

Research Article

**IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI DALAM
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN
SKI**

Nadya Nur Ramdhani¹, Nenden Munawaroh², Asep Tutun Usman³

1. Universitas Garut, Indonesia; Nadyanurr43@gmail.com
2. Universitas Garut, Indonesia; nendenmunawaroh@uniga.ac.id
3. Universitas Garut, Indonesia; aseptutun@uniga.ac.id

Corresponding Author, Email:

History Artikel:

Received 30 June 2026

Revised 6 July 2026

Accepted 17 July 2026

Available online 30 July 2026

Abstract

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MA Plus Keterampilan Al-Musaddadiyah Garut. Salah satu upaya yang dilakukan untuk meningkatkan minat belajar tersebut adalah melalui penerapan metode pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan aplikasi Quizizz. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan metode pembelajaran berbasis gamifikasi, mengetahui minat belajar

peserta didik, mendeskripsikan implementasi metode pembelajaran berbasis gamifikasi dalam meningkatkan minat belajar peserta didik, serta mengidentifikasi tantangan dan dampak implementasinya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran berbasis gamifikasi melalui aplikasi Quizizz mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif melalui pemanfaatan elemen gamifikasi berupa sistem poin, leaderboard, batas waktu pengerjaan, dan feedback. Penggunaan metode tersebut memberikan dampak positif terhadap minat belajar peserta didik yang ditunjukkan melalui meningkatnya perhatian, ketertarikan, perasaan senang, dan keterlibatan selama proses pembelajaran. Meskipun pelaksanaannya masih menghadapi tantangan berupa penyesuaian materi, keterbatasan jaringan internet, dan pengelolaan waktu pembelajaran, tantangan tersebut tidak mengurangi efektivitas penerapan metode pembelajaran berbasis gamifikasi dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MA Plus Keterampilan Al-Musaddadiyah Garut.

Kata Kunci: Implementasi, metode pembelajaran berbasis gamifikasi, Quizizz, minat belajar, Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Abstract

This study was motivated by the low learning interest of students in the Islamic Cultural History (SKI) subject at MA Plus Keterampilan Al-Musaddadiyah Garut. One effort to enhance students' learning interest was the implementation of a gamification-based learning method using the Quizizz application. This study aimed to describe the implementation of the gamification-based learning method, examine students' learning interest, analyze the implementation of gamification in improving students' learning interest, and identify the challenges and impacts of its implementation. This study employed a qualitative descriptive approach. Data were collected through observation, interviews, and documentation, while data analysis was conducted using data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings indicate that the implementation of the gamification-based learning method through the Quizizz application created a more interactive learning environment by integrating gamification elements such as points, leaderboards, time limits, and immediate feedback. The implementation had a positive impact on students' learning interest, as reflected in increased attention, interest, enjoyment, and active participation during the learning process. Although several challenges were identified, including the need to adjust learning materials, limited internet connectivity, and time management, these obstacles did not diminish the

effectiveness of the gamification-based learning method in enhancing students' learning interest in the Islamic Cultural History (SKI) subject at MA Plus Keterampilan Al-Musaddadiyah Garut.

Keywords: Gamification, Quizizz, learning interest, Islamic Cultural History (SKI), Islamic education.

INTRODUCTION

Pendidikan merupakan proses yang dirancang secara sadar dan sistematis untuk mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kemampuan intelektual, spiritual, emosional, dan sosial yang seimbang. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, kreatif, mandiri, serta bertanggung jawab sebagai warga negara. Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, dunia pendidikan dituntut untuk terus beradaptasi melalui inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas proses maupun hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, guru dituntut tidak hanya menguasai materi pembelajaran, tetapi juga mampu memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik agar tercipta pembelajaran yang aktif, efektif, dan bermakna.

Dalam perspektif pendidikan Islam, proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada transfer pengetahuan, tetapi juga pembentukan karakter, akhlak, dan kesadaran peserta didik dalam mengamalkan nilai-nilai Islam. Pendidikan Islam menempatkan peserta didik sebagai subjek pembelajaran yang harus dibimbing agar memiliki semangat menuntut ilmu (thalabul 'ilm), berpikir kritis, serta mampu mengaktualisasikan nilai-nilai keislaman dalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, proses pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) hendaknya mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan kontekstual sehingga peserta didik tidak hanya memahami fakta sejarah, tetapi juga mampu mengambil hikmah dan keteladanan dari peristiwa-peristiwa sejarah Islam.

