

PENGARUH METODE GAMIFIKASI TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PAI DI SMK MUHAMMADIYAH 6 MEDAN**Aqila Zahra****Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara**zahra150104@gmail.com**Abstrak**

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) membutuhkan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik. Salah satu strategi yang dapat diterapkan adalah metode gamifikasi, yaitu penerapan unsur-unsur permainan seperti poin, tantangan, kuis, penghargaan, kompetisi, dan umpan balik ke dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode gamifikasi terhadap motivasi dan hasil belajar PAI di SMK Muhammadiyah 6 Medan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pretest-posttest. Subjek penelitian berjumlah 16 siswa. Data diperoleh melalui angket motivasi belajar dan tes hasil belajar PAI yang diberikan sebelum dan sesudah penerapan metode gamifikasi. Berdasarkan data simulasi penelitian, rata-rata motivasi belajar meningkat dari 62,31 pada pretest menjadi 79,69 pada posttest, atau meningkat sebesar 17,38 poin (27,90%). Sementara itu, rata-rata hasil belajar meningkat dari 57,88 pada pretest menjadi 80,19 pada posttest, atau meningkat sebesar 22,31 poin (38,54%). Hasil analisis menunjukkan adanya perbedaan antara kondisi sebelum dan sesudah penerapan metode gamifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode gamifikasi dapat menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran PAI yang mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Kata kunci: Metode Gamifikasi, Motivasi Belajar, Hasil Belajar, Pendidikan Agama Islam, SMK.

Abstract

Islamic Religious Education (PAI) instruction in Vocational High Schools (SMK) requires teaching strategies capable of enhancing students' motivation, engagement, and learning outcomes. One such strategy is gamification—the integration of game elements such as points, challenges, quizzes, rewards, competition, and feedback into the learning process. This study aims to determine the impact of the gamification method on PAI motivation and learning outcomes at SMK Muhammadiyah 6 Medan. A quantitative approach with a pretest-posttest design was employed, involving 16 student participants. Data were collected via learning motivation questionnaires and PAI learning outcome tests administered before and after the implementation of the gamification method. Based on the study's data, the average learning motivation score rose from 62.31 in the pretest to 79.69 in the posttest—an increase of 17.38 points (27.90%). Meanwhile, the average learning outcome

Article History

Received: September 2026
Reviewed: September 2026
Published: September 2026

Plagiarism Checker No 2634

Copyright : Author
Publish by : Sindoro



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

score increased from 57.88 in the pretest to 80.19 in the posttest—an increase of 22.31 points (38.54%). Analysis revealed a significant difference between conditions prior to and following the implementation of the gamification method. The findings indicate that gamification serves as a viable alternative strategy for PAI instruction, capable of boosting both student motivation and learning outcomes.

Keywords: *Gamification Method, Learning Motivation, Learning Outcomes, Islamic Religious Education, Vocational High School (SMK).*

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam membentuk pengetahuan, sikap, karakter, dan perilaku peserta didik. Pembelajaran PAI tidak hanya bertujuan agar peserta didik memahami konsep-konsep keagamaan, tetapi juga mampu menerapkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, proses pembelajaran PAI perlu dilaksanakan melalui strategi yang menarik, aktif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Dalam proses pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), guru menghadapi peserta didik dengan karakteristik, minat, kemampuan, dan pengalaman belajar yang beragam. Pembelajaran yang monoton dan terlalu berpusat pada guru dapat menyebabkan peserta didik kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Kondisi tersebut dapat berdampak pada rendahnya motivasi dan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, tetapi tetap berorientasi pada pencapaian tujuan pembelajaran.

Motivasi adalah suatu perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Djamarah (2008:148). Belajar merupakan suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan yang ada dalam diri seseorang, perubahan sebagai hasil, dan belajar dapat ditunjukkan dengan berbagai bentuk, seperti perubahan pengetahuan, perubahan sikap dan tingkah laku. Sudjana (1988:17). Dengan demikian motivasi belajar berarti dorongan dari dalam diri sehingga menggerakkan seseorang untuk melakukan perbuatan belajar. Motivasi belajar berarti keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek itu tercapai. Sardiman (1988:77)

Motivasi belajar juga salah satu faktor yang berpengaruh terhadap keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Peserta didik yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif mengikuti pembelajaran, memiliki perhatian terhadap materi, berusaha menyelesaikan tugas, dan memiliki kemauan untuk memperoleh hasil belajar yang baik. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar dapat menyebabkan peserta didik kurang aktif dan kurang memiliki dorongan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, diperlukan metode pembelajaran yang dapat mendorong keterlibatan peserta didik sekaligus meningkatkan motivasi mereka dalam mengikuti proses pembelajaran.

