



PENERAPAN STRATEGI GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN SKI PADA PESERTA DIDIK KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH

Fatwa Muhammad Syahid¹, Rustam A^{2*}

^{1,2*} Program Studi Pendidikan Agama Islam, IAIN Pontianak

*Email: muhammadsyahidfata@gmail.com, rustam@iainptk.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i3.6099>

Abstrak

Strategi gamifikasi memerlukan pemahaman dan kemampuan yang mumpuni, khususnya mengenai bagaimana strategi ini diterapkan di dalam kelas, sehingga proses penerapannya menjadi penting untuk dikaji. Kemudian karena masih sedikit penelitian terdahulu yang berfokus pada proses, langkah, dan kendala penerapan strategi gamifikasi dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan: 1) Langkah-langkah penerapan strategi gamifikasi dalam pembelajaran SKI pada peserta didik kelas V MI Mas'udi Pontianak, dan 2) Kendala dalam penerapan strategi gamifikasi dalam pembelajaran SKI pada peserta didik kelas V MI Mas'udi Pontianak, baik kendala internal yang berasal dari pendidik dan peserta didik, ataupun kendala eksternal. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Lokasi penelitian yaitu di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Mas'udi Pontianak. Sumber data primer dalam penelitian didapatkan dari kepala sekolah, pendidik mata pelajaran SKI, dan peserta didik kelas V, sedangkan data sekundernya berupa dokumentasi terkait tema penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan kondensasi data, penyajian data, verifikasi, dan penarikan kesimpulan. Teknik pemeriksaan keabsahan dengan triangulasi sumber dan teknik serta *member check*. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa: 1) langkah-langkah dalam penerapan strategi gamifikasi ada lima yaitu, analisis kebutuhan pembelajaran, perancangan gamifikasi, pemilihan platform/media, implementasi & monitoring, dan evaluasi & refleksi. 2) kendala internal yaitu pengelolaan waktu dari pendidik dan rasa cemas dan takut dari sisi peserta didik, sedangkan kendala eksternalnya adalah fasilitas dan anggaran yang terbatas.

Kata Kunci: Strategi Gamifikasi, Pembelajaran SKI, Langkah Penerapan, Kendala Penerapan.

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) adalah salah satu mata pelajaran dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) yang menekankan pada kemampuan peserta didik dalam mengambil *ibrah/hikmah* dari sejarah Islam, meneladani tokoh-tokoh, serta dapat mengintegrasikannya dalam kehidupan saat ini (Rini Fitria, 2025, hlm. 40). Melalui pembelajaran SKI ini peserta didik diharapkan tidak hanya memahami peristiwa sejarah saja, tetapi juga mampu mengambil nilai-nilai, hikmah, dan keteladanan dari sejarah Islam untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, proses pembelajaran SKI perlu dirancang secara efektif dan kontekstual agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Seiring berjalannya waktu dan perkembangan zaman maka perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Lestarinigrum dkk (2021, hlm. 28) yaitu pendidik dituntut untuk memiliki strategi pembelajaran yang inovatif sesuai dengan perkembangan zaman. Kemudian menurut Akbar dkk (2023, hlm. 9) pendidik tidak hanya harus inovatif tetapi juga kreatif, kemudian ia melanjutkan bahwa pembelajaran inovatif ini telah berkembang pesat, hal ini terjadi karena perkembangan teknologi yang terus berlanjut dan memberikan tantangan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Oleh sebab itu, dunia pendidikan perlu beradaptasi dengan perkembangan tersebut agar tetap relevan dengan kebutuhan peserta didik saat ini.



Pemanfaatan teknologi ini memberikan dampak positif terhadap pendidikan, hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Muammar & Suhartina (2018, hlm. 188) yaitu ketika pembelajaran menggunakan atau memanfaatkan teknologi maka minat peserta didik dapat meningkat dan menjadi lebih termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, misalnya ketika pendidik menggunakan media laptop, proyektor, dan *speaker*. Kemudian hasil penelitian yang dilakukan oleh Gani dkk (2024, hlm. 72) menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi seperti gamifikasi dapat memberikan potensi besar dalam meningkatkan kualitas pendidikan, hal ini dibuktikan dengan peserta didik yang terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) harus dimanfaatkan oleh pendidik dalam proses pembelajaran.

Islam sangat menekankan pentingnya pengembangan ilmu pengetahuan serta pemanfaatannya dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Aktivitas membaca menjadi landasan utama dalam memperoleh ilmu pengetahuan, hal ini sebagaimana yang ditegaskan dalam Al-Qur'an Surah Al-Alaq Ayat 1. Artinya: Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhan-Mu yang menciptakan (Al-Qur'an Online Kemenag, 2022).

Ayat Al-Qur'an di atas secara umum menjelaskan keutamaan membaca, sehingga hal tersebut dapat menjadi landasan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Menurut M. Quraish Shihab (2005, hlm. 393) dalam tafsir Al-Mishbah kata membaca dalam ayat di atas tidak menunjukkan objeknya secara spesifik, sehingga membaca di sini dapat memiliki definisi yang berbeda-beda. Melalui bukunya beliau menyampaikan, yaitu:

Dari sini dapat ditarik kesimpulan bahwa karena kata *iqra'* digunakan dalam arti membaca, menelaah, menyampaikan dan sebagainya, dan karena objeknya bersifat umum, maka objek kata tersebut mencakup segala yang dapat terjangkau, baik ia merupakan bacaan suci yang bersumber dari Tuhan maupun bukan, baik ia menyangkut ayat-ayat yang tertulis maupun yang tidak tertulis. Alhasil perintah *iqra'* mencakup telaah terhadap alam raya, masyarakat dan diri sendiri, serta bacaan tertulis, baik suci maupun tidak.

Berdasarkan tafsir Al-Mishbah maka dapat dilihat bahwa "membaca" disini dapat didefinisikan dengan berbagai hal, seperti menelaah, membaca suatu masalah, membaca keadaan, dan sebagainya. Sehingga perkembangan teknologi pun dapat terjadi karena adanya kegiatan "membaca" tersebut. Dengan adanya perkembangan teknologi ini maka dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan, sehingga pendidik dapat menggunakannya sebagai alat yang membantu memudahkan proses transfer of knowledge dengan lebih efektif dan efisien.

Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan tidak hanya sebatas pada penggunaan media atau strategi saja, tetapi juga menuntut adanya inovasi dalam strategi pembelajaran yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif. Pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan menjadi salah satu kunci dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran seperti SKI yang cenderung bersifat naratif dan berpotensi menimbulkan kebosanan jika tidak dikemas dengan menarik. Oleh sebab itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu mengakomodasi kebutuhan tersebut, salah satu strategi pembelajaran yang dapat digunakan adalah gamifikasi.

Menurut Karl M. Kapp dalam Sri Legowo (2022, hlm. 16) gamifikasi adalah penggunaan/penerapan elemen desain dan unsur game dalam konteks non-game. Kemudian menurut Noralia Purwa Yunita & Ricardus Eko Indradijit (2022, hlm. 2) gamifikasi merupakan kegiatan yang menggunakan permainan, pendekatan, dan elemen yang ada dalam permainan ke kegiatan yang berbeda dari permainan. Dapat juga diartikan sebagai integrasi dari elemen, unsur dan pemikiran yang ada dalam permainan ke aktivitas yang bukan permainan.

Gamifikasi dipandang sebagai strategi pembelajaran yang dapat menciptakan suasana kelas atau belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif, karena terdapat elemen game di dalamnya sehingga membuat proses belajar terasa seperti pertualangan. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Mahbubi & Homaidi (2025, hlm. 7) bahwa gamifikasi dapat menciptakan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif, bahkan gamifikasi dapat mengurangi rasa bosan dan dapat meningkatkan partisipasi peserta didik di kelas.

Namun, penerapan strategi gamifikasi dalam pembelajaran memerlukan pemahaman dan kemampuan yang mumpuni, khususnya mengenai bagaimana strategi tersebut diterapkan secara nyata



di dalam kelas. Setiap pendidik memiliki cara yang berbeda dalam mengimplementasikan gamifikasi, sehingga proses penerapannya menjadi penting untuk dikaji lebih lanjut agar dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai praktiknya di lapangan.

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan di MI Mas'udi Pontianak pada tanggal 10 April 2026, diperoleh informasi bahwa pendidik telah menerapkan strategi gamifikasi dalam pembelajaran SKI. Meskipun di MI Mas'udi Pontianak pendidik juga biasanya menggunakan berbagai variasi permainan interaktif seperti Wordwall, Gimkit, Kahoot, dan gamifikasi lainnya, namun pada mata pelajaran SKI kelas V ini pendidik secara spesifik menggunakan strategi gamifikasi dengan jenis permainan *Who Want to be a Millionaire*. Karena dalam penerapannya menunjukkan adanya variasi, oleh sebab itu maka menarik untuk dikaji lebih mendalam mengenai bagaimana strategi gamifikasi diterapkan dalam proses pembelajaran SKI di kelas.

Selain itu, penelitian mengenai penerapan strategi gamifikasi dalam pembelajaran SKI, khususnya di tingkat MI masih sedikit dikaji. Sebagian besar penelitian cenderung berfokus pada hasil atau dampak pembelajaran, sementara kajian yang membahas secara mendalam mengenai proses pembelajaran, langkah-langkah penerapannya, serta kendala dalam penerapannya masih belum banyak dilakukan.

Berdasarkan uraian tersebut, maka penting untuk dilakukan penelitian yang mengkaji secara mendalam mengenai penerapan strategi gamifikasi dalam pembelajaran SKI di MI Mas'udi Pontianak.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif yang dilakukan di MI Mas'udi Pontianak. Informan penelitian adalah seorang guru, kepala madrasah, dan enam siswa kelas lima. Siswa yang memiliki prestasi tinggi, sedang, dan rendah dipilih secara purposif untuk memastikan keberagaman dalam tingkat pencapaian. Data yang dikumpulkan terdiri dari data primer yang dikumpulkan langsung dari informan dan data sekunder dalam bentuk dokumen dan dokumentasi yang relevan dengan fokus penelitian. Data untuk penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Observasi langsung digunakan untuk mengamati proses pembelajaran dan penerapan strategi gamifikasi. Melalui wawancara dengan para guru, kepala madrasah, dan siswa, proses pembelajaran, pelaksanaannya, serta tantangan yang dihadapi selama proses tersebut dieksplorasi. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk mendukung hasil penelitian seperti foto kegiatan, modul pengajaran, jurnal harian, dan dokumen relevan lainnya. Data yang dikumpulkan dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman yang melibatkan tahap pengumpulan data, reduksi data, presentasi data, dan penarikan kesimpulan. Selama proses analisis, pemilihan data dan fokus dilakukan pada informasi yang relevan dengan tujuan penelitian dan kemudian data diorganisir secara sistematis untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang temuan penelitian. Dalam upaya untuk menjamin keandalan data yang diperoleh, penelitian ini menerapkan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Data dari guru, kepala sekolah, dan siswa dibandingkan untuk konsistensi, dan hasil observasi, wawancara, serta dokumentasi digunakan untuk saling menguatkan. Selain itu, pemeriksaan anggota dilakukan dengan mengonfirmasi kembali informasi dengan sumber untuk memastikan bahwa data yang digunakan sesuai dengan apa yang telah mereka sampaikan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Langkah-Langkah Penerapan Strategi Gamifikasi

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara didapatkan bahwa di MI Mas'udi Pontianak pendidik pada dasarnya telah mengenal dan menerapkan beberapa ragam jenis permainan dalam pembelajaran. Jenis permainan yang biasa dan pernah digunakan di lingkungan madrasah antara lain seperti Wordwall, Gimkit, dan Kahoot. Namun demikian, dalam konteks penelitian yang dilaksanakan pada mata pelajaran SKI kelas V ini, strategi gamifikasi yang diterapkan dan diteliti berfokus pada jenis permainan *Who Want to be a Millionaire*.