Salah satu faktor yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran adalah pemilihan metode pembelajaran yang tepat. Metode pembelajaran merupakan serangkaian strategi yang digunakan guru untuk memfasilitasi peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Pemilihan metode yang sesuai akan meningkatkan perhatian, partisipasi, dan minat belajar peserta didik. Sebaliknya, penggunaan metode yang monoton cenderung menyebabkan peserta didik mudah

bosan, kurang fokus, serta memiliki motivasi dan minat belajar yang rendah. Kondisi tersebut menjadi tantangan tersendiri bagi guru, terutama di era digital ketika karakteristik peserta didik semakin akrab dengan teknologi dan media interaktif.

Salah satu inovasi pembelajaran yang berkembang dalam beberapa tahun terakhir adalah metode pembelajaran berbasis gamifikasi. Gamifikasi merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur-unsur permainan, seperti poin, level, tantangan, penghargaan, dan papan peringkat ke dalam kegiatan belajar mengajar. Pendekatan ini bertujuan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, kompetitif secara positif, dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik. Implementasi gamifikasi banyak didukung oleh penggunaan media digital, salah satunya aplikasi Quizizz yang menyediakan berbagai fitur interaktif sehingga proses evaluasi maupun pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton.

Minat belajar merupakan salah satu aspek penting yang memengaruhi keberhasilan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Minat belajar tercermin melalui adanya perasaan senang, ketertarikan, perhatian, serta keterlibatan aktif peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih antusias mengikuti pembelajaran, aktif bertanya, serta memiliki keinginan untuk memahami materi secara mendalam. Sebaliknya, rendahnya minat belajar akan berdampak pada rendahnya partisipasi, perhatian, dan pencapaian hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MA Al-Musaddadiyah Garut pada tanggal 10 November 2025, diketahui bahwa minat belajar peserta didik masih tergolong rendah. Kondisi tersebut ditunjukkan oleh rendahnya antusiasme peserta didik selama pembelajaran, kurangnya perhatian terhadap penjelasan guru, minimnya keterlibatan dalam diskusi maupun tanya jawab, serta suasana pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional. Akibatnya, proses pembelajaran belum berlangsung secara optimal dan tujuan pembelajaran belum tercapai secara maksimal. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi metode pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar peserta didik melalui aktivitas belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran berbasis gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan peserta didik, serta hasil belajar melalui pemanfaatan unsur-unsur permainan dalam proses pembelajaran. Penggunaan aplikasi digital seperti Quizizz juga terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga peserta didik menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Namun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya masih berfokus pada peningkatan

motivasi maupun hasil belajar pada mata pelajaran umum. Penelitian yang secara khusus mengkaji implementasi gamifikasi terhadap peningkatan minat belajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), khususnya pada jenjang Madrasah Aliyah, masih relatif terbatas. Selain itu, kajian yang menempatkan pembelajaran gamifikasi dalam perspektif pendidikan Islam sebagai upaya membangun semangat belajar (thalabul 'ilm) juga belum banyak dilakukan.

Berdasarkan kondisi tersebut, terdapat kesenjangan penelitian antara hasil penelitian sebelumnya dengan kebutuhan pembelajaran di madrasah. Penelitian terdahulu lebih banyak mengkaji pengaruh gamifikasi terhadap motivasi dan hasil belajar, sedangkan penelitian mengenai peningkatan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran SKI melalui pendekatan gamifikasi masih belum banyak ditemukan. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan kebaruan berupa implementasi metode pembelajaran berbasis gamifikasi melalui aplikasi Quizizz yang difokuskan pada peningkatan minat belajar peserta didik berdasarkan empat indikator, yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran SKI. Penelitian ini juga mengintegrasikan perspektif pendidikan Islam sebagai landasan analisis dalam mengembangkan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan berorientasi pada pembentukan karakter peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi metode pembelajaran berbasis gamifikasi dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA Al-Musaddadiyah Garut. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai inovasi pembelajaran berbasis gamifikasi dalam konteks pendidikan Islam, khususnya pada mata pelajaran SKI. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan efektif sehingga mampu meningkatkan minat belajar peserta didik serta mendukung terciptanya proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang lebih berkualitas.