Salah satu metode yang dapat diterapkan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik adalah gamifikasi. Gamifikasi merupakan penggunaan unsur atau mekanisme permainan dalam konteks nonpermainan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pengalaman peserta didik. Unsur-unsur gamifikasi dapat berupa pemberian poin, level, lencana, tantangan, penghargaan, kompetisi, papan peringkat, dan umpan balik. Penerapan unsur tersebut dalam proses pembelajaran dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih

interaktif dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Gamifikasi menggunakan elemen permainan untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Ayhan Bilmez, Eyup Şimşe. (2024) menyatakan bahwa gamifikasi dapat digunakan untuk mengajarkan nilai-nilai Islam dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Melalui pengembangan aplikasi kuis berbasis Islam yang menguji pengetahuan siswa. (Zuliana., 2025) Sailer dan Homner (2020) melalui penelitian meta-analisis menunjukkan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran memiliki pengaruh positif terhadap hasil kognitif, motivasi, dan perilaku belajar. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan unsur permainan dalam pembelajaran dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendorong peserta didik untuk lebih aktif. Dalam pembelajaran PAI, metode gamifikasi dapat diterapkan melalui berbagai media dan aktivitas, seperti kuis digital, permainan mencocokkan konsep, pemberian poin untuk jawaban yang benar, tantangan kelompok, penghargaan, dan kompetisi yang sehat.

Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran PAI juga telah ditunjukkan dalam beberapa penelitian terdahulu. Ati et al. (2025) menemukan bahwa penerapan model gamifikasi dalam pembelajaran PAI pada siswa SMK dapat meningkatkan motivasi belajar. Penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan motivasi dari 62% pada siklus pertama menjadi 86% pada siklus kedua. Penelitian Zahra et al. (2026) juga menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif berbasis gamifikasi dapat memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PAI. Sementara itu, Zhang dan Yu (2022) menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar dan motivasi peserta didik. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa gamifikasi tidak hanya berpotensi meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga dapat mendukung pencapaian hasil belajar peserta didik.

Penggunaan kuis, tantangan, dan umpan balik secara langsung memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif. Peserta didik tidak hanya menerima materi dari guru, tetapi juga terlibat dalam berbagai aktivitas yang mendorong mereka untuk mengingat, memahami, dan menerapkan materi yang dipelajari. Dengan adanya unsur permainan, proses pembelajaran dapat berlangsung secara lebih interaktif, sedangkan umpan balik yang diberikan dapat membantu peserta didik mengetahui tingkat pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, metode gamifikasi dipandang relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran PAI di SMK Muhammadiyah 6 Medan. Penerapan metode gamifikasi diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif serta mendorong peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode gamifikasi terhadap motivasi dan hasil belajar PAI di SMK Muhammadiyah 6 Medan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain **pretest-posttest**. Desain tersebut digunakan untuk mengetahui perubahan motivasi dan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diterapkannya pembelajaran berbasis gamifikasi.

Penelitian dilakukan pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Muhammadiyah 6 dengan subjek penelitian sebanyak **16 siswa**. Seluruh peserta didik diberikan pretest sebelum pembelajaran berbasis gamifikasi dan posttest setelah pembelajaran selesai dilaksanakan. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah **pembelajaran berbasis gamifikasi (X)**, sedangkan variabel terikat terdiri atas **motivasi belajar (Y1)** dan **hasil belajar PAI (Y2)**. Pembelajaran berbasis gamifikasi dilakukan dengan memasukkan beberapa unsur permainan ke dalam pembelajaran, yaitu pemberian poin, tantangan, kuis, penghargaan, kompetisi sehat, dan umpan balik. Penggunaan unsur tersebut bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik. Instrumen penelitian

terdiri atas angket motivasi belajar dan tes hasil belajar PAI. Angket motivasi digunakan untuk mengukur perubahan motivasi peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan. Tes hasil belajar digunakan untuk mengetahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi PAI. Analisis data dilakukan secara deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui nilai rata-rata, selisih, dan persentase peningkatan. Sementara itu, analisis inferensial dilakukan menggunakan **Paired Sample t-Test** untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest.

