, mudah digunakan, dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pengembangan konten pembelajaran berbasis TI dengan gamifikasi merupakan strategi inovatif yang mendukung pembelajaran bermakna dan berkelanjutan di era digital.

**Kata-kata Kunci:** Pengembangan Konten Pembelajaran; Teknologi Informasi; Gamifikasi; Motivasi Belajar Siswa; Pembelajaran Interaktif

### ***Building Interactive and Fun Islamic Education Learning Through IT-Based Content and Gamification***

### **ABSTRACT**

*The advancement of information technology has changed traditional learning into more interactive and engaging experiences. This study discusses the development of IT-based learning content combined with gamification elements such as points, badges, levels, challenges, and real-time feedback to increase students' motivation and interest in learning. The research uses a library research method by reviewing journals and academic articles related*

*to gamified digital learning. The results show that gamification can improve students' intrinsic motivation, engagement, and academic achievement because learning becomes more enjoyable and participatory. In Islamic religious education (PAI), gamification helps reduce the perception that the subject is abstract and difficult by presenting material in a more interactive way. The development process includes needs analysis, instructional design, content development, testing, revision, implementation, and evaluation. These stages ensure that the learning content is effective, user-friendly, and adaptable to different learners. The study concludes that IT-based learning content with gamification is an innovative strategy that supports meaningful and sustainable learning in the digital era.*

**Keywords:** *Learning Content Development; Information Technology; Gamification; Student Motivation; Interactive Learning*

## **PENDAHULUAN**

Kemajuan teknologi informasi di era digital telah memberikan dampak signifikan pada dunia pendidikan, khususnya dalam metode guru menyampaikan pelajaran dan cara siswa memahami serta mengikuti proses belajar. Proses pembelajaran kini tidak lagi terbatas pada metode konvensional yang bersifat satu arah, melainkan menuntut penggunaan media yang interaktif, dinamis, dan mampu menarik perhatian siswa. Guru serta media pembelajaran memiliki peran penting dalam mencapai standar pendidikan yang ditetapkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah. Dalam kegiatan belajar mengajar, diperlukan penggunaan media yang menarik agar penyampaian materi dari guru kepada siswa berlangsung lebih efektif, sekaligus membantu memantau perkembangan belajar siswa secara optimal (Tegeh et al., 2024). Namun, kenyataannya, masih banyak proses pembelajaran yang menggunakan media kurang variatif sehingga siswa cepat bosan, sulit memahami materi, dan mengalami penurunan motivasi belajar. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran berbasis IT yang bukan hanya menyajikan materi secara digital, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan serta mendorong keterlibatan aktif siswa.

Berdasarkan kajian literatur terdahulu tersebut, bahwa hasil penelitian mengenai pemanfaatan gamifikasi dalam pembelajaran menunjukkan perkembangan yang signifikan beberapa tahun terakhir. Artikel oleh Arrizqiyah (2024) menguji efektivitas metode pembelajaran gamifikasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di jenjang SMA. Penelitian tersebut menggunakan desain kuasi-eksperimen dengan kelompok kontrol dan eksperimen, serta menunjukkan bahwa gamifikasi terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa dengan nilai N-gain mencapai kategori tinggi. Selain itu, prosentase terlaksana pembelajaran gamifikasi mencapai 90,90%, menegaskan bahwa metode ini tidak hanya efektif secara hasil belajar tetapi juga mudah diimplementasikan di kelas. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa gamifikasi memiliki pengaruh kuat terhadap peningkatan motivasi dan

hasil belajar, terutama pada materi PAI yang cenderung dianggap abstrak oleh siswa. Penelitian ini hanya mengukur efek penggunaan gamifikasi, bukan bagaimana konten pembelajaran digital berbasis gamifikasi dikembangkan, media pembelajaran yang digunakan tidak dijelaskan sebagai produk IT tertentu (misalnya aplikasi, modul digital, atau platform interaktif), serta tidak menyinggung bagaimana gamifikasi meningkatkan minat atau motivasi dalam konteks desain konten (Pengaruh Metode Pembelajaran Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Penelitian Pada Kelas XI SMA Karya Budi Cileunyi), 2024).