METHOD

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif untuk menganalisis implementasi metode pembelajaran berbasis gamifikasi dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Penelitian dilaksanakan di MA Al-Musaddadiyah Garut dengan informan terdiri atas guru mata pelajaran SKI dan peserta didik kelas XI yang dipilih secara purposive sesuai dengan tujuan penelitian.

Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran, wawancara digunakan untuk memperoleh informasi secara mendalam dari guru dan

peserta didik, sedangkan dokumentasi berfungsi sebagai data pendukung berupa perangkat pembelajaran, foto kegiatan, dan dokumen hasil belajar.

Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi sehingga data yang diperoleh memiliki kredibilitas yang tinggi.

RESULTS AND DISCUSSION

Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Gamifikasi pada Mata Pelajaran SKI

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran berbasis gamifikasi melalui aplikasi Quizizz dilaksanakan secara sistematis melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Perencanaan yang matang, meliputi penyusunan perangkat pembelajaran, pemilihan materi, dan penyusunan soal, menjadi faktor penting dalam keberhasilan implementasi gamifikasi. Temuan ini menguatkan teori bahwa metode pembelajaran merupakan serangkaian langkah sistematis yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Dari perspektif pendidikan Islam, pemilihan metode pembelajaran merupakan bagian dari hikmah seorang pendidik dalam menyampaikan ilmu sesuai karakteristik peserta didik. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Hal tersebut sejalan dengan prinsip pendidikan Islam yang menempatkan proses pembelajaran sebagai sarana membangun semangat menuntut ilmu (thalabul 'ilm).

Temuan ini juga mendukung penelitian Fauziyah et al. (2025) dan Wahyudi et al. (2025) yang menyatakan bahwa gamifikasi mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif apabila didukung oleh perencanaan yang baik. Namun, penelitian ini memperluas temuan sebelumnya karena menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi juga harus mempertimbangkan karakteristik materi SKI sehingga tidak semua materi dapat diimplementasikan menggunakan Quizizz.

Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran SKI

Penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi meningkatkan minat belajar peserta didik yang ditandai oleh meningkatnya perasaan senang, perhatian,

ketertarikan, dan keterlibatan selama pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa unsur permainan mampu memenuhi kebutuhan belajar peserta didik yang cenderung menyukai aktivitas interaktif dan kompetitif.

Temuan ini sejalan dengan teori Rahmawati (2024) yang menjelaskan bahwa minat belajar ditunjukkan melalui empat indikator utama, yaitu perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan. Seluruh indikator tersebut mengalami perubahan positif setelah penggunaan Quizizz sehingga menunjukkan bahwa gamifikasi tidak hanya meningkatkan aktivitas belajar, tetapi juga kualitas pengalaman belajar peserta didik.

Dalam perspektif pendidikan Islam, tumbuhnya minat belajar merupakan salah satu indikator keberhasilan proses pendidikan karena peserta didik terdorong untuk belajar secara sadar tanpa paksaan. Pembelajaran yang menyenangkan menjadi bagian dari upaya guru dalam membangun kecintaan terhadap ilmu pengetahuan sebagaimana tujuan pendidikan Islam yang menekankan pengembangan potensi intelektual dan spiritual secara seimbang.

Hasil penelitian ini mendukung penelitian Fauziyah et al. (2025) yang menemukan bahwa gamifikasi meningkatkan motivasi dan minat belajar. Akan tetapi, penelitian ini memberikan kontribusi baru karena mengkaji peningkatan minat belajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di lingkungan madrasah.

Implementasi Gamifikasi dalam Meningkatkan Minat Belajar

Implementasi gamifikasi melalui Quizizz menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital mampu mengubah proses pembelajaran menjadi lebih aktif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Fitur poin, leaderboard, umpan balik langsung, dan batas waktu mendorong peserta didik untuk lebih fokus serta berpartisipasi aktif selama pembelajaran.