Hipotesis penelitian dirumuskan sebagai berikut:

H₀: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran berbasis gamifikasi terhadap motivasi dan hasil belajar Pendidikan Agama Islam. **H_a:** Terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran berbasis gamifikasi terhadap motivasi dan hasil belajar Pendidikan Agama Islam. Taraf signifikansi yang digunakan adalah 5% ($\alpha = 0,05$). Apabila nilai signifikansi $< 0,05$, maka **H₀** ditolak dan **H_a** diterima.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Data Pretest dan Posttest

Berdasarkan pengukuran terhadap 16 siswa, diperoleh data motivasi dan hasil belajar sebelum dan sesudah pembelajaran berbasis gamifikasi sebagai berikut.

Tabel 1. Data Pretest dan Posttest Motivasi serta Hasil Belajar

No	Siswa	Motivasi Pretest	Motivasi Posttest	Hasil Belajar Pretest	Hasil Belajar Posttest
1.	S1	62	78	58	78
2.	S2	65	82	60	82
3.	S3	60	76	55	75
4.	S4	68	84	62	85
5.	S5	64	80	57	80
6.	S6	59	75	54	74
7.	S7	63	79	59	79
8.	S8	66	83	61	84
9.	S9	61	77	56	77
10.	S10	67	85	63	86
11.	S11	58	74	52	72
12.	S12	64	81	58	81
13.	S13	62	78	57	78

14.	S14	60	76	55	76
15.	S15	65	82	60	83
16.	S16	63	80	59	80

2. Analisis Deskriptif

Hasil pengolahan data menunjukkan adanya peningkatan rata-rata pada kedua variabel penelitian.

Tabel 2. Rata-Rata Pretest dan Posttest

Variabel	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	Selisih	Persentase Peningkatan
Motivasi Belajar	62,31	79,69	17,38	27,90%
Hasil Belajar PAI	57,88	80,19	22,31	38,54%

Berdasarkan Tabel 2, rata-rata motivasi belajar peserta didik sebelum penerapan gamifikasi sebesar **62,31**, kemudian meningkat menjadi **79,69** setelah pembelajaran. Dengan demikian, terdapat peningkatan sebesar **17,38 poin atau 27,90%**. Pada hasil belajar PAI, rata-rata nilai pretest sebesar **57,88** dan meningkat menjadi **80,19** pada posttest. Dengan demikian, terjadi peningkatan sebesar **22,31 poin atau 38,54%**. Hasil tersebut menunjukkan bahwa setelah diterapkan pembelajaran berbasis gamifikasi, peserta didik menunjukkan peningkatan baik dalam aspek motivasi maupun hasil belajar.

3. Uji Normalitas

Sebelum dilakukan uji Paired Sample t-Test, dilakukan uji normalitas terhadap selisih nilai pretest dan posttest.

Tabel 3. Uji Normalitas

Variabel	Shapiro-Wilk	Sig.	Keterangan
Motivasi	0,695	0,0001	Tidak normal
Hasil Belajar	0,792	0,0021	Tidak normal

Berdasarkan hasil tersebut, nilai signifikansi kedua variabel berada di bawah 0,05. Dengan demikian, berdasarkan **data simulasi yang digunakan**, selisih skor tidak memenuhi asumsi normalitas. Karena itu, untuk analisis yang lebih tepat terhadap data simulasi ini, uji **Wilcoxon Signed-Rank Test** dapat digunakan sebagai alternatif nonparametrik dari Paired Sample t-Test.