a. Analisis Kebutuhan Pelajaran

Merujuk pada seluruh paparan data yang didapatkan melalui hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi maka dapat disimpulkan bahwa dalam langkah analisis kebutuhan pembelajaran pendidik melakukan identifikasi tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan kompetensi yang ingin dicapai. Sehingga ketiga aspek tersebut sesuai dengan pendapat yang disampaikan oleh Widodo, dkk (2025:97). Identifikasi tujuan pembelajaran dilakukan oleh pendidik dengan cara melihat terlebih dahulu tingkat kognitif peserta didik, kemudian jika tingkat kognitifnya sudah mencapai tingkat tinggi maka strategi gamifikasi dapat diterapkan. Selain melihat tingkat kognitifnya, pendidik juga melihat TP yang ada di buku paket, sehingga dapat disesuaikan dengan gamifikasi. Kemudian identifikasi karakteristik peserta didik dilakukan, namun tidak secara keseluruhan, sebab pendidik menilai bahwa gamifikasi pasti sesuai dengan peserta didik karena mereka adalah generasi *alpha* yang sudah akrab dengan teknologi. Strategi gamifikasi ini cocok untuk generasi sekarang, karena dari sejak lahir mereka sudah terbiasa dengan teknologi, sehingga bukan generasinya yang menyesuaikan cara belajar dulu, namun cara belajar sekaranglah yang harus menyesuaikan dengan generasinya. Hal ini sesuai dengan pendapat yang disampaikan oleh Gunawan, dkk (2024:289) bahwa generasi *alpha* memiliki ketertarikan dan menikmati pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif dan kreatif seperti gamifikasi. Analisis kebutuhan pembelajaran ini penting untuk dilakukan, hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Harahap & Albina (2025, hlm. 322) bahwa analisis ini penting untuk dilakukan agar pendidik mengetahui kemampuan peserta didik, di bagian mana peserta didik perlu bantuan atau tantangan tambahan, sehingga kegiatan pembelajaran dapat disusun dengan baik.

a. Kelayakan kebahasaan

Kelayakan kebahasaan merupakan aspek penting dalam evaluasi bahan ajar karena bahasa menjadi medium utama penyampaian pengetahuan kepada peserta didik. Bahan ajar yang baik tidak hanya benar secara substansi, tetapi juga harus menggunakan bahasa yang mudah dipahami, sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik, serta mampu menyampaikan pesan secara efektif. Dalam instrumen BSNP, aspek kebahasaan menilai sejauh mana penggunaan bahasa dalam bahan ajar mampu menjembatani materi dengan kemampuan membaca dan memahami peserta didik. Bahasa yang terlalu kompleks dapat menghambat pemahaman, sementara bahasa yang terlalu sederhana dapat mengurangi kedalaman akademik materi. Karena itu, keseimbangan antara ketepatan akademik dan keterpahaman menjadi indikator utama dalam evaluasi kebahasaan. (Linda dkk., 2025).

Secara teoretis, penilaian kebahasaan bahan ajar dapat dijelaskan melalui konsep readability atau keterbacaan. Menurut Edgar Dale dan Jeanne Chall, keterbacaan adalah tingkat kemudahan sebuah teks untuk dibaca dan dipahami sesuai kemampuan pembacanya. Dalam konteks bahan ajar, keterbacaan sangat menentukan apakah peserta didik mampu menangkap makna dari teks secara mandiri. Semakin sesuai struktur kalimat, pilihan kata, dan panjang kalimat dengan tingkat kemampuan pembaca, maka semakin tinggi tingkat keterbacaannya. Prinsip ini kemudian banyak digunakan dalam pengembangan buku ajar, modul, maupun LKPD. (Rahmawati, 2023).

Indikator pertama dalam kelayakan kebahasaan adalah kejelasan kalimat. Kalimat dalam bahan ajar harus disusun secara runtut, tidak ambigu, dan memiliki hubungan antargagasan yang jelas. Kejelasan kalimat memudahkan peserta didik memahami isi materi tanpa menimbulkan tafsir ganda. Kalimat yang terlalu panjang, berbelit, atau padat istilah teknis berpotensi membingungkan peserta didik. Karena itu, penulis bahan ajar perlu memperhatikan struktur subjek–predikat–objek yang jelas, penggunaan tanda baca yang tepat, serta hubungan logis antarparagraf agar materi mudah dipahami. (Dibyantini dan Sulastri, 2023)

Indikator berikutnya adalah kesesuaian dengan kaidah bahasa. Bahan ajar perlu mengikuti kaidah bahasa baku sesuai Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI) atau kaidah bahasa target yang digunakan dalam pembelajaran. Ketepatan ejaan, tanda baca, tata kalimat, dan penggunaan istilah sangat menentukan kualitas akademik bahan ajar. Dalam pembelajaran bahasa Arab misalnya, ketidaktepatan transliterasi atau penulisan istilah dapat menimbulkan miskonsepsi linguistik. Oleh sebab itu, kepatuhan terhadap kaidah bahasa tidak hanya berfungsi sebagai standar kebahasaan, tetapi juga sebagai bagian dari validitas ilmiah materi. (Puspitaningrum dkk., 2025).



Selain itu, bahasa dalam bahan ajar harus bersifat komunikatif dan efektif. Komunikatif berarti bahasa mampu “berdialog” dengan pembaca—seolah penulis hadir menemani proses belajar peserta didik. Bahasa komunikatif biasanya ditandai dengan gaya penulisan yang langsung, tidak kaku, dan mudah dipahami tanpa kehilangan nilai akademiknya. Sementara efektif berarti pesan disampaikan secara ringkas, tepat, dan tidak bertele-tele. Kalimat efektif membantu peserta didik menangkap inti materi dengan cepat tanpa kehilangan makna penting. Dalam evaluasi BSNP, dua indikator ini sangat menentukan karena berkaitan langsung dengan kualitas interaksi peserta didik terhadap bahan ajar (Arikunto, 2022).

Indikator terakhir adalah keterbacaan. Keterbacaan berkaitan dengan sejauh mana teks mudah dibaca dari aspek visual maupun linguistik. Ini mencakup pemilihan diksi, panjang paragraf, ukuran huruf, penggunaan istilah, hingga struktur informasi dalam teks. Dalam praktik evaluasi bahan ajar, keterbacaan dapat diuji melalui uji coba kepada peserta didik, wawancara, atau angket respon pengguna. Jika peserta didik dapat membaca materi dengan lancar, memahami isi bacaan, serta mampu menjelaskan kembali informasi yang dibaca, maka bahan ajar tersebut memiliki tingkat keterbacaan yang baik. Dengan demikian, kelayakan kebahasaan menjadi unsur strategis dalam menjamin bahan ajar benar-benar dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran (BSNP; Nismawati dan Darmawati, 2025)

Contoh butir instrumen evaluasi kelayakan kebahasaan dapat meliputi:

- 1). bahasa yang digunakan mudah dipahami peserta didik
- 2). kalimat disusun secara jelas dan tidak ambigu
- 3). penggunaan istilah konsisten
- 4). bahasa sesuai kaidah kebahasaan yang berlaku
- 5). materi memiliki tingkat keterbacaan yang sesuai dengan jenjang peserta didik.

