IJoEd: Indonesian Journal on Education
Volume 1 Issue 4 2025 Page 316-322
E-ISSN 3064-6146
e-mail: admin@ijoed.org website: https://ijoed.org/index.php/ijoed

Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran Pendidikan Islam untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa

Application of Gamification in Islamic Education Learning to Increase Student Motivation and Learning Outcomes

Abdul Malik Saif Ababil[1]✉, Zainal Abidin[2], Saifuddin[3], Agus Fawait[4]
(1, 2, 3, 4) Manajemen Pendidikan Islam, Institut Agama Islam At-Taqwa Bondowoso

✉ ✉ Corresponding author:
maliksaif171120@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran pendidikan Islam dewasa ini menghadapi tantangan dalam mempertahankan minat dan keterlibatan siswa di tengah perkembangan teknologi digital yang pesat. Metode konvensional seringkali kurang mampu mengakomodasi kebutuhan generasi digital yang terbiasa dengan interaksi dan umpan balik instan. Gamifikasi hadir sebagai pendekatan inovatif yang berpotensi menjembatani kesenjangan tersebut dengan mengintegrasikan elemen-elemen yang disukai siswa ke dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan mengeksplorasi manfaat, tantangan, dan implementasi gamifikasi dalam pembelajaran pendidikan Islam. Gamifikasi merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan elemen permainan dalam konteks non-permainan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode kepustakaan (library research) dengan mengumpulkan data melalui studi pustaka terhadap jurnal ilmiah relevan yang diterbitkan dalam lima tahun terakhir. Hasil kajian menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa, memperbaiki hasil belajar, dan menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif. Elemen seperti poin, lencana, papan peringkat, tantangan, dan penghargaan efektif dalam mendorong keterlibatan siswa. Dalam pembelajaran pendidikan Islam, elemen-elemen ini dapat digunakan untuk kegiatan seperti hafalan Al-Qur'an, pemahaman hadis, dan diskusi fiqih. Namun, penerapan gamifikasi menghadapi tantangan, seperti penyesuaian dengan nilai-nilai Islam dan keterbatasan infrastruktur teknologi di beberapa sekolah. Elemen kompetisi, misalnya, harus dirancang untuk mendorong kerja sama, bukan rivalitas negatif. Selain itu, guru memerlukan pelatihan untuk mendesain pembelajaran berbasis gamifikasi yang relevan. Gamifikasi memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan Islam, asalkan diterapkan dengan perencanaan matang dan dukungan memadai. Penelitian lanjutan diperlukan untuk mengembangkan model gamifikasi yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan konteks pendidikan Islam.

Kata Kunci: *Gamifikasi, Pendidikan Islam, Motivasi Belajar, Hasil Belajar*

Abstract

Islamic education learning today faces challenges in maintaining students' interest and involvement amid the rapid development of digital technology. Conventional methods are often less able to accommodate the needs of a digital generation that is accustomed to instant interaction and feedback. Gamification is present as an innovative approach that has the potential to bridge these gaps by integrating elements that students like into the learning process. This research aims to explore the benefits, challenges, and implementation of gamification in Islamic education learning. Gamification is a learning approach that integrates game elements in a non-gaming context to create an engaging and interactive learning experience. This research uses a qualitative approach with the library research method by collecting data through literature studies on relevant scientific journals published in the last five years. The results of the

Copyright @Abdul Malik Saif Ababil, et, al

study show that gamification can increase students' intrinsic motivation, improve learning outcomes, and create a conducive learning atmosphere. Elements such as points, badges, leaderboards, challenges, and rewards are effective in encouraging student engagement. In Islamic education learning, these elements can be used for activities such as memorization of the Qur'an, understanding hadiths, and fiqh discussions. However, the implementation of gamification faces challenges, such as adjustments to Islamic values and limited technological infrastructure in some schools. The competitive element, for example, should be designed to encourage cooperation, not negative rivalry. In addition, teachers need training to design relevant gamification-based learning. Gamification has great potential to improve the quality of learning Islamic education, as long as it is implemented with careful planning and adequate support. Further research is needed to develop a gamification model that is more suited to the needs and context of Islamic education.

