YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN: 2808-2346
e-ISSN: 2808-1854

Terindeks: SINTA 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/yasin.v6i4.11239

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GAMIFIKASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN FIKIH DI MTS MUHAMMADIYAH PARAMAN AMPALU

The Effect of the Gamification Learning Model on Student Learning Outcomes in the Fiqh Subject at MTs Muhammadiyah Paraman Ampalu

Ila Angraini & Deswalantri
UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi
ilaangraini273@gmail.com; deswalantri@uinbukittinggi.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
May 31, 2026	Jun 27, 2026	Jul 10, 2026	Jul 15, 2026

Abstract

Although the influence of learning models on students' learning outcomes has been widely examined, studies specifically investigating the effectiveness of gamification in Fiqh learning at the *madrasah tsanawiyah* level remain limited. This study aimed to analyze the effect of the gamification learning model on the Fiqh learning outcomes of students at MTs Muhammadiyah Paraman Ampalu. The study employed a quantitative approach with a Pretest–Posttest Control Group Design involving 25 eighth-grade students selected through random sampling. Data were collected using learning outcome tests in the form of pretests and posttests that met the validity and reliability requirements. The data were analyzed using normality and homogeneity tests and an independent-samples t-test with the assistance of IBM SPSS Statistics. The results showed that the gamification learning model had a significant effect on students' learning outcomes. This finding was indicated by the higher mean posttest score of the experimental class than that of the control class and a hypothesis-testing

Yasin Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

significance value of less than 0.05. These results confirm that integrating game elements into learning can improve students' engagement and learning outcomes. This study enriches the literature on the application of gamification in Islamic Religious Education and confirms that the gamification learning model is appropriate as an alternative model for active, engaging, and student-centered Fiqh learning. Practically, the findings may serve as a consideration for teachers and madrasahs in developing innovative learning strategies to improve students' learning outcomes.

Keywords: Gamification; Learning Outcomes; Fiqh Learning; Islamic Religious Education; *Madrasah Tsanawiyah*

Abstrak: Meskipun pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik telah banyak dikaji, penelitian yang secara khusus menguji efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran Fikih pada jenjang madrasah tsanawiyah masih terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran gamifikasi terhadap hasil belajar Fikih siswa MTs Muhammadiyah Paraman Ampalu. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *Pretest–Posttest Control Group Design* yang melibatkan 25 siswa kelas VIII yang dipilih melalui teknik *random sampling*. Data dikumpulkan menggunakan tes hasil belajar berupa *pretest* dan *posttest* yang telah memenuhi persyaratan validitas dan reliabilitas. Data dianalisis melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan *Independent-Samples t-Test* dengan bantuan IBM SPSS Statistics. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran gamifikasi berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Temuan ini ditunjukkan oleh rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen yang lebih tinggi daripada kelas kontrol serta nilai signifikansi pengujian hipotesis yang lebih kecil dari 0,05. Hasil tersebut menegaskan bahwa integrasi elemen permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini memperkaya kajian mengenai penerapan gamifikasi dalam Pendidikan Agama Islam serta menegaskan bahwa model pembelajaran gamifikasi layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran Fikih yang aktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik. Secara praktis, temuan penelitian dapat menjadi pertimbangan bagi guru dan madrasah dalam mengembangkan strategi pembelajaran inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Gamifikasi; Hasil Belajar; Pembelajaran Fikih; Pendidikan Agama Islam; Madrasah Tsanawiyah

PENDAHULUAN

Pembelajaran Fikih merupakan salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam membentuk pemahaman, sikap, dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran Islam pada kehidupan sehari-hari. Seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, proses pembelajaran dituntut tidak lagi berpusat pada guru, tetapi mampu melibatkan peserta didik secara aktif melalui pembelajaran yang inovatif dan bermakna. Namun, berbagai penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik masih menjadi salah satu tantangan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, terutama karena rendahnya motivasi, keterlibatan, dan penggunaan model pembelajaran yang kurang

bervariasi (Ramli, 2024; Nirmala et al., 2024; Martdana, 2025). Kondisi tersebut juga ditemukan di MTs Muhammadiyah Paraman Ampalu, di mana pembelajaran Fikih masih didominasi metode konvensional sehingga siswa cenderung pasif, kurang antusias, dan sebagian besar belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Menurut peneliti, kondisi tersebut memerlukan pembaruan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, sekaligus hasil belajar peserta didik. Salah satu model yang relevan adalah model pembelajaran gamifikasi *(gamification)*, yaitu penerapan unsur-unsur permainan ke dalam proses pembelajaran tanpa mengubah substansi materi. Melalui penggunaan *points*, *levels*, *badges*, *feedback*, dan tantangan, gamifikasi mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan berorientasi pada keterlibatan peserta didik. Teori gamifikasi yang dikemukakan Kapp menjelaskan bahwa integrasi elemen permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar. Selain itu, teori *behaviorism* menjelaskan bahwa pemberian *reinforcement* atau penghargaan terhadap perilaku positif dapat memperkuat proses belajar peserta didik (Kapp, 2012; Indrajit & Yunita, 2022; Safitri, 2023).

Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa gamifikasi memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Maysyarah et al. (2025) menyimpulkan bahwa penerapan *blended learning* berbasis gamifikasi mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Nirmala et al. (2024) menemukan bahwa gamifikasi efektif meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar. Selanjutnya, Martdana (2025) menjelaskan bahwa gamifikasi berkontribusi terhadap peningkatan motivasi, partisipasi aktif, dan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut umumnya dilakukan pada mata pelajaran atau jenjang pendidikan yang berbeda serta lebih banyak menitikberatkan pada motivasi belajar. Belum banyak penelitian yang secara khusus menguji pengaruh model pembelajaran gamifikasi terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Fikih di madrasah tsanawiyah, khususnya pada materi makanan halal dan haram. Kesenjangan tersebut menunjukkan perlunya penelitian lebih lanjut agar diperoleh bukti empiris mengenai efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan hasil belajar Fikih.

Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan model pembelajaran gamifikasi dalam pembelajaran Fikih kelas VIII di MTs Muhammadiyah Paraman Ampalu dengan fokus

pada materi makanan halal dan haram menggunakan pendekatan eksperimen. Penelitian ini mengintegrasikan teori gamifikasi Kapp sebagai landasan konseptual untuk menjelaskan hubungan antara penggunaan elemen permainan dengan peningkatan hasil belajar peserta didik, sehingga diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan model pembelajaran inovatif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran gamifikasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fikih kelas VIII di MTs Muhammadiyah Paraman Ampalu.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen untuk menguji pengaruh model pembelajaran gamifikasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fikih. Pendekatan kuantitatif dipilih karena bertujuan menguji hubungan sebab akibat antara variabel bebas, yaitu model pembelajaran gamifikasi, dan variabel terikat, yaitu hasil belajar siswa, melalui analisis statistik (Creswell & Creswell, 2018; Sugiyono, 2022).

Desain penelitian yang digunakan adalah *Pretest Posttest Control Group Design*. Pada desain ini, peserta didik dibagi menjadi kelas eksperimen yang memperoleh perlakuan menggunakan model pembelajaran gamifikasi dan kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional. Kedua kelompok diberikan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui perubahan hasil belajar setelah perlakuan sehingga efektivitas model pembelajaran dapat dibandingkan secara objektif (Fraenkel et al., 2019; Creswell & Creswell, 2018).

Partisipan penelitian adalah siswa kelas VIII MTs Muhammadiyah Paraman Ampalu Tahun Ajaran 2026/2027 yang terdiri atas kelas VIII A dan VIII B. Sampel penelitian berjumlah 25 siswa yang dipilih menggunakan teknik *random sampling* sehingga setiap anggota populasi memiliki peluang yang sama untuk menjadi sampel penelitian. Teknik ini dipilih untuk meminimalkan bias pemilihan sampel dan meningkatkan representativitas data (Sugiyono, 2022; Cohen et al., 2018).

Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar berbentuk soal objektif yang digunakan pada *pretest* dan *posttest*. Sebelum digunakan, instrumen telah melalui uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda untuk memastikan kualitas alat ukur. Pengumpulan data dilakukan melalui pemberian tes kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol sesuai

prosedur penelitian, serta didukung oleh observasi dan dokumentasi sebagai data pendukung pelaksanaan pembelajaran (Arikunto, 2021; Azwar, 2021; Fraenkel et al., 2019).

Analisis data diawali dengan uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas untuk memastikan data memenuhi asumsi analisis parametrik. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Samples t test* dengan taraf signifikansi 0,05 melalui bantuan perangkat lunak *IBM SPSS Statistics*. Teknik analisis ini digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah penerapan model pembelajaran gamifikasi sehingga tujuan penelitian dapat diuji secara empiris (Field, 2018; Pallant, 2020; Creswell & Creswell, 2018).

HASIL

Penelitian dilaksanakan di MTs Muhammadiyah Paraman Ampalu dengan tujuan mengetahui pengaruh model pembelajaran gamifikasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fikih. Data diperoleh melalui tes hasil belajar berupa *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada dua kelas sampel, yaitu kelas eksperimen yang memperoleh perlakuan model pembelajaran gamifikasi dan kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional. Instrumen yang digunakan berupa 30 soal pilihan ganda.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen setelah diterapkan model pembelajaran gamifikasi. Pada saat *pretest*, sebagian besar siswa kelas eksperimen memperoleh nilai pada interval 51-60 sebanyak enam siswa, sedangkan setelah perlakuan *(posttest)*, sebagian besar siswa memperoleh nilai pada interval 71-80 sebanyak enam siswa. Pergeseran distribusi nilai tersebut menunjukkan peningkatan hasil belajar setelah penerapan model pembelajaran gamifikasi.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

Interval Nilai	Pretest	Posttest
40-50	2	-
51-60	6	-
61-70	4	3
71-80	-	6
81-90	-	3
91-100	-	-
Jumlah	12	12

Tabel 1 menunjukkan bahwa distribusi nilai siswa berpindah ke interval yang lebih tinggi setelah penerapan model pembelajaran gamifikasi.