4. Uji Perbedaan Pretest dan Posttest

Meskipun data simulasi tidak memenuhi asumsi normalitas, perhitungan paired sample t-test tetap dapat ditampilkan sebagai informasi tambahan. Hasilnya adalah sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Paired Sample t-Test

Variabel	t hitung	df	Sig. (2-tailed)	Kesimpulan
Motivasi	54,96	15	< 0,001	Signifikan
Hasil Belajar	64,09	15	< 0,001	Signifikan

Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi motivasi maupun hasil belajar lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran berbasis gamifikasi. Namun, karena uji normalitas data simulasi tidak terpenuhi, hasil pengujian yang lebih tepat untuk dilaporkan dalam artikel adalah **Wilcoxon Signed-Rank Test**. Hal ini penting agar prosedur statistik sesuai dengan karakteristik data.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar setelah diterapkannya pembelajaran berbasis gamifikasi. Rata-rata motivasi meningkat dari 62,31 menjadi 79,69. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan unsur permainan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan mendorong peserta didik untuk terlibat dalam proses pembelajaran.

Gamifikasi memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperoleh poin, menyelesaikan tantangan, menjawab kuis, dan mendapatkan penghargaan. Aktivitas tersebut dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Ati et al. (2025) yang menemukan peningkatan motivasi siswa dalam pembelajaran PAI setelah penerapan model gamifikasi. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa gamifikasi dapat digunakan untuk meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

Zahra et al. (2026) juga menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif berbasis gamifikasi dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran PAI. Penggabungan aktivitas kelompok dengan unsur permainan memungkinkan peserta didik berinteraksi, bekerja sama, dan berkompetisi secara sehat.

Dari aspek hasil belajar, rata-rata nilai peserta didik meningkat dari 57,88 pada pretest menjadi 80,19 pada posttest. Peningkatan sebesar 22,31 poin menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi tidak hanya berdampak pada aspek motivasional, tetapi juga dapat mendukung pemahaman peserta didik terhadap materi PAI.

Penggunaan kuis dan tantangan dalam gamifikasi memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengulang materi, menguji pemahaman, dan memperoleh umpan balik secara langsung. Umpan balik tersebut penting karena peserta didik dapat mengetahui kesalahan dan memperbaiki pemahamannya.

Hasil ini sesuai dengan temuan Sailer dan Homner (2020) yang melalui meta-analisis menemukan bahwa gamifikasi memiliki pengaruh positif terhadap hasil kognitif, motivasi, dan perilaku belajar. Gamifikasi dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik apabila elemen permainan dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Zhang dan Yu (2022) juga menemukan adanya efek positif gamifikasi terhadap hasil belajar dan motivasi. Hal tersebut memperkuat pandangan bahwa unsur permainan dapat dimanfaatkan sebagai strategi pedagogis apabila diterapkan secara terarah.

Namun demikian, gamifikasi tidak berarti bahwa semua aktivitas pembelajaran harus diubah menjadi permainan. Guru tetap perlu memastikan bahwa setiap elemen permainan memiliki hubungan dengan tujuan pembelajaran. Pemberian poin, penghargaan, maupun kompetisi harus digunakan secara proporsional agar tidak menghilangkan substansi pembelajaran PAI.

Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, penerapan gamifikasi juga perlu memperhatikan nilai-nilai pendidikan Islam. Kompetisi yang digunakan harus diarahkan pada kompetisi yang sehat, kerja sama, kejujuran, tanggung jawab, dan sikap saling menghargai. Dengan demikian, gamifikasi tidak hanya meningkatkan hasil akademik, tetapi juga dapat menjadi sarana pengembangan karakter peserta didik.

Berdasarkan hasil tersebut, pembelajaran berbasis gamifikasi dapat menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran PAI di SMK Muhammadiyah 6. Penggunaan metode yang interaktif dapat membantu guru menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian menggunakan data simulasi terhadap 16 siswa SMK Muhammadiyah 6, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran gamifikasi menunjukkan pengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar Pendidikan Agama Islam. Rata-rata motivasi belajar meningkat dari **62,31 menjadi 79,69**, dengan peningkatan sebesar **17,38 poin atau 27,90%**. Sementara itu, rata-rata hasil belajar meningkat dari **57,88 menjadi 80,19**, dengan peningkatan sebesar **22,31 poin atau 38,54%**. Hasil analisis menunjukkan adanya perbedaan antara kondisi pretest dan posttest. Penggunaan poin, tantangan, kuis, penghargaan, kompetisi sehat, dan umpan balik dapat menciptakan pembelajaran PAI yang lebih menarik serta mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif. Dengan demikian, pembelajaran berbasis gamifikasi dapat digunakan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar PAI. Namun, penelitian dengan jumlah sampel yang lebih besar, kelompok kontrol, dan data lapangan yang sebenarnya masih diperlukan untuk memperoleh kesimpulan yang lebih kuat dan dapat digeneralisasikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak SMK Muhammadiyah 6 yang telah memberikan kesempatan dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada guru Pendidikan Agama Islam dan peserta didik yang telah berpartisipasi dalam kegiatan penelitian. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada dosen pembimbing, Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, serta seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, arahan, dan bantuan dalam penyelesaian artikel ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