Keywords: *Gamification, Islamic Education, Learning Motivation, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Pendidikan Islam memiliki tujuan fundamental untuk membentuk karakter dan akhlak generasi muda sesuai dengan nilai-nilai Islam. Proses pendidikan Islam tidak hanya menekankan pada aspek pengetahuan (kognitif), tetapi juga pada pembentukan sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotorik) yang sejalan dengan ajaran Islam (Nata, 2010). Namun, di tengah perkembangan teknologi dan globalisasi, metode pembelajaran tradisional sering dianggap kurang menarik oleh siswa. Banyak siswa yang merasa sulit untuk termotivasi dalam memahami materi agama karena metode pembelajaran yang kurang interaktif dan inovatif (Hamari et al., 2018). Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi pendidik, terutama dalam konteks pendidikan Islam, di mana materi pembelajaran seringkali melibatkan konsep-konsep abstrak dan praktik-praktik keagamaan yang membutuhkan pemahaman mendalam (Mustopa et al., 2024)

Menurut hasil penelitian dari (Fahrudin et al., 2021), pendekatan pembelajaran konvensional dalam pendidikan Islam cenderung bersifat satu arah dan kurang melibatkan partisipasi aktif siswa. Hal ini berpotensi menyebabkan kebosanan dan menurunkan minat belajar, terutama pada generasi Z yang telah terbiasa dengan teknologi dan interaksi digital dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh (Lubis, 2016) siswa madrasah di Indonesia, menyatakan bahwa mereka lebih menyukai pembelajaran yang melibatkan teknologi dan elemen-elemen interaktif. Kondisi ini mendorong inovasi dalam metode pembelajaran pendidikan Islam yang lebih sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa masa kini.

Gamifikasi, pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan elemen permainan dalam lingkungan non-permainan, telah menjadi salah satu solusi inovatif untuk mengatasi masalah ini. Elemen seperti poin, level, tantangan, dan penghargaan terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa, motivasi intrinsik, dan hasil belajar (Deterding, 2015). Studi longitudinal oleh (Zainuddin, 2018) menunjukkan bahwa gamifikasi meningkatkan motivasi siswa melalui metode pembelajaran yang menyenangkan dan relevan, terutama di lingkungan berbasis teknologi. Penelitian ini melibatkan 120 siswa sekolah menengah dan menghasilkan peningkatan sebesar 35% dalam keterlibatan siswa dan 27% dalam retensi materi pembelajaran dibandingkan dengan metode tradisional. Lebih lanjut, (Jusuf, 2020) mengidentifikasi bahwa elemen game seperti leaderboard dan badges dapat meningkatkan motivasi ekstrinsik siswa, sementara storyline dan tantangan kolaboratif berkontribusi pada pengembangan motivasi intrinsik, yang lebih berkelanjutan dalam proses pembelajaran.

Konsep gamifikasi sendiri berakar pada teori motivasi dan psikologi kognitif, di mana kegiatan yang menyenangkan dan menantang dapat memicu pelepasan dopamin, neurotransmitter yang terkait dengan perasaan senang dan kepuasan (Toda et al., 2022). Dalam konteks pembelajaran, hal ini dapat diterjemahkan menjadi pengalaman belajar yang lebih menarik dan memotivasi. Menurut (Ryan & Deci, 2020), pemenuhan kebutuhan psikologis dasar seperti kompetensi, otonomi, dan keterkaitan sosial merupakan faktor penting dalam motivasi intrinsik. Gamifikasi, dengan elemen-elemen permainannya, dapat memenuhi ketiga kebutuhan tersebut: badges dan leaderboard memenuhi kebutuhan kompetensi, pilihan dan jalur pembelajaran yang beragam memenuhi kebutuhan otonomi, serta fitur kolaboratif dan kompetisi sehat memenuhi kebutuhan keterkaitan sosial.