Kebaruan ilmiah (novelty) dari artikel ini terletak pada upaya mengembangkan konten pembelajaran yang bukan hanya memanfaatkan teknologi digital, tetapi dirancang secara khusus dengan kerangka gamifikasi yang mencakup poin, level, tantangan, badge, dan umpan balik real-time sebagai strategi untuk meningkatkan motivasi serta minat belajar siswa. Permasalahan penelitian yang muncul dari uraian tersebut adalah: Apa pengertian pengembangan konten pembelajaran berbasis IT dengan penerapan unsur gamifikasi? Apa manfaat penerapan gamifikasi pada pembelajaran PAI untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa? Dan Bagaimana langkah-langkah pengembangan konten pembelajaran berbasis IT dengan penerapan unsur gamifikasi?. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis proses pengembangan konten pembelajaran berbasis IT dengan gamifikasi, mengkaji efektivitas fitur gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, serta memberikan rekomendasi model pengembangan media pembelajaran digital yang inovatif dan relevan pada era teknologi saat ini.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan dalam kajian ini adalah Library Research, yaitu penelitian yang dilakukan melalui penelaahan berbagai sumber pustaka seperti jurnal ilmiah, buku, artikel akademik, dan dokumen relevan lainnya. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan analisis mendalam terhadap teori, temuan penelitian sebelumnya, serta konsep-konsep yang berkaitan dengan pengembangan konten pembelajaran berbasis IT dengan gamifikasi untuk memperoleh pemahaman menyeluruh mengenai bagaimana teknologi dan gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, metode Library Research ini memberikan landasan teoritis yang kuat dalam merumuskan solusi inovatif terkait pengembangan media pembelajaran digital yang lebih menarik dan efektif.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pengembangan konten pembelajaran berbasis IT adalah proses perancangan, pembuatan, dan penyajian materi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi untuk mendukung aktivitas belajar mengajar secara efektif dan efisien. Penggunaan IT dalam pembelajaran memungkinkan penyampaian materi yang interaktif dan dapat diakses kapan saja dan di mana saja, meningkatkan fleksibilitas dalam belajar. Konten tersebut bisa berupa modul digital, video interaktif, simulasi, hingga aplikasi pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai teknologi pendukung modern seperti augmented reality hingga gamifikasi (Hendrawati, 2025).

Gamifikasi adalah penerapan elemen-elemen permainan di luar konteks permainan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pengalaman belajar peserta didik. Unsur-unsur gamifikasi meliputi mekanisme seperti pemberian poin, lencana, papan peringkat, tantangan, level, serta hadiah virtual. Dalam pembelajaran berbasis IT, gamifikasi diaplikasikan melalui fitur-fitur tersebut agar siswa terdorong untuk aktif, kompetitif secara sehat, dan termotivasi menyelesaikan tugas dengan cara yang menyenangkan. Elemen gamifikasi secara signifikan meningkatkan minat, motivasi intrinsik, dan hasil belajar siswa (Collins et al., 2021).

Pengembangan konten pembelajaran yang mengintegrasikan gamifikasi mengikuti tahap analisis kebutuhan, perancangan tujuan pembelajaran, pembuatan media interaktif yang mengandung elemen permainan, hingga evaluasi efektivitas penggunaan gamifikasi tersebut. Model pengembangan yang umum digunakan misalnya Rapid Prototyping yang sistematis di setiap tahapnya. Integrasi gamifikasi diupayakan tidak hanya meningkatkan kesenangan belajar, tapi juga keterlibatan yang berdampak pada prestasi akademik dan motivasi yang berkelanjutan (Jusuf Heni, 2016).

Pendekatan gamifikasi dalam konten pembelajaran berbasis IT terbukti mampu mengatasi kebosanan siswa dan memperbaiki suasana belajar menjadi lebih interaktif dan menarik. Selain itu gamifikasi membantu memberi feedback instan dan tantangan yang meningkatkan kompetensi siswa secara bertahap. Penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta prestasi akademik secara signifikan (Collins et al., 2021).