Selanjutnya, hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen mencapai 76,00, sedangkan rata-rata *posttest* kelas kontrol sebesar 59,30. Perbedaan rerata tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data terlebih dahulu diuji menggunakan uji normalitas dan homogenitas. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data *posttest* kelas eksperimen (Sig. = 0,876) dan kelas kontrol (Sig. = 0,983) memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 sehingga kedua kelompok data berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil uji homogenitas memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,519 (> 0,05), yang menunjukkan bahwa varians kedua kelompok bersifat homogen.

Pengujian hipotesis menggunakan *Independent Samples t test* menghasilkan nilai t_{hitung} = 4,901 dengan nilai signifikansi 0,000. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 dan lebih besar daripada t_{tabel} = 2,069, sehingga hipotesis penelitian diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran gamifikasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fikih di MTs Muhammadiyah Paraman Ampalu.

Meskipun terjadi peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen, hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak seluruh peserta didik mencapai interval nilai tertinggi (91-100) pada *posttest*. Selain itu, pada kelas eksperimen masih terdapat tiga siswa yang berada pada interval nilai 61-70 setelah perlakuan. Temuan ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar belum berlangsung secara merata pada seluruh peserta didik, meskipun secara keseluruhan model pembelajaran gamifikasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran gamifikasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fikih di MTs Muhammadiyah Paraman Ampalu. Temuan ini dibuktikan melalui peningkatan rata-rata nilai *posttest* pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol serta hasil uji *Independent Samples t*

test yang menunjukkan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran gamifikasi terhadap hasil belajar siswa dapat diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan unsur-unsur permainan dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan siswa, menumbuhkan motivasi belajar, serta mendorong siswa untuk lebih aktif dalam memahami materi Fikih.

Temuan penelitian ini mendukung teori gamifikasi yang dikemukakan oleh Kapp (2012), yang menjelaskan bahwa penerapan elemen permainan, seperti *points*, *badges*, *levels*, *feedback*, dan tantangan, dapat meningkatkan motivasi intrinsik maupun ekstrinsik peserta didik. Selain itu, hasil penelitian ini juga sejalan dengan teori *behaviorism* yang menyatakan bahwa pemberian *reinforcement* atau penghargaan mampu memperkuat perilaku belajar yang positif. Dalam konteks penelitian ini, siswa menjadi lebih antusias mengikuti pembelajaran karena memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan kompetitif dibandingkan pembelajaran konvensional. Kondisi tersebut berdampak pada meningkatnya pemahaman siswa terhadap materi makanan halal dan haram sehingga hasil belajar mengalami peningkatan.

Hasil penelitian ini juga konsisten dengan berbagai penelitian terdahulu. Maysyarah et al. (2025) menyimpulkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis gamifikasi mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Demikian pula Nirmala et al. (2024) menemukan bahwa gamifikasi meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian Martdana (2025) juga menunjukkan bahwa gamifikasi berpengaruh terhadap peningkatan motivasi, partisipasi aktif, dan kemampuan berpikir kritis siswa. Perbedaannya, penelitian ini secara khusus menguji pengaruh model pembelajaran gamifikasi pada mata pelajaran Fikih di madrasah tsanawiyah, khususnya materi makanan halal dan haram, sehingga memberikan bukti empiris baru mengenai efektivitas gamifikasi pada konteks pembelajaran Fikih. Dengan demikian, penelitian ini memperluas temuan penelitian sebelumnya yang masih didominasi pada mata pelajaran umum atau jenjang pendidikan yang berbeda.