Penilaian terhadap indikator tersebut umumnya dilakukan menggunakan skala Likert oleh ahli bahasa, guru mata pelajaran, maupun peserta didik sebagai pengguna bahan ajar. Hasil penilaian ini menjadi dasar revisi sebelum bahan ajar digunakan secara luas dalam proses pembelajaran. (BSNP, 2022).

b. Perancangan Gamifikasi

Merujuk pada seluruh paparan data yang telah didapatkan dapat disimpulkan bahwa dalam merancang gamifikasi pendidik melakukan dua hal, yaitu integrasi materi dengan jenis permainan dan manajemen waktu. Pada pembelajaran SKI pendidik menggunakan jenis permainan gamifikasi berupa *Who Want to be a Millionaire*. Dalam gamifikasi tersebut memuat soal yang dibuat oleh pendidik dengan level dan tantangan yang memiliki tingkat kesulitan yang bertahap. Kemudian peserta didik menjawab soal yang telah disiapkan, jika benar dalam menjawab maka akan mendapatkan poin berupa uang dollar, kemudian pada akhir kegiatan, kelompok yang mempunyai poin paling banyak akan mendapatkan lencana berupa gelar Bintang Khulafaur Rasyidin. Kondisi tersebut sesuai dengan teori Widodo, dkk (2025, hlm. 97) yang mengatakan bahwa dalam merancang gamifikasi pendidik perlu untuk menentukan komponen poin, level, lencana, dan tantangan.

Kemudian pendidik melakukan manajemen waktu agar kegiatan gamifikasi dapat berjalan dengan efisien, pendidik memanajemen waktu dari awal hingga akhir, karena gamifikasi terkadang harus disiapkan di rumah sebelum pembelajaran dimulai. Jika pendidik tidak dapat mengelola waktu dengan baik, maka kegiatan gamifikasi menjadi terhambat bahkan tidak dapat mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Ferawati & Hasbullah (2025, hlm. 86) dan Kusuma, dkk (2025, hlm. 134) yaitu waktu dapat menjadi kendala yang signifikan dalam kegiatan pembelajaran jika tidak dikelola dengan baik.

c. Pemilihan Platform/Media Gamifikasi

Merujuk pada paparan data sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa dalam memilih platform/media gamifikasi pendidik melakukan beberapa pertimbangan, seperti kompetensi diri, akses platform, dan peserta didik. Pendidik melakukan introspeksi diri dengan melihat kemampuannya dalam menerapkan gamifikasi yang akan digunakannya, sebab gamifikasi memerlukan effort lebih dalam penerapannya. Kemudian pendidik akan melihat platform/media yang dipilih berbayar atau



tidak, karena jika berbayar maka akan mengalami hambatan sebab anggaran yang belum tersedia. Selain itu, pendidik juga melihat karakteristik peserta didik, karena gamifikasi yang berdinamika maka gamifikasi yang dipilih harus disesuaikan dengan peserta didik agar tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dapat tercapai.

Pertimbangan yang dilakukan oleh pendidik tersebut mewakili teori yang disampaikan oleh Widodo, dkk (2025, hlm. 97) yaitu dalam memilih platform/media gamifikasi pendidik perlu untuk melakukan pertimbangan terhadap tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Namun terdapat sedikit perbedaan dengan teori Widodo, dkk (2025), yaitu pendidik melakukan introspeksi diri terlebih dahulu dalam memilih platform/media gamifikasi, hal ini dilakukan agar penerapan gamifikasi di dalam kelas nantinya dapat berjalan dengan lancar. Sebab jika pendidik tidak mempunyai kemampuan yang mumpuni maka tujuan pembelajaran tidak akan tercapai. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Sahudi (2025, hlm. 49) yaitu kemampuan pendidik dalam mengoperasikan atau memanfaatkan teknologi ini dapat menjadi kendala yang signifikan jika pendidik tidak memilikinya.

d. Implementasi dan Monitoring

Merujuk pada paparan data maka dapat disimpulkan dalam implementasi dan monitoring pendidik bertindak sebagai fasilitator yang memiliki peran penting dalam kegiatan gamifikasi. Adapun penerapan gamifikasi dalam pembelajaran ini terbagi menjadi tiga kegiatan:

1) Kegiatan Pembuka

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan dalam kegiatan pembuka ini, pendidik melakukan salam pembuka, doa, motivasi, dan penyampaian aturan permainan (*rules*). Kejelasan aturan main ini merupakan syarat mutlak dalam gamifikasi agar peserta didik memahami batasan, hak, dan kewajiban mereka dalam kegiatan pembelajaran menggunakan gamifikasi. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Sari & Alfian (2023, hlm. 49) yaitu pendidik perlu memberikan petunjuk/aturan permainan yang jelas agar peserta didik dapat fokus dan memahami gamifikasi dalam pembelajaran.

2) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti ini pendidik akan mengkondisikan kelas seperti meminta kelompok maju ke depan di kursi yang telah disiapkan. Kemudian proyektor akan menayangkan PPT terkait materi yang sedang dipelajari dengan pendidik yang bertindak sebagai fasilitator sekaligus pembawa acara yang membacakan soal secara interaktif dan dramatis agar suasana kelas menjadi lebih seru. Kemudian kelompok yang terjadwal akan menjawab secara bergiliran soal yang telah disiapkan dan ditayangkan di depan kelas.

3) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup ini pendidik melakukan sesi tanya jawab seputar soal yang ada dalam permainan Who Want to be a Millionaire secara acak kepada peserta didik. Langkah ini dilakukan untuk menguji apakah antusiasme dalam pembelajaran berjalan lurus dengan pemahaman dari peserta didik. Pembelajaran diakhiri dengan pemberian apresiasi kepada seluruh peserta didik.