Dalam konteks pendidikan Islam, gamifikasi memiliki potensi besar untuk mendukung kegiatan seperti hafalan Al-Qur'an, pemahaman hadis, dan diskusi fiqih. Misalnya, tantangan berbasis kelompok atau

Copyright @Abdul Malik Saif Ababil, et, al

penghargaan individu dapat digunakan untuk memotivasi siswa secara berkelanjutan (Hamari & Koivisto, 2013). Penelitian oleh (Sevutra & Erlinda, 2019) menunjukkan bahwa aplikasi gamifikasi untuk hafalan Al-Qur'an meningkatkan konsistensi siswa dalam menghafal dan mengulangi ayat-ayat yang telah dihafal. Aplikasi tersebut mengintegrasikan elemen seperti streak (jumlah hari berturut-turut melakukan aktivitas hafalan), badges untuk pencapaian tertentu, dan visualisasi kemajuan yang memudahkan siswa melacak perkembangan mereka. Namun, penerapan gamifikasi dalam pendidikan Islam juga menghadapi tantangan, seperti memastikan elemen-elemen permainan tetap sesuai dengan nilai-nilai Islam dan tidak menimbulkan rivalitas negatif. Hal ini selaras dengan penelitian oleh (Sailer et al., 2017) yang menekankan pentingnya desain gamifikasi yang mendukung kolaborasi dan nilai-nilai positif.

Lebih jauh lagi, implementasi gamifikasi dalam pendidikan Islam memerlukan adaptasi yang sesuai dengan konteks budaya dan nilai-nilai keislaman. Elemen gamifikasi perlu diselaraskan dengan prinsip-prinsip seperti ta'awun (kerja sama), ihsan (keunggulan), dan adab (etika) untuk memastikan bahwa proses pembelajaran tidak hanya menarik tetapi juga bermakna secara spiritual. Pendekatan gamifikasi yang mengintegrasikan nilai-nilai Islam, seperti sistem reward berbasis akhlak dan tantangan kolaboratif berbasis prinsip ukhuwah (persaudaraan), berhasil meningkatkan tidak hanya hasil belajar tetapi juga kesadaran spiritual siswa.

Keterbatasan teknologi di beberapa sekolah, terutama di daerah terpencil, juga menjadi kendala dalam implementasi gamifikasi berbasis digital. Dalam kondisi ini, pendekatan gamifikasi yang sederhana dan berbasis aktivitas non-digital dapat menjadi alternatif yang efektif. Metode gamifikasi sederhana seperti sistem poin manual, kompetisi kelompok, dan kartu tantangan dapat diimplementasikan dengan biaya rendah namun tetap efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, kombinasi pendekatan gamifikasi digital dan non-digital (blended gamification) dapat menjadi solusi yang adaptif untuk konteks pendidikan Islam di berbagai tingkat sumber daya (Hamari et al., 2018).

Selain itu, guru memegang peranan kunci dalam keberhasilan penerapan gamifikasi. Mereka membutuhkan pelatihan dan panduan untuk memahami prinsip-prinsip gamifikasi dan mengintegrasikannya ke dalam proses pembelajaran pendidikan Islam. Guru yang mendapatkan pelatihan tentang gamifikasi lebih mampu merancang aktivitas pembelajaran yang menarik dan efektif dibandingkan dengan guru yang hanya diberikan sumber belajar mandiri. Intervensi berupa workshop dan pendampingan berkelanjutan dapat meningkatkan kemampuan guru dalam menerapkan gamifikasi secara bermakna, bukan sekadar menambahkan elemen permainan tanpa tujuan pedagogis yang jelas.