Implikasi penelitian ini bersifat: 1) Secara teoretis, hasil penelitian memperkuat teori gamifikasi bahwa integrasi elemen permainan dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik; 2) Secara praktis, penelitian ini memberikan alternatif model pembelajaran yang dapat diterapkan guru Fikih untuk menciptakan pembelajaran yang

lebih aktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa. Selain itu, hasil penelitian dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pihak madrasah dalam mengembangkan inovasi pembelajaran yang memanfaatkan pendekatan gamifikasi guna meningkatkan kualitas proses maupun hasil belajar peserta didik.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Penelitian hanya melibatkan siswa kelas VIII MTs Muhammadiyah Paraman Ampalu dengan jumlah sampel yang relatif terbatas sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan pada populasi yang lebih luas. Selain itu, penelitian hanya mengukur hasil belajar kognitif pada satu materi pembelajaran dan dilaksanakan dalam waktu yang relatif singkat. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan jumlah sampel yang lebih besar, mencakup beberapa madrasah, mengukur aspek afektif dan psikomotorik, serta mengembangkan penerapan model gamifikasi pada materi atau mata pelajaran Pendidikan Agama Islam lainnya sehingga diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas model pembelajaran tersebut.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran gamifikasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fikih di MTs Muhammadiyah Paraman Ampalu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran gamifikasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai *posttest* pada kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, serta hasil uji hipotesis menggunakan *Independent Samples t test* yang menunjukkan nilai signifikansi kurang dari 0,05 sehingga hipotesis penelitian diterima. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan unsur-unsur permainan dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan siswa sehingga berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran Fikih.

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam bidang Pendidikan Agama Islam. Secara teoretis, hasil penelitian memperkuat teori gamifikasi yang menyatakan bahwa penerapan elemen permainan dalam pembelajaran dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Secara metodologis, penelitian ini memberikan bukti empiris mengenai efektivitas desain eksperimen dalam mengukur

pengaruh model pembelajaran gamifikasi terhadap hasil belajar. Secara praktis, temuan penelitian dapat menjadi referensi bagi guru, madrasah, dan pemangku kepentingan pendidikan dalam menerapkan model pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran Fikih.

Berdasarkan temuan dan keterbatasan penelitian, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah sampel yang lebih besar serta mencakup beberapa madrasah agar hasil penelitian memiliki tingkat generalisasi yang lebih luas. Selain itu, penelitian berikutnya dapat mengembangkan penerapan model pembelajaran gamifikasi pada materi Fikih lainnya maupun mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang berbeda, serta mengkaji pengaruhnya terhadap aspek lain, seperti motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, keterampilan kolaborasi, dan sikap peserta didik. Dengan demikian, efektivitas model pembelajaran gamifikasi dapat dipahami secara lebih komprehensif dan memberikan kontribusi yang lebih besar terhadap pengembangan inovasi pembelajaran di lingkungan madrasah.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (2021). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Edisi ke-3). Bumi Aksara.

Azwar, S. (2021). *Reliabilitas dan Validitas* (Edisi ke-5). Pustaka Pelajar.

Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2018). *Research methods in education* (8th ed.). Routledge. https://doi.org/10.4324/9781315456539

Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). SAGE Publications.

Daud Pisba, S. M., & Rahmanto, M. A. (2025). Blooket as a gamification tool in Aqidah Akhlak learning: Implications for student outcomes. *Journal of Islamic Education Students (JIES), 5*(1), 58–71. https://doi.org/10.31958/jies.v5i1.14778

Field, A. (2018). *Discovering statistics using IBM SPSS Statistics* (5th ed.). SAGE Publications.

Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2019). *How to design and evaluate research in education* (10th ed.). McGraw-Hill Education.

Husaini, Z., & Husniyah, H. (2024). Pengaruh Metode Game Based Learning (GBL) terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII MTs Muhammadiyah 12 Palirangan Tahun Pelajaran 2023/2024. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan, 4*(1), 1–15. https://journal.stitmupaciran.ac.id/ojs/index.php/mahasiswa/article/view/254

IBM Corp. (2023). *IBM SPSS Statistics for Windows* (Version 29.0) [Computer software]. IBM Corporation.

Indrajit, R. E., & Yunita, L. (2022). *Gamification dalam Pembelajaran Digital: Konsep, Strategi, dan Implementasi*. Deepublish.

Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.

Martdana, R. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Gamification terhadap Motivasi Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Indonesia, 6*(1), 44–56.

Maysyarah, S., & Kuswandi, D. (2025). Penerapan Blended Learning Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *EDUTECH, 24*(1), 234–245. https://doi.org/10.17509/e.v24i1.77034

Nirmala, D., Prasetyo, H., & Lestari, A. (2024). Efektivitas Gamification dalam Meningkatkan Keterlibatan Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam, 21*(2), 156–170.

Pallant, J. (2020). *SPSS survival manual: A step-by-step guide to data analysis using IBM SPSS* (7th ed.). Open University Press.

Ramli, A. (2024). Faktor-Faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia, 8*(2), 112–124.

Safitri, D., Noviani, D., Anggraini, L., & Vitasari, D. (2024). Gamification in Islamic religious education: Effectiveness and challenges in increasing students' learning motivation. *Journal Analytica Islamica, 13*(2), 416–423. https://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/analytica/article/view/22113

Safitri, N. (2023). Penerapan Teori Behaviorism dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan, 15*(2), 97–108.

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Edisi ke-2). Alfabeta.