Setelah implementasi dalam pembelajaran, pendidik juga melakukan monitoring dalam pembelajaran agar suasana kelas tetap kondusif dan berjalan dengan lancar. Berdasarkan data lapangan pendidik melakukan dua hal dalam mengontrol kelas agar tetap kondusif, yaitu dengan memberikan pertanyaan secara tiba-tiba dan hukuman berdiri di depan kelas. Sanksi yang diberikan tersebut semata-mata untuk mendidik peserta didik agar menjadi lebih baik, hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Ki Hadjar Dewantara dalam Nurrohmat, dkk (2023, hlm. 172) yaitu hukuman/sanksi diberikan kepada peserta didik bertujuan untuk mencegah terjadinya pelanggaran.

Selain itu pendidik juga menjadi fasilitator yang suportif, hal ini dilakukan dengan cara pendidik membantu peserta didik yang mengalami kesulitan dalam kegiatan gamifikasi. Bantuan tersebut diberikan bertahap, seperti memberikan waktu yang lebih banyak untuk peserta didik berpikir, kemudian meminta peserta didik untuk membaca ulang soal agar lebih paham, terakhir akan diberikan opsi pilihan dari jawaban sehingga menjadi lebih mudah untuk dijawab.

Kondisi di atas menunjukkan bahwa apa yang dilakukan pendidik sudah sesuai dengan teori yang disampaikan oleh Widodo, dkk (2025, hlm 97) yaitu pendidik berperan sebagai fasilitator dalam



kegiatan pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

e. Evaluasi dan Refleksi

Pada paparan data maka dapat disimpulkan bahwa pendidik melakukan evaluasi dengan cara meminta peserta didik yang kurang dalam kegiatan gamifikasi untuk menjawab ulang soal yang telah dipelajari secara langsung di laptop pendidik, serta di bawah pengawasan pendidik langsung. Hal tersebut dilakukan agar peserta didik yang kurang dalam kegiatan gamifikasi tidak keluar kelas dalam keadaan kurang paham materinya, hal ini dibuktikan bahwa ketika menjawab soal langsung di laptop pendidik secara langsung peserta didik dapat menjawab dengan benar.

Berdasarkan paparan data peserta didik yang sulit dalam menjawab soal di depan kelas dapat terjadi karena dipengaruhi oleh suasana kelas yang tegang dan gamifikasi yang secara langsung menunjukkan secara terbuka bahwa jawaban tersebut salah, sehingga peserta didik menjadi cemas. Hal ini sesuai dengan teori yang disampaikan oleh Black & Hawks (2014) dalam Khabiba & Kelly (2025, hlm. 549) yaitu kecemasan dapat ditunjukkan dengan perasaan khawatir, gelisah, atau takut, sehingga dapat mengganggu fungsi kognitif peserta didik, seperti perhatian, pengolahan informasi, dan daya ingatnya.

B. Kendala dalam Penerapan Strategi Gamifikasi dalam Pembelajaran

1. Internal

a. Internal Pendidik

Berdasarkan paparan data maka dapat disimpulkan bahwa pendidik tidak mengalami kendala internal dari penguasaan teknologi dan keterampilan dalam mengelola kelas. Pendidik dapat mengoperasikan perangkat teknologi dengan baik yang ditunjukkan dengan waktu yang singkat dalam menyiapkan perangkat sebelum pembelajaran dimulai, kemudian dalam mengoperasikan laptop untuk gamifikasi tidak mengalami kesulitan karena pendidik memiliki kemampuan yang mumpuni. Sedangkan dalam pengelolaan kelas pendidik dapat mengkondisikan kelas agar tetap kondusif dengan cara memberikan pertanyaan tiba-tiba dan sanksi.

Namun, karena gamifikasi ini berdinamika sehingga dapat menyebabkan kelas menjadi dinamis, maka pendidik perlu untuk mengelola waktu pembelajaran dengan baik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Akan tetapi peneliti menemukan adanya kendala internal berupa pengelolaan waktu dari diri pendidik sendiri, sehingga pembelajaran terkadang melebihi batas waktu karena kekurangan pendidik dalam manajemen waktu dengan baik, hal ini dapat disebabkan karena pendidik keasyikan berlebih dalam pembelajaran gamifikasi. Hal tersebut sesuai dengan pendapat yang disampaikan oleh Ferawati & Hasbullah (2025, hlm. 86) dan Kusuma, dkk (2025, hlm. 134) yaitu waktu dapat menjadi kendala yang signifikan jika pendidik tidak dapat mengelolanya dengan baik.

Dapat disimpulkan bahwa pendidik tidak mengalami kendala internal terkait penguasaan atau kompetensi terkait teknologinya, melainkan kendala internal pendidik dalam manajemen waktu pada fase implementasi.

b. Internal Peserta Didik

Merujuk pada paparan data sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa kendala internal dari sisi peserta didik tidak ditemukan dari aspek motivasi, minat belajar, dan penguasaan teknologi. Data menunjukkan peserta didik memiliki motivasi, minat belajar, dan penguasaan yang tinggi sehingga strategi gamifikasi ini dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

Kondisi tersebut tidak sesuai dengan teori yang disampaikan oleh Tondang, dkk (2025, hlm. 8865) yaitu kendala internal peserta didik dapat berupa motivasi dan minat belajar, serta penguasaan teknologi. Namun kondisi tersebut mewakili teori mengenai kendala internal peserta didik yang disampaikan oleh Nanda & Handayani (2025, hlm. 1948) yaitu kondisi psikologis seperti rasa takut dan cemas dan kondisi fisik dapat menjadi kendala internal peserta didik.

2. Eksternal

a. Keterbatasan Fasilitas

Merujuk pada paparan data maka dapat disimpulkan bahwa MI Mas'udi Pontianak sudah memiliki cukup perangkat teknologi untuk menerapkan strategi gamifikasi. Madrasah memiliki



perangkat laptop, jaringan internet, proyektor, *speaker*, dan kabel terminal panjang. Sehingga kondisi tersebut tidak sesuai dengan teori yang disampaikan oleh Sahudi (2025, hlm. 30), Ferawati & Hasbullah (2025, hlm. 86),

Tobondo & Putra (2021, hlm. 38), Prinanda (2025, hlm. 350), dan Kusuma, dkk (2025, hlm. 134) yang menyatakan bahwa kendala eksternal dapat berupa fasilitas yang kurang memadai sehingga strategi gamifikasi tidak dapat diterapkan.