Perihal ini juga saling berkaitan dengan ayat Al-Qur'an, yaitu QS. Yunus Ayat 101

قُلْ انظُرُوا مَاذَا فِي السَّمٰوٰتِ وَالْاَرْضِ وَمَا تُعْبٰى الْاٰيٰتِ وَالنُّذُرِ عَنْ قَوْمٍ لَا يُؤْمِنُوْنَ ﴿١٠١﴾

Artinya: “Katakanlah (Nabi Muhammad), “Perhatikanlah apa saja yang ada di langit dan di bumi!” Tidaklah berguna tanda-tanda (kebesaran Allah) dan peringatan-peringatan itu (untuk menghindarkan azab Allah) dari kaum yang tidak beriman”.

Ayat tersebut berisi perintah Allah kepada manusia untuk melihat, memperhatikan, dan mengamati segala yang ada di langit dan di bumi sebagai tandatanda kekuasaan-Nya. Ayat ini menekankan pentingnya proses pembelajaran yang didasarkan pada pengamatan, eksplorasi, dan pemanfaatan akal. Melalui perintah “perhatikanlah”, Allah mendorong manusia untuk tidak sekadar menerima informasi secara pasif, tetapi aktif melakukan observasi terhadap berbagai fenomena alam dan kehidupan. Dengan demikian, ayat ini menegaskan bahwa proses belajar yang ideal adalah proses yang melibatkan eksplorasi, analisis, dan rasa ingin tahu yang tinggi.

Dalam konteks pembelajaran modern, prinsip-prinsip yang terkandung dalam ayat ini memiliki relevansi yang sangat kuat, terutama pada pengembangan konten pembelajaran berbasis teknologi informasi (IT). Teknologi memungkinkan siswa mengamati fenomena yang sebelumnya sulit dijangkau, misalnya melalui animasi, simulasi, virtual reality, dan laboratorium digital. Dengan bantuan teknologi, siswa dapat menjelajahi alam semesta, memahami proses-proses sains, atau mengamati detail yang tidak dapat dilihat secara langsung. Hal ini sejalan dengan ajakan QS. Yunus ayat 101 agar manusia memperhatikan ciptaan-Nya secara lebih mendalam.

Penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran juga sangat berkaitan dengan pesan ayat ini. Gamifikasi menghadirkan pembelajaran yang berbasis tantangan, misi, eksplorasi, dan pengalaman interaktif. Melalui elemen-elemen seperti level, poin, badge, dan cerita (storyline), siswa terdorong untuk lebih aktif mengeksplorasi dan mencari jawaban. Pendekatan ini mencerminkan nilai-nilai dalam ayat tersebut, yaitu mendorong manusia untuk meneliti, menganalisis, dan menyelidiki fenomena secara langsung. Gamifikasi membuat siswa tidak hanya membaca atau mendengar materi, tetapi ikut serta mengamati dan mengalami proses belajar secara kreatif dan menyenangkan.

Dengan demikian, QS. Yunus ayat 101 dapat menjadi landasan filosofis dalam pengembangan konten pembelajaran berbasis IT dan gamifikasi. Ayat ini tidak hanya mengajarkan pentingnya pengamatan dan penggunaan akal, tetapi juga menginspirasi pendidik untuk merancang pembelajaran yang lebih aktif, eksploratif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi. Implementasi teknologi dan gamifikasi dalam pembelajaran merupakan salah satu bentuk aktualisasi dari perintah Allah agar manusia memperhatikan tanda-tanda kekuasaan-Nya dan memanfaatkannya sebagai sarana peningkatan ilmu pengetahuan. Melalui perpaduan nilai-nilai Al-Qur'an dan inovasi teknologi ini, proses belajar dapat menjadi lebih bermakna, menarik, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik di era digital (<https://Quran.Nu.or.Id/Yunus/101>, n.d.).

Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki manfaat yang signifikan dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Gamifikasi ini menggunakan elemen-elemen permainan seperti poin, badge, papan peringkat, dan tantangan yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Penelitian menunjukkan bahwa setelah penerapan gamifikasi, motivasi belajar siswa dapat meningkat secara signifikan, bahkan hingga 90% pada siklus kedua pembelajaran, sehingga gamifikasi menjadi metode efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam kelas PAI (Nasri, 2023). Selain itu, gamifikasi mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran agama. Dengan adanya pemberian poin atau badge sebagai bentuk penghargaan atas pencapaian siswa, hal ini tidak hanya mendorong semangat belajar tapi juga membangun rasa percaya diri siswa. Proses pembelajaran menjadi lebih mandiri dan menyenangkan, yang berujung pada pemahaman konsep ajaran Islam yang lebih baik dan pengalaman yang lebih bermakna bagi siswa.

Gamifikasi juga berdampak positif terhadap aspek motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa. Dengan adanya elemen-elemen kompetisi sehat dan reward, siswa terdorong untuk terus berusaha mencapai tujuan pembelajaran. Temuan dari penelitian studi pustaka sebelumnya memperlihatkan adanya peningkatan motivasi belajar yang signifikan pada siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis gamifikasi dibanding metode pembelajaran konvensional, baik dalam pembelajaran tatap muka maupun daring (Anshora et al., 2025). Lebih jauh, gamifikasi juga membantu meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi PAI dengan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan mengurangi rasa bosan selama proses pembelajaran. Hal ini sangat penting terutama bagi pendidikan agama Islam yang seringkali dianggap berat atau membosankan. Integrasi gamifikasi menjadi suatu inovasi pengajaran yang relevan untuk meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PAI (Inovasi et al., 2024).

Penerapan gamifikasi pun memungkinkan personalisasi pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kemampuan dan kebutuhan siswa. Dengan tantangan yang bervariasi dan game edukasi yang menarik, siswa yang memiliki level kemampuan beragam tetap dapat merasakan pengalaman belajar yang sesuai dan menantang. Ini juga mendukung inklusivitas pembelajaran di kelas PAI sehingga semua siswa merasakan manfaat dari proses pembelajaran yang diterapkan secara gamifikasi (Rani et al., 2024). Dengan demikian, gamifikasi dalam pembelajaran PAI sangat bermanfaat untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa melalui pendekatan yang interaktif, menyenangkan, serta mendorong partisipasi aktif. Gamifikasi tidak hanya membantu siswa memahami materi PAI lebih mendalam tetapi juga

membangun kebiasaan belajar yang positif dan berkelanjutan yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan pembelajaran modern (Narwanto Nurcahyo, 2025).

Langkah pertama dalam mengembangkan konten pembelajaran berbasis IT dengan unsur gamifikasi adalah melakukan analisis kebutuhan pembelajaran. Pada tahap ini, pengembang harus mengidentifikasi materi pembelajaran yang sesuai dan karakteristik peserta didik, serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hal ini bertujuan agar konten yang dikembangkan mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara optimal melalui elemen gamifikasi seperti poin, tantangan, dan penghargaan yang disesuaikan dengan kebutuhan mereka (Porwitasari et al., 2025). Setelah analisis kebutuhan, langkah kedua adalah merancang desain pembelajaran yang menggabungkan prinsip gamifikasi secara sistematis. Desain ini meliputi pembagian materi dalam level-level berjenjang, penentuan jenis interaksi, serta mekanisme reward dan feedback yang memacu semangat belajar siswa. Contohnya, memberikan lencana virtual saat siswa berhasil menyelesaikan kuis di akhir setiap bagian materi, sehingga pembelajaran menjadi menarik dan interaktif (Shaliha & Fakhzikril, 2022). Langkah ketiga adalah pengembangan konten pembelajaran menggunakan teknologi IT yang mendukung integrasi gamifikasi. Pengembang dapat memanfaatkan platform pembelajaran digital seperti e-learning, video interaktif, dan multimedia yang diintegrasikan dengan modul gamifikasi, contohnya modul FrogPlay yang meningkatkan motivasi dan kinerja akademik siswa. Konten interaktif ini harus dirancang dengan memperhatikan kemudahan akses dan kenyamanan penggunaan (Suparmini et al., 2024).

