

Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran PAI Di SDN Jungcangcang 1 Pamekasan

Auva Zahimatul Uyun¹, Emna Laisa²

^{1,2}Universitas Islam Negeri Madura, Indonesia

E-mail: auvaunyun@gmail.com

Article History:

Received: 01 Oktober 2026

Revised: 14 Oktober 2026

Accepted: 16 Oktober 2026

Keywords: Gamifikasi;
Semangat belajar;
Pendidikan Agama Islam;
Wordwall;
Wheel of names;
Penelitian tindakan kelas

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran berbasis gamifikasi dan mengetahui peningkatan semangat belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SDN Jungcangcang 1 Pamekasan. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum optimalnya perhatian, antusiasme, partisipasi aktif, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif dengan model Kemmis dan McTaggart yang meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 26 siswa. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas dua pertemuan. Gamifikasi diterapkan melalui media Wheel of Names untuk menentukan giliran kelompok dan Wordwall sebagai kuis interaktif, disertai pemberian skor, umpan balik, kerja sama, dan penghargaan. Siklus I membahas materi menjalin huruf hijaiyah bersambung, sedangkan siklus II membahas penerapan tajwid Idgham dalam Surah An-Nashr. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata semangat belajar siswa meningkat dari 61,5% pada siklus I dengan kategori cukup menjadi 84,6% pada siklus II dengan kategori baik. Peningkatan sebesar