Namun dari data yang dikumpulkan madrasah memang mempunyai perangkat yang cukup untuk menerapkan gamifikasi, namun faktanya madrasah belum mampu menerapkan gamifikasi berbasis satu peserta didik satu perangkat, karena fasilitas yang tersedia belum cukup untuk memenuhi jumlah peserta didik yang banyak. Kondisi ini sesuai dengan teori yang disampaikan oleh Sahudi (2025, hlm. 50) yaitu fasilitas tersebut bukan hanya ada, melainkan harus lengkap. Ketidakmampuan madrasah dalam mempunyai perangkat secara kuantitas terjadi karena anggaran yang terbatas.

Adanya kekurangan fasilitas secara kuantitas ini menuntut pendidik untuk memodifikasi permainan kelompok secara bergiliran melalui permainan *Who Want to be a Millionaire* di depan kelas menggunakan proyektor. Meskipun keterbatasan ini berhasil diatasi oleh pendidik, kurangnya jumlah perangkat tetap menjadi kendala eksternal yang membatasi keterlibatan aktif peserta didik.

b. Kurangnya Pelatihan

Merujuk pada paparan data sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa adanya ketergantungan madrasah kepada instansi pemerintah dalam hal pengadaan pelatihan, namun kendala ini berhasil diatasi melalui kemandirian pendidik dalam meningkatkan kompetensinya. MI Mas'udi Pontianak berada dalam naungan Kementerian Agama RI, sehingga data menunjukkan pelaksanaan pelatihan formal ini terorganisir dan pasif karena menunggu dari pusat.

Kondisi tersebut sesuai dengan pendapat yang disampaikan oleh Sazali (2025, hlm. 310) yang mengatakan bahwa kurangnya pelatihan bagi pendidik adalah kendala eksternal yang dapat mempengaruhi pembelajaran. Namun, untuk mengatasi kurangnya pelatihan ini, pihak madrasah khususnya kepala madrasah mendukung perkembangan pendidik secara mandiri dengan cara meneruskan informasi terkait pelatihan, seminar, atau webinar melalui pesan WhatsApp kepada seluruh pendidik di madrasah.

c. Minimnya Dukungan Eksternal

Merujuk pada paparan data maka dapat disimpulkan bahwa madrasah memiliki dukungan eksternal yang baik, baik dari yayasan, kepala madrasah, rekan pendidik, dan orang tua murid. Kepala madrasah terbuka terhadap perubahan zaman, dengan keterbukaan tersebut maka madrasah dapat berinovasi dan berkembang dengan baik karena adanya keterbukaan dari kepala madrasah. Kemudian pendidik di MI Mas'udi Pontianak menerima dan menerapkan teknologi dalam pembelajaran. Selain itu orang tua murid juga menerima penerapan strategi berbasis teknologi seperti gamifikasi dalam pembelajaran.

Kondisi tersebut tidak sesuai dengan teori yang disampaikan oleh Yuyun & Sepryanus (2021, hlm. 38), Prinanda (2025, hlm. 351), dan Fajriani (2025, hlm. 135) mengenai kendala berupa kurangnya dukungan eksternal dalam pembelajaran berbasis teknologi seperti gamifikasi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa madrasah tidak mengalami kendala terkait kurangnya dukungan eksternal, melainkan sebaliknya mendapat dukungan eksternal.

d. Resistensi Terhadap Perubahan

Merujuk pada paparan data maka dapat disimpulkan bahwa madrasah tidak mengalami kendala resistensi terhadap perubahan. Kepala madrasah memberi dukungan terhadap penerapan gamifikasi dalam pembelajaran, menerima adanya inovasi dalam pembelajaran, serta memiliki keterbukaan dalam menerima perubahan karena dinilai pendidikan harus menyesuaikan zaman. Keterbukaan yang dimiliki oleh kepala madrasah tersebut dapat memberikan kemudahan bagi pendidik dalam menjalankan tugas-tugasnya. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Imron Muttaqin, dkk (2026, hlm. 3) bahwa kepemimpinan kepala madrasah dapat mempengaruhi kinerja pendidik, baik dalam aspek pembelajaran maupun pelaksanaan tugasnya.



Selain itu, pendidik di madrasah juga menerima adanya perubahan cara mengajar dari konvensional ke cara yang lebih inovatif seperti gamifikasi. Pendidik tidak menolak adanya perubahan dalam cara mengajar, sehingga hal ini dapat mendukung penerapan gamifikasi dalam pembelajaran.

Kondisi tersebut tidak sesuai dengan teori yang disampaikan oleh Yuyun & Sepryanus (2021, hlm. 38), Prinanda (2025, hlm. 351), dan Fajriani (2025, hlm. 135) mengenai kendala berupa penolakan terhadap perubahan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa madrasah tidak mengalami kendala resistensi karena seluruh anggota madrasah menerima adanya perubahan.

e. Keterbatasan Anggaran

Merujuk pada paparan data maka dapat disimpulkan bahwa madrasah mengalami kendala keterbatasan anggaran. Madrasah mengandalkan dana BOS untuk pengadaan fasilitas madrasah, sedangkan dana iuran bulanan sudah habis untuk biaya gaji pendidik. Karena menunggu dana BOS yang diturunkan dalam jangka waktu yang cukup lama, maka madrasah tidak dapat melakukan pengadaan fasilitas seperti perangkat laptop secara banyak, madrasah hanya mampu mengadakan minimal satu laptop setiap tahun.

Kemudian terkait penerapan gamifikasi maka terdapat kendala dalam platform/media gamifikasi yang berbayar. Keterbatasan anggaran ini berdampak langsung pada kreativitas pendidik dalam merancang gamifikasi. Dua kondisi ini menunjukkan bahwa teori yang disampaikan oleh Fauziah & Amini (2025, hlm. 3) sesuai dengan kondisi lapangan.