Selanjutnya, langkah keempat adalah melakukan uji coba atau pilot testing konten pembelajaran yang telah dikembangkan untuk mendapatkan umpan balik dari peserta didik dan guru. Evaluasi ini penting untuk mengidentifikasi kekurangan dan kelebihan konten sehingga dapat diperbaiki sebelum implementasi luas. Uji coba juga membantu memastikan bahwa mekanisme gamifikasi benar-benar efektif dalam meningkatkan partisipasi dan minat belajar siswa. Langkah kelima adalah revisi dan penyempurnaan konten berdasarkan hasil evaluasi dan umpan balik. Pada tahap ini, pengembang melakukan perbaikan teknis dan konten sehingga materi yang disajikan lebih relevan, menarik, dan sesuai dengan target pembelajaran. Revisi juga dapat meliputi pengembangan variasi tantangan dan hadiah dalam gamifikasi agar siswa tetap termotivasi selama proses pembelajaran (Porwitasari et al., 2025). Langkah keenam adalah implementasi konten pembelajaran berbasis IT dengan gamifikasi di lingkungan pembelajaran sesungguhnya.

Pada tahap ini, guru atau fasilitator perlu dilatih untuk mengoperasikan media pembelajaran digital dan penerapan unsur gamifikasi secara efektif agar proses belajar mengajar berjalan lancar

dan optimal dalam meningkatkan engagement siswa (Philosophy et al., 2024). Langkah ketujuh adalah monitoring dan evaluasi berkelanjutan selama penggunaan konten pembelajaran berbasis gamifikasi. Dengan memantau keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar siswa secara rutin, pendidik dapat mengetahui dampak nyata penerapan gamifikasi serta melakukan penyesuaian strategi pembelajaran jika diperlukan agar hasil belajar semakin maksimal (Shaliha & Fakhzikril, 2022).

Langkah terakhir adalah dokumentasi dan pelaporan hasil pengembangan serta implementasi konten pembelajaran berbasis IT dengan gamifikasi. Dokumentasi bertujuan untuk mendukung pengembangan berkelanjutan, berbagi pengalaman dengan tenaga pendidikan lain, dan menjadi acuan penelitian atau pengembangan di masa mendatang. Dengan demikian, unsur gamifikasi dapat terus dioptimalkan sebagai metode inovatif dalam pembelajaran berbasis teknologi digital (Shaliha & Fakhzikril, 2022).

## **SIMPULAN**

Kemajuan teknologi informasi telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Pembelajaran yang sebelumnya bersifat konvensional kini dituntut untuk lebih interaktif, inovatif, dan mampu melibatkan peserta didik secara aktif. Pengembangan konten pembelajaran berbasis IT menjadi salah satu solusi strategis untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar sekaligus menjawab tantangan rendahnya motivasi dan minat belajar siswa. Hasil kajian menunjukkan bahwa penerapan unsur gamifikasi dalam konten pembelajaran PAI mampu meningkatkan motivasi, minat, serta keterlibatan siswa secara signifikan. Elemen-elemen gamifikasi seperti poin, level, tantangan, badge, dan umpan balik real-time menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, partisipatif, dan tidak membosankan. Melalui pendekatan ini, materi PAI yang cenderung dianggap abstrak dapat disajikan secara lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa.