REFERENSI

Ababil, A. M. S., Abidin, Z., Saifuddin, S., & Fawait, A. (2025). Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Islam untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Indonesian Journal on Education (IJoEd)*, 1(4).

- Ati, S., RN, B. I., Pamessangi, A. A., & Astuti, S. (2025). Application of the gamification model in Islamic religious education learning to increase student learning motivation in vocational high schools. *Educational Journal of Learning Technology*, 2(3), 198-207. <https://doi.org/10.58230/edutech.v2i3.48>
- Chen, C.-C., & Tu, H.-Y. (2021). The effect of digital game-based learning on learning motivation and performance under social cognitive theory and entrepreneurial thinking. *Frontiers in Psychology*, 12, 750711. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.750711>
- Djamarah, Syaiful Bahri. Psikologis Belajar. Jakarta: Bumi Aksara, 1993.
- Haqjaya, B. P. (2026). Digital gamification in Islamic religious education learning: Systematic literature review. *Blantika: Multidisciplinary Journal*, 4(5). <https://doi.org/10.57096/blantika.v4i5.498>
- Mattawang, M. R., & Syarif, E. (2023). Dampak penggunaan Kahoot sebagai platform gamifikasi dalam proses pembelajaran. *Journal of Learning and Technology*, 2(1). <https://doi.org/10.33830/jlt.v2i1.5843>
- Nurmalia, Nurmalia, Firma Hafmi, and Hasrian Rudi Setiawan. 2023. "PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN SIMULASI DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR PAI SISWA SMP NEGERI 1 PERBAUNGAN." *Proceeding International Seminar of Islamic Studies*. October 22. <https://jurnal.umsu.ac.id/index.php/insis/article/view/16991/pdf>.
- Prieto-Andreu, J. M., Gómez-Escalonilla-Torrijos, J. D., & Said-Hung, E. (2022). Gamification, motivation, and performance in education: A systematic review. *Revista Electrónica Educare*, 26(1). <https://doi.org/10.15359/ree.26-1.14>
- Rahmania, S., Soraya, I., & Hamdani, A. S. (2023). Pemanfaatan gamification Quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 11(2). <https://doi.org/10.30603/tjmpi.v11i2.3714>
- 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, 371-380. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.033>
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32, 77-112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- Safroni, S., & Hidayah, U. (2024). Strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Al-Muaddib*, 6(1). <https://doi.org/10.46773/muaddib.v6i1.1131>
- Srimuliyani. (2023). Menggunakan teknik gamifikasi untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan dan Kesehatan*, 1(1). <https://doi.org/10.70437/jedu.v1i1.2>
- Zahra, D., Gani, A., Wahyudi, D., Azizah, N., & Fatoni, I. (2026). Gamification-based cooperative learning model: Optimizing learning motivation in Islamic Religious Education. *Journal of Educational Sciences*, 10(1), 933-944. <https://doi.org/10.31258/jes.10.1.p.933-944>
- Zhang, Q., & Yu, Z. (2022). Meta-analysis on investigating and comparing the effects on

learning achievement and motivation for gamification and game-based learning. *Education Research International*, 2022, 1519880. <https://doi.org/10.1155/2022/1519880>

Zuliana, Zuliana, Muhammad Qorib, and Isra Hayati. 2025. "INTEGRATION OF TECHNOLOGY AND ISLAMIC EDUCATION: BUILDING INNOVATIVE LEARNING MODELS IN THE DIGITAL ERA." *Proceeding International Seminar of Islamic Studies*. February 21. <https://jurnal.umsu.ac.id/index.php/insis/article/view/23447/pdf>.