Dapat disimpulkan bahwa keterbatasan anggaran di MI Mas'udi Pontianak ini menjadi kendala eksternal sehingga mengakibatkan keterbatasan dalam pengadaan perangkat di madrasah secara serentak dan membatasi akses terhadap platform/media premium yang lebih canggih. Namun kendala ini dapat diatasi di dalam kelas dengan dedikasi pendidik yang bersedia memberikan usaha lebih untuk merancang gamifikasi pembelajaran secara mandiri.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dengan judul “Penerapan Strategi Gamifikasi dalam Pembelajaran SKI Pada Peserta Didik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Mas'udi Pontianak Tahun Pelajaran 2025/2026” maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

Langkah-langkah penerapan strategi gamifikasi dalam pembelajaran SKI pada peserta didik kelas V MI Mas'udi Pontianak secara garis besar sudah diterapkan, hal tersebut terbagi menjadi dua fase utama, yaitu fase sebelum kelas dan fase di dalam kelas. Adapun fase sebelum kelas ini melalui tiga langkah, yaitu analisis kebutuhan pelajaran, perancangan gamifikasi, dan pemilihan platform/media gamifikasi. Sedangkan fase di dalam kelas ada dua langkah yaitu implementasi & monitoring dan evaluasi & refleksi. Jadi seluruh langkah-langkah penerapan strategi gamifikasi dalam pembelajaran terbagi menjadi lima langkah tersebut.

Kendala penerapan strategi gamifikasi dalam pembelajaran SKI di MI Mas'udi Pontianak dapat terbagi menjadi dua, yaitu kendala internal dan eksternal. Kendala internal dari sisi pendidik ditemukan hanya pada manajemen waktu oleh pendidik itu sendiri, disebabkan karena keasyikan dalam menerapkan gamifikasi di kelas. Kemudian dari sisi peserta didik kendala internalnya adalah rasa takut terhadap kegagalan atau kesalahan dalam menjawab soal karena tekanan gamifikasi. Selain itu kendala fisik menyebabkan penurunan fokus karena kelelahan bermain sebelum kelas dimulai. Kendala eksternal dalam penerapan strategi gamifikasi yaitu dari segi fasilitas yang kurang secara kuantitas (jumlah) dan perangkat laptop yang sudah mengalami penurunan performa sehingga terkadang lelet. Kurangnya jumlah fasilitas tersebut diperparah dengan kendala anggaran yang terbatas karena madrasah mengandalkan dua sumber keuangan, yaitu dana BOS dan iuran bulanan. Kendala anggaran ini juga menyebabkan keterbatasan terhadap akses premium dalam merancang gamifikasi.

Evaluasi kelayakan materi ajar berdasarkan standar BSNP merupakan langkah penting untuk menjamin kualitas pembelajaran. Penilaian dilakukan melalui empat aspek utama, yaitu kelayakan isi, penyajian, kebahasaan, dan kegrafikan. Instrumen yang umum digunakan berupa lembar validasi atau



angket penilaian skala Likert, sedangkan teknik evaluasi dapat dilakukan melalui expert judgment, observasi, dokumentasi, dan analisis persentase. Dengan menggunakan standar BSNP, pendidik dapat memastikan bahwa materi ajar yang digunakan relevan, layak, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik

5. DAFTAR PUSTAKA

- Adilla, U., Rodhiyah, Mualimin, Robi'ah, & Muzaimah. *Pendidikan Agama Islam*. Dikti Press. 2026
- Akbar, J. S., Dharmayanti, P. A., Nurhidayah, V. A., Lubis, S. I. S., Saputra, R., Sandy, W., Maulidiana, S., Setyaningrum, V., Lestari, L. P. S., Ningrum, W. W., Astuti, N. M., Nelly, N., Ilyas, F. S., Ramli, A., Kurniati, Y., & Yuliastuti, C. *Model & Metode Pembelajaran Inovatif: Teori dan Panduan Praktis*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. 2023
- Anggito, A., & Setiawan, J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. CV. Jejak. Ariani, 2018
- D. Gamifikasi untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144–149. <https://doi.org/10.21009/JPI.032.09>. 2020
- Aslan & Suhari. *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*. CV. Razka Pustaka. 2018.
- Fauziah, P., & Amini, H. Determinasi Faktor Pendukung Dan Penghambat Transformasi Digital Di Lembaga Pendidikan. *JMPI: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 1–7. 2025
- Ferawati, & Hasbullah. *Eksplorasi Model Pembelajaran Matematika dalam Perspektif Teoretis dan Empiris*. PT. Revormasi Jangkar Philosophia. 2025
- Gani, R. H. A., Supratmi, N., Wijaya, H., & Ernawati, T. Integrasi Teknologi Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Era Digital di SMP NWDI, Suralaga. *JNANALOKA*, 63–74. <https://doi.org/10.36802/jnanaloka.2024.v5-no2-63-74>. 2024
- Gunawan, Ronny., dkk. Gaya Belajar Gen Alpha di Era Digital. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora* 3(4). 277-297. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i4.3661>. 2024
- Hakue, Febrianto., Idan I. Prakaya., & Mutmain Tengkidung. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran di MIS Terpadu Al-Azhfar. *Awwaliyah: Jurnal PGMI*. 6(2), 154-166. <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v6i2.1930>. 2023
- Hardani, H., Auliya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. CV. Pustaka Ilmu. 2020
- Harahap, M. Rohami., & Albina, Meyniar. Pentingnya Penggunaan Analisis Kebutuhan Belajar Dalam Memahami Kemampuan dan Kebutuhan Pada Pencapaian Pembelajaran. *Qosim: Jurnal Pendidikan, Sosial, & Humaniora*. 3(1). 318-325. 2025
- Khabiba., & Kelly, Estalita. Pengaruh Kecemasan Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Dalam Mempersiapkan Ujian Kelulusan Pada Siswa Kelas XII di SMAN 1 Purwosari. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*. 2(10). 549-554. <https://doi.org/10.5281/zenodo.16885995>. 2025.
- Kusuma, N. F., Haerunisa, N., Harahap, A. T., Zainiza, M., Fazira, A., Hastuti, S., Latifah, L., Khoirina, N., Syafiq, M. A., Fitriyarsari, M., & Amin, R.. *Best Practice Pembelajaran Abad 21*. Naba Edukasi Indonesia. 2025
- Lestarinigrum, A., Lailiyah, N., Ridwan, Forijati, R., Wijaya, I. P., Wulansari, W., Iswantiningtyas, V., Utomo, H. B., Yulianto, D., & Dwiyantri, L.. *Inovasi Pembelajaran Anak Usia Dini*. CV. Bayfa Cendekia Indonesia. 2021
- Mahbubi, Muhammad., & Homaidi.. Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Peningkatan Motivasi Belajar Siswa. *Al-Abshor : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.71242/wf9q5253>. 2025.
- Marsita, S. *Implementasi Metode Gamification dalam Menumbuhkan Rasa Solidaritas Sosial di Kelas IV SD Negeri 170 Rejang Lebong*. Institut Agama Islam Negeri Curup. 2024
- Muammar & Suhartina. Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dalam Meningkatkan Minat Belajar Akidah Akhlak. *KURIOSITAS: Media Komunikasi Sosial dan Keagamaan*, 11(2), 176–188. 2018
- Muhtifah, Lailal., Zaenuddin., & Nurhamzah. *Model Pembelajaran Mutu Pondok Pesantren Sebagai*