Secara teoretis, temuan ini memperkuat konsep gamifikasi yang menyatakan bahwa elemen permainan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui pengalaman belajar yang menarik. Dari perspektif pendidikan Islam, pemanfaatan teknologi pembelajaran merupakan bentuk inovasi (tajdid) yang tetap berorientasi pada tercapainya tujuan pendidikan, yaitu terbentuknya peserta didik yang berilmu, berakhlak, dan memiliki semangat belajar yang tinggi.

Temuan penelitian ini juga memperluas hasil penelitian Indrajit et al. (2024) yang menjelaskan bahwa gamifikasi meningkatkan motivasi belajar. Penelitian ini menunjukkan bahwa dampak gamifikasi tidak hanya terlihat pada motivasi, tetapi juga pada peningkatan perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran SKI.

Tantangan dan Dampak Penerapan Gamifikasi

Penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi masih menghadapi beberapa kendala, antara lain keterbatasan jaringan internet, pengelolaan waktu pembelajaran, kesiapan guru, dan karakteristik materi yang tidak seluruhnya sesuai diterapkan melalui Quizizz. Kendala tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan gamifikasi tidak hanya ditentukan oleh teknologi, tetapi juga kompetensi pedagogik guru dalam merancang pembelajaran.

Dalam perspektif pendidikan Islam, tantangan tersebut merupakan bagian dari ikhtiar pendidik untuk memilih metode terbaik dalam menyampaikan ilmu. Prinsip ini selaras dengan QS. An-Nahl ayat 125 yang menekankan pentingnya menyampaikan pembelajaran dengan hikmah dan cara yang baik sesuai kondisi peserta didik.

Meskipun menghadapi berbagai tantangan, penelitian ini menunjukkan bahwa gamifikasi memberikan dampak positif terhadap meningkatnya perhatian, ketertarikan, keterlibatan, dan antusiasme peserta didik. Temuan tersebut memperkuat penelitian Purba et al. (2024) yang menyatakan bahwa gamifikasi mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif sekaligus memperluas bukti empiris mengenai efektivitasnya dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di madrasah.

CONCLUSION

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran berbasis gamifikasi melalui aplikasi Quizizz pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MA Plus Keterampilan Al-Musaddadiyah Garut telah dilaksanakan secara sistematis melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Implementasi metode tersebut mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik melalui pemanfaatan elemen gamifikasi, seperti sistem poin, leaderboard, batas waktu pengerjaan, dan umpan

balik. Penerapan gamifikasi terbukti memberikan dampak positif terhadap minat belajar peserta didik yang ditunjukkan oleh meningkatnya perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan selama proses pembelajaran. Meskipun demikian, implementasinya masih menghadapi beberapa kendala, seperti keterbatasan jaringan internet, pengelolaan waktu pembelajaran, serta penyesuaian materi yang sesuai dengan karakteristik gamifikasi. Namun, berbagai kendala tersebut tidak mengurangi efektivitas gamifikasi sebagai alternatif pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran SKI.

Penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya dilaksanakan pada satu madrasah dengan pendekatan kualitatif sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan pada konteks yang lebih luas. Selain itu, penelitian ini hanya berfokus pada penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media gamifikasi dan mengkaji minat belajar peserta didik tanpa mengukur pengaruhnya terhadap variabel lain, seperti hasil belajar, motivasi, atau kemampuan berpikir kritis. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan subjek yang lebih beragam, menggunakan pendekatan mixed methods atau kuantitatif, serta mengeksplorasi platform gamifikasi lainnya agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas pembelajaran berbasis gamifikasi. Dari sisi praktis, madrasah diharapkan meningkatkan dukungan terhadap penyediaan sarana pembelajaran digital dan penguatan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi sehingga implementasi gamifikasi dapat berlangsung secara optimal dan berkelanjutan.

REFERENCE

- Andini, W., Fitriani, D., Khairun, L., & Purba, N. (2023). *Paradigma Penelitian Kuantitatif Dalam Jurnal Ilmiah Metodologi Penelitian Kuantitatif*.
<https://doi.org/https://doi.org/10.64464/tarbiyah.v1i1.24>
- Budiasningrum, R. S., Setiawan, J., & Efendi, A. S. (2025). *Pentingnya pemilihan metode pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar peserta didik*. 5(2), 295–304.
<https://doi.org/https://doi.org/10.51878/educational.v5i2.5017>
- Ceriana, D., Connery, P., Jubaedah, E., Saladin, M. I., & Septiani, E. (2025). *Pengaruh Gamifikasi Menggunakan Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Trigonometri Siswa SMAS Sandikta*. September. <https://doi.org/https://doi.org/10.62383/katalis.v2i3.2141>