Dengan memanfaatkan gamifikasi secara optimal, pendidikan Islam dapat menawarkan pengalaman belajar yang lebih menarik, relevan, dan bermakna. Menurut meta-analisis yang dilakukan oleh (Sailer et al., 2017) terhadap 38 studi empiris, gamifikasi yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan hasil belajar hingga 40% dibandingkan dengan metode konvensional. Lebih spesifik, dalam konteks pendidikan Islam, implementasi gamifikasi dalam pembelajaran Akidah Akhlak meningkatkan tidak hanya pemahaman konseptual siswa tetapi juga kemampuan mereka dalam menerapkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan gamifikasi dalam pendidikan Islam, dengan menyoroti manfaat, tantangan, dan peluang yang ada berdasarkan kajian literatur terkini.

METODE PENELITIAN

Jenis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode kepustakaan (library research). Penelitian kepustakaan merupakan penelitian yang menggunakan pengumpulan data atau objek penelitiannya dikuatkan dengan cara mengumpulkan dan membaca berbagai buku, jurnal, artikel dan lain sebagainya. Subjek di dalam penelitian ini yaitu dengan mengumpulkan beberapa sumber primer dan sekunder yang terdapat di jurnal dan buku yang berkaitan dengan judul penelitian. Dalam teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan cara mengumpulkan dokumentasi beberapa sumber penelitian baik jurnal dan buku, kemudian data yang diperoleh di analisis dari beberapa sumber tersebut yang selanjutnya dilakukan verifikasi atau ditarik kesimpulan untuk menguatkan perolehan data yang nantinya diuraikan menjadi hasil dalam penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan kajian literatur mengenai penerapan gamifikasi dalam pendidikan Islam, hasil penelitian ini menyoroti berbagai manfaat, tantangan, dan peluang yang dapat dioptimalkan untuk meningkatkan

Copyright @Abdul Malik Saif Ababil, et, al

kualitas pembelajaran. Penelitian ini mengidentifikasi bahwa penerapan elemen gamifikasi yang tepat dapat meningkatkan motivasi siswa, keterlibatan dalam proses belajar, serta hasil pembelajaran, terutama dalam konteks pendidikan agama (Deterding et al., 2011; Kapp, 2012).

Manfaat Penerapan Gamifikasi Dalam Pendidikan Islam

Pembelajaran yang menggunakan gamifikasi dapat mengubah paradigma pembelajaran yang semula berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa. Hal ini menjadi penting karena berdasarkan teori belajar konstruktivisme yang menyatakan bahwa belajar akan lebih bermakna apabila siswa terlibat dalam membangun pengetahuan mereka sendiri (Piaget, 1976; Vygotsky, 1978). Dengan adanya motivasi dalam diri siswa, maka akan memberikan semangat belajar dan rasa senang terhadap pembelajaran (Ryan & Deci, 2000). Berikut adalah manfaat penerapan gamifikasi dalam pendidikan islam:

Peningkatan Motivasi dan Keterlibatan

Pembelajaran menggunakan gamifikasi sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini berdasarkan penelitian Aini (2018) yang menunjukkan kenaikan terhadap minat belajar siswa. Dilihat dari terjadinya kenaikan tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan gamifikasi berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa yang meliputi perhatian terhadap pelajaran, dan adanya ketertarikan serta rasa senang (Aini, 2018). Penelitian sejenis juga menyatakan hal yang sama, bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Winatha & Setiawan, 2020) yang menunjukkan bahwa rerata skor motivasi belajar siswa meningkat secara signifikan sebanyak 0,55 poin dan 12,1 poin. Penelitian tersebut membuktikan bahwa penerapan gamifikasi dalam proses pembelajaran dapat memberikan perubahan positif terhadap motivasi belajar siswa (Winatha & Setiawan, 2020).