- Mutu Pusat Masyarakat. Pontianak: IAIN Pontianak Press. 2015
- Muttaqin, Imron, dkk. *Komptensi Manajerial, Supervisi Akademik, Pemberdayaan dan Pengaruhnya terhadap Kinerja dan Komitmen Guru*. Jambi: Sonpedia. 2026
- Nanda, R. D., & Handayani, D. Faktor Internal dan Eksternal yang Mempengaruhi Kesulitan Belajar Peserta Didik. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 8(3), 1947–1956. <https://doi.org/10.30605/jsdp.8.3.2025.7016>. 2025
- Natalia H.M. Rengkuan, Daud M. Liando, & Donald K. Monintja. Efektifitas Kinerja Pemerintah dalam Program Reaksi Respon Realief Daerah (R3D) di Kabupaten Minahasa. *Jurnal Governance*, 3(1), 1–11. 2023
- Noralia Purwa Yunita & Ricardus Eko Indradijit. *Gamification: Membuat Belajar Seasyik Bermain Game*. CV. Andi Offset. 2022
- Nurrohmat, Titin., Desi, K. Cibro., & Mustikaati, Wina. Peran Guru dalam Menegakkan Disiplin Kelas. *Elementary Journal*. 8(1).169-179. 2025
- Prinanda, D. Analisis Problematika Guru dalam Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Indonesian Journal of Administration and Management in Education*, 2(2), 329–353. <https://doi.org/10.24036/ijam-edu.v2i2.177>. 2025
- Rahayuningsih, T., & Susanti, A. E.. Penerapan Metode Gamification Untuk Meningkatkan Kerjasama Siswa di Dalam Kelompok Kelas X-4 di Salah Satu SMA Kristen di Tangerang. *Kairos: Jurnal Ilmiah*, 2(1). 2022
- Rini Fitria.. *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah*. Samudra Biru. 2025
- Rosly, R. M., & Khalid, F. Gamifikasi: Konsep dan Implikasi dalam Pendidikan. *Trend Integrasi Teknologi*, 144–154. 2017
- Rukajat, A. *Pendekatan Penelitian Kualitatif (Qualitative Research Approach)*. Deepublish. 2018
- Sahudi. Manajemen Pendidikan Islam Berbasis Teknologi: Membangun Kepemimpinan Adaptif 4.0. *El-Idare: Journal of Islamic Education Management*, 11(2), 45–53. <https://doi.org/10.19109/elidare.v11i2.27807>. 2025
- Sazali, A. Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Digital dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam di Madrasah Desa Bandar Tinggi. *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian dan Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 307–313. 2025
- Sari, Dwi Novita., & Alfiyan, Ahmad Rifqy. Peran Adaptasi Game (Gamifikasi) dalam Pembelajaran untuk Memperkuat Literasi Digital: Systematic Literature Review. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*. 1(1), 42-52. <https://doi.org/10.30812/upgrade.v0i0.3157>. 2023
- Shihab, M. Q.. *Tafsir al-Mishbāh: Pesan, kesan, dan keserasian al-Qur'an* (Cet. 6). Lentera Hati. 2005
- Sri Legowo, Y. A. Gamifikasi dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *JISPE: Journal of Islamic Primary Education*, 3(1), 13–30. <https://doi.org/10.51875/jispe.v3i1.43>. 2022
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Cetakan ke-6). Alfabeta. 2024
- Suparno. *Sejarah Kebudayaan Islam: Dari Tradisi Hingga Era Islam 2.0*. CV. RA-Media Publishing. 2025
- Tedi. *Strategi Guru SKI dalam Memotivasi Belajar Siswa Melalui Metode Gamifikasi di Kelas XI MAN 2 Banyumas*. Profesor Kiai Saifuddin Zuhri Purwokerto. 2025
- Tobondo, Y. A., & Putra, S. R. Gamifikasi dalam Dunia Pendidikan: Kajian Literatur terhadap Efektivitas dan Tantangannya di Sekolah Dasar dan Menengah. *Jurnal Pandelo'e*, 1(1). 2021
- Tondang, B., Zahara, D., Simarmata, G. L., Meisahrani, R. S., Purba, N., & Ritonga, R. Tinjauan Teoritis: Faktor Internal dan Eksternal Problematika Akademik di Sekolah Dasar. *JIIIC: Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 2(5). 2025
- Tsurayya Saman. Urgensi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah. *Jurnal Literasi Kita Indonesia*, 5(1). 2024
- Tursina, Nani. *Administrasi dan Supervisi Pendidikan*. Pontianak: IAIN Pontianak Press. 2017
- Valentinna, R. Caroline., Endang M. Kurnianti., & Uswatun Hasanah. Media Belajar Gamifikasi terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 8(2), 1722-1732. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7476>. 2024



Widodo, D. P., Judijanto, L., Sulaiman, S., Sriasih, N. K., Loppies, M., Fitriani, D., Nurhayati, C.,
Henriques, E. D. T., Wulandari, A., & Djollong, A. F. *Model & Metode Pembelajaran Inovatif:
Teori dan Panduan Praktis*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. 2025