Pengembangan konten pembelajaran berbasis IT dengan gamifikasi perlu dilakukan secara sistematis dan terencana. Tahapan yang meliputi analisis kebutuhan, perancangan pembelajaran, pengembangan media, uji coba, revisi, implementasi, serta evaluasi berkelanjutan menjadi kunci agar konten yang dihasilkan benar-benar efektif, user-friendly, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Integrasi nilai-nilai Al-Qur'an, khususnya QS. Yunus ayat 101, memberikan dasar filosofis yang kuat dalam pengembangan pembelajaran berbasis teknologi dan gamifikasi. Ayat tersebut menegaskan pentingnya proses belajar yang mendorong pengamatan, eksplorasi, dan penggunaan akal secara aktif. Prinsip ini selaras dengan konsep gamifikasi yang menekankan pembelajaran berbasis tantangan, pengalaman, dan keterlibatan langsung siswa.

Dengan demikian, pengembangan konten pembelajaran PAI berbasis IT dengan penerapan gamifikasi merupakan strategi pembelajaran yang inovatif dan relevan di era digital. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa, tetapi juga membangun pengalaman belajar yang bermakna, adaptif, dan berkelanjutan sesuai dengan kebutuhan pendidikan modern.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anshora, N. A., Triwoelandari, R., Ibn, U., & Bogor, K. (2025). Pengaruh kuis berbasis gamifikasi terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak. 6(5), 503–510. <https://doi.org/10.32832/itjmie.v6i5.20009>
- Collins, S. P., Storrow, A., Liu, D., Jenkins, C. A., Miller, K. F., Kampe, C., & Butler, J. (2021). GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI: STRATEGI MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA. 9(1), 167–186.
- Hendrawati, T. (2025). Pengembangan Konten Pembelajaran Digital Strategi Konten Pembelajaran Digital di Era Masyarakat 5.0. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian Dan Inovasi*, 5(1), 65–71. <https://doi.org/10.59818/jpi.v5i1.1156>  
<https://quran.nu.or.id/yunus/101>. (n.d.).
- Inovasi, J., Pendidikan, P., & Vol, P. (2024). IMPLEMENTASI MODEL GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI SISWA PADA PELAJARAN PAI DI SMAN 13 BANDUNG. 4(4), 1221–1229.
- Jusuf Heni. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1), 1–6. <https://media.neliti.com/media/publications/92772-ID-penggunaan-gamifikasi-dalam-proses-pembe.pdf>
- Narwanto Nurcahyo, dkk. (2025). PENGARUH GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA. 6(3), 4334–4340.
- Nasri. (2023). Penerapan Metode Gamifikasi dalam Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Motivasi Siswa di SD Negeri 011 Kepenuhan Hulu. *EDUSAINS : Journal of Education and Science*, 1(2), 55–61.
- Pengaruh Metode Pembelajaran Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Penelitian Pada Kelas XI SMA Karya Budi Cileunyi). (2024). 2024.
- Philosophy, E., Putra, L. D., Hidayat, F. N., Izzati, I. N., Ramadhan, M. A., & Dahlan, U. A. (2024). Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Kolaborasi pada Siswa Sekolah Dasar. 4(3), 131–139.
- Porwitasari, D. A., Wardani, N. N. S., Putri, S. D. K., & Lukitoaji, B. D. (2025). Impelementasi Pembelajaran Gamifikasi di Era Digital dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *EDUCREATIVA: Jurnal Seputar Isu Dan Inovasi Pendidikan*, 1(1), 29–34.
- Rani, A., Hal, S. |, & Samosir, A. R. (2024). KHIDMAT: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial Model Pembelajaran PAI Berbasis Gamifikasi Meningkatkan Minat dan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran Keagamaan Di SDN 010033 Perk. Hessa. 2(2), 2024. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/>
- Shaliha, M. A., & Fakhzikril, M. R. (2022). Pengembangan Konsep Belajar dengan Gamifikasi. *Inovasi Kurikulum*, 19(1), 79–86. <https://doi.org/10.17509/jik.v19i1.43608>
- Suparmini, K., Suwindia, I. G., & Winangun, I. M. A. (2024). Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Era Digital. 5(2), 145–148.

Tegeh, I. M., Studi, P., Pendidikan, T., & Ganesha, U. P. (2024). EFEKTIVITAS MULTIMEDIA PEMBELAJARAN GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK I.G.Y. 14, 159–168.