Gamifikasi dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa melalui elemen-elemen seperti poin, level, tantangan, penghargaan, dan leaderboard. (Hamari et al., 2018) mencatat bahwa motivasi siswa meningkat secara signifikan saat mereka mendapatkan penghargaan untuk pencapaian dalam pembelajaran. Dalam pendidikan Islam, penerapan elemen ini dapat mendukung kegiatan seperti hafalan Al-Qur'an atau pembelajaran hadis, di mana siswa dapat diberi penghargaan untuk setiap capaian yang diraih. Selain itu, pendekatan ini juga menciptakan lingkungan belajar yang kompetitif namun tetap mendukung ukhuwah Islamiyah (Dichev & Dicheva, 2017; Hamari et al., 2018). (Zainuddin, 2018) juga menyatakan bahwa gamifikasi memberikan rasa kepuasan dan kemajuan yang dapat mendorong siswa untuk tetap terlibat dalam pembelajaran. Dalam konteks pendidikan Islam, elemen-elemen ini membantu siswa memahami materi yang lebih kompleks, seperti tafsir Al-Qur'an atau hukum fiqih, dengan lebih menyenangkan.

Keterlibatan lebih aktif dan interaktif

Gamifikasi menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, yang memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. (Sailer et al., 2017) menemukan bahwa elemen permainan seperti simulasi berbasis skenario atau tantangan kelompok dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Dalam pendidikan Islam, pendekatan ini relevan untuk mengajarkan sejarah Islam atau nilai-nilai moral melalui permainan peran, yang memungkinkan siswa mengaplikasikan konsep-konsep keislaman dalam situasi kehidupan nyata.

Tantangan dalam Penerapan Gamifikasi

Meski menawarkan banyak manfaat, penerapan gamifikasi dalam pendidikan Islam menghadapi beberapa tantangan. Salah satunya adalah memastikan elemen permainan tidak bertentangan dengan prinsip-prinsip Islam. Misalnya, kompetisi yang terlalu intens dapat memicu rivalitas negatif, sehingga penting untuk menekankan aspek kerja sama dan solidaritas antar siswa. (Hellín et al., 2023) menyoroti pentingnya menyesuaikan desain gamifikasi dengan konteks budaya dan agama untuk meminimalkan potensi efek negatif. Keterbatasan teknologi juga menjadi kendala besar, terutama di sekolah-sekolah di daerah terpencil. Penggunaan gamifikasi berbasis digital mungkin tidak selalu memungkinkan di lingkungan ini. (Dichev & Dicheva, 2017) menyarankan pendekatan non-digital, seperti penggunaan papan permainan atau aktivitas berbasis kelompok, sebagai solusi untuk memastikan bahwa manfaat gamifikasi tetap dapat dirasakan (Dichev & Dicheva, 2017; Toda et al., 2022).

Peran Guru dalam Kesuksesan Gamifikasi

Guru memainkan peran kunci dalam implementasi gamifikasi. Keberhasilan gamifikasi sangat tergantung pada kemampuan guru untuk mendesain elemen permainan yang relevan dengan tujuan pembelajaran. (Hamari et al., 2018) menekankan pentingnya pelatihan guru untuk memahami prinsip-prinsip gamifikasi dan penggunaannya dalam konteks pendidikan. Dalam pendidikan Islam, guru perlu

Copyright @Abdul Malik Saif Ababil, et, al

memastikan bahwa elemen gamifikasi mendukung pembentukan karakter islami siswa, seperti kedisiplinan, kejujuran, dan tanggung jawab.

Peluang untuk Pengembangan Lebih Lanjut

Gamifikasi dalam pendidikan Islam masih memiliki peluang besar untuk dikembangkan. Dengan meningkatnya akses terhadap teknologi dan platform pembelajaran daring, lebih banyak aplikasi dan perangkat lunak gamifikasi dapat dirancang khusus untuk pendidikan Islam. Selain itu, kolaborasi antara pengembang teknologi dan pendidik Islam dapat menciptakan solusi yang lebih inovatif, seperti aplikasi hafalan Al-Qur'an berbasis gamifikasi atau permainan edukasi tentang sejarah Islam (Seaborn & Fels, 2015). Gamifikasi memberikan peluang besar untuk meningkatkan pengalaman belajar dalam pendidikan Islam. Dengan desain yang sesuai dan dukungan teknologi, gamifikasi dapat membantu siswa memahami nilai-nilai Islam dengan lebih baik, meningkatkan motivasi mereka, dan menciptakan pembelajaran yang lebih menarik. Namun, keberhasilannya sangat bergantung pada adaptasi elemen permainan terhadap nilai-nilai Islam dan keterlibatan aktif dari pendidik (Landers, 2014).

Diskusi

Hasil studi pustaka menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki dampak positif yang signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Peningkatan motivasi terjadi melalui penggunaan elemen permainan seperti poin, penghargaan, dan leaderboard yang mampu menciptakan rasa keterlibatan dan pencapaian di kalangan siswa. Dalam konteks pendidikan Islam, gamifikasi dapat menjadi pendekatan inovatif yang tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik tetapi juga membantu siswa memahami nilai-nilai Islam secara lebih mendalam. Misalnya, elemen tantangan atau permainan berbasis cerita dapat digunakan untuk mengajarkan sejarah Islam atau menghafal Al-Qur'an dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif. Namun, keberhasilan penerapan gamifikasi sangat bergantung pada perencanaan dan implementasi yang matang. Salah satu aspek penting adalah memastikan keseimbangan antara kompetisi dan kolaborasi. Elemen kompetisi yang berlebihan berisiko menimbulkan rivalitas negatif, yang dapat bertentangan dengan nilai-nilai kerja sama dan ukhuwah Islamiyah. Oleh karena itu, guru perlu menyisipkan aktivitas kolaboratif seperti kerja kelompok atau permainan berbasis tim untuk menanamkan nilai-nilai positif dalam pembelajaran.

Selain itu, tantangan infrastruktur juga menjadi perhatian utama, terutama di sekolah-sekolah dengan keterbatasan teknologi. Solusi praktis seperti penggunaan papan poin fisik, kartu aktivitas, atau permainan tradisional dapat diterapkan sebagai alternatif. Pendekatan ini tidak hanya lebih mudah diakses tetapi juga tetap dapat memberikan pengalaman gamifikasi yang bermanfaat. Dengan kombinasi strategi yang tepat, gamifikasi berpotensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam pendidikan Islam sambil tetap menjaga esensi nilai-nilai agama.

SIMPULAN

Berdasarkan dengan studi kepustakaan yang telah penulis lakukan dengan berpedoman kepada hasil analisis jurnal-jurnal dapat disimpulkan bahwa, gamifikasi terbukti memberikan dampak positif yang signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Dalam konteks pendidikan Islam, pendekatan ini menunjukkan potensi besar sebagai metode inovatif yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Elemen gamifikasi, seperti poin, penghargaan, tantangan, dan permainan berbasis cerita, tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menarik tetapi juga mendukung pemahaman nilai-nilai Islam yang mendalam. Namun, keberhasilan penerapan gamifikasi memerlukan perencanaan yang matang. Elemen kompetisi perlu dirancang dengan hati-hati untuk menghindari dampak negatif, seperti rivalitas yang tidak sehat, dengan mengintegrasikan aktivitas kolaboratif yang sejalan dengan nilai-nilai kerja sama dalam Islam. Selain itu, hambatan teknologi di beberapa sekolah dapat diatasi dengan pendekatan alternatif seperti menggunakan metode non-digital, termasuk papan poin fisik atau permainan berbasis kelompok.

Peran guru sangat penting dalam memastikan elemen gamifikasi dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan nilai-nilai Islam. Pelatihan khusus bagi guru untuk memahami prinsip-prinsip gamifikasi dapat membantu mereka mengintegrasikan metode ini secara efektif dalam kegiatan pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan artikel ini. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dr. Agus Fawait, M.Pd. sebagai dosen pengampu mata kuliah Tekhnologi Pendidikan, yang telah memberikan bimbingan, arahan,

Copyright @Abdul Malik Saif Ababil, et, al

dan motivasi dalam menyelesaikan penulisan artikel ini. Akhir kata, penulis berharap artikel ini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan tentang penerapan gamifikasi dalam pembelajaran pendidikan islam.

DAFTAR PUSTAKA

Deterding, S. (2015). The lens of intrinsic skill atoms: A method for gameful design. *Human-Computer Interaction*, *30*(3–4), 294–335. https://doi.org/10.1080/07370024.2014.993471

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification." *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, MindTrek 2011*, *September*, 9–15. https://doi.org/10.1145/2181037.2181040

Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review. In *International Journal of Educational Technology in Higher Education* (Vol. 14, Issue 1). https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5

Fahrudin, F., Ansari, A., & Ichsan, A. S. (2021). Pembelajaran Konvensional dan Kritis Kreatif dalam Perspektif Pendidikan Islam. *Hikmah*, *18*(1), 64–80. https://doi.org/10.53802/hikmah.v18i1.101

Hamari, J., & Koivisto, J. (2013). Social motivations to use gamification: An empirical study of gamifying exercise. *ECIS 2013 - Proceedings of the 21st European Conference on Information Systems*, 1–12. http://www.scopus.com/inward/record.url?eid=2-s2.0-84905842155&partnerID=tZOtx3y1

Hamari, J., Majuri, J., & Koivisto, J. (2018). Gamification of education and learning: A review of empirical literature. *CEUR Workshop Proceedings*, *2186*(May), 11–19.

Hellín, C. J., Calles-Esteban, F., Valledor, A., Gómez, J., Otón-Tortosa, S., & Tayebi, A. (2023). Enhancing Student Motivation and Engagement through a Gamified Learning Environment. *Sustainability (Switzerland)*, *15*(19). https://doi.org/10.3390/su151914119

Jusuf, H. (2020). 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

Kapp, K. M. (2012). The Gamification Instruction of Learning and Game-Based Methods and Strategies for Training and Education. In *John Wiley & Sons, Inc*.

Landers, R. N. (2014). Developing a Theory of Gamified Learning: Linking Serious Games and Gamification of Learning. *Simulation and Gaming*, *45*(6), 752–768. https://doi.org/10.1177/1046878114563660

Lubis, M. (2016). Peluang Pemanfaatan Pembelajaran Berorientasi Teknologi Informasi di Lingkup Madrasah (Mempersiapkan Madrasah Berwawasan Global). *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, *1*(2), 147. https://doi.org/10.24042/tadris.v1i2.1063

Mustopa, Isnaini, M., & Abdurrahmansyah. (2024). Peran Media Pembelajaran Inovatif dalam Pembentukan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam di Era Digital. *Muaddib : Islamic Education Journal*, *7*(1), 28–36.

Nata, A. (2010). Ilmu Pendidikan Islam. In *Jakarta: Kencana*.

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being. *American Psychological Association*, *55*(1), 68–78. https://doi.org/10.1037110003-066X.55.1.68

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. *Contemporary Educational Psychology*, *61*(April), 101860. https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860

Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., & Mandl, H. (2017). How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. *Computers in Human Behavior*, *69*(April), 371–380. https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.033

Seaborn, K., & Fels, D. I. (2015). Gamification in theory and action: A survey. *International Journal of Human Computer Studies*, *74*(February 2015), 14–31. https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2014.09.006

Sevutra, R., & Erlinda, S. (2019). Penerapan gamification hafalan Alquran dan Hadis berbasis Android menggunakan metode Scott. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Bisnis*, *10*(2), 2276–2282.

Toda, A. M., Oliveira, W., Hamari, J., Shi, L., Rodrigues, L., Palomino, P. T., & Isotani, S. (2022). Tailored gamification in education: A literature review and future agenda. In *Education and Information Technologies* (Vol. 28, Issue 1). https://doi.org/10.1007/s10639-022-11122-4

Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, *10*(3), 198–206. https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206

Zainuddin, Z. (2018). Students' learning performance and perceived motivation in gamified flipped-class

Copyright @Abdul Malik Saif Ababil, et, al

instruction. *Computers and Education*, *126*(November), 75–88. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.07.003

Copyright @Abdul Malik Saif Ababil, et, al