- Choli, I. (2020). Pendidikan Agama Islam dan Industri 4.0. *Tahdzib Al-Akhlaq: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 20–40. <https://doi.org/10.34005/tahdzib.v3i2.891>
- Damanik, M. Z., & Larasati, W. (2025). *Relevansi metode pembelajaran pai*. 2(April), 435–442.
- Fathiha Sandra Nurul Fauza, Petryana Helena, Putri Hemli, Lestari Eka Indr, Y. R. (2025). *Transformasi Minat Belajar Melalui Gamifikasi : Studi Kasus di SMA Negeri 4 Tanjungpinang (Transforming Learning Interest Through Gamification : A Case Study at Tanjungpinang State*. 11(04), 45–57. <https://doi.org/https://doi.org/10.22437/biodik.v11i04.52086>
- Fauziyah, R. N., Fatah, F. M., & Mahmuda, R. (2025). *Transformasi pembelajaran dengan gamifikasi strategi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa*. 12(1), 15–25. <https://doi.org/https://doi.org/10.52166/darelilmi.v12i1.9367>
- Fikri, M. H., Murhayati, S., & Darmawan, R. (2025). *Kebebasan Data dalam Penelitian Kualitatif*. 9, 13057–13065. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v9i2.27042>
- Habibi, T. Z. (2025). *Analisis Peningkatan Mutu Pendidikan Melalui Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran*. 10(1), 184–190. <https://doi.org/https://doi.org/10.24256/kelola.v10i1.6285>
- Hanifah, L. A. (2024). *Perencanaan pembelajaran ips meningkatkan mutu pendidikan*. 3(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.61721/pendis.v3i2.389>
- Hapsari, T. T., Agus, M., & Sari, H. P. (2025). *Peran Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Karakter Siswa di Era Globalisasi*. <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/ikhlas.v2i3.767>
- Humairoh. (2023). *Pengunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa*. 1, 1–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.30596/jippi.v1i1.1>
- Ihsanudin, N. (2022). *Pendidikan islam dalamperspektif hadist; Kajian Konsep al-Tarbiyah, al-Ta'lim, al-Ta'dib dan al-Tazkiyah*. 17(2), 795–803. <https://doi.org/https://doi.org/10.55558/alihda.v17i2.74>

- Isma, A., Fadhilatunisa, D., Shelma, A., Azzahra, P., Faris, A., & Faruq, A. (2023).
- Janna, M. M., Sirait, S., & Arif, M. (2025). *Pendidikan Agama Islam Dalam UU NO 20 Tahun 2003*.
- Khairi, A., Masri, D., Praatam, R., & Zuraidah, S. E. S. (2023). *Metode Pembelajaran di Dalam QS AN-NAHL 125 Berdasarkan Tafsir Al-Misbah*. 5(2), 47–58.
<https://doi.org/https://doi.org/10.47662/hibrululama.v5i1.510>
- Mahmubi, M., & Homaidi. (2025). *Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Peningkatan Motivasi Belajar Siswa*. 2(1), 1–9.
<https://doi.org/https://doi.org/10.71242/wf9q5253>
- Maniah, A. A. M. (2025). *Revitalisasi Pembelajaran Bahasa Indonesia melalui Gamifikasi: Studi Kasus Kelas IX Sekolah Menengah Pertama*. 8(3), 1108–1116.
<https://jurnal.uns.ac.id/SHES/article/view/107359/51086>
- Misbahuddin, M., Sufyadi, S., & Rini, S. (2025). *Pemanfaatan Gimkit Sebagai Sarana Gamification untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran*. 8, 9610–9615.
<https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jiip.v8i8.9025>
- Muliadi, R., Basri, H., & Pratiwi, I. (2022). *Strategi Guru Untuk Meningkatkan Minat Siswa Dalam Mengikuti Kegiatan Pembelajaran*. 3(November), 28–32.
<https://doi.org/https://doi.org/10.30596/eji.v3i2.3095>
- Muliani, R. D., & Arusman. (2022). *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik*. 2(2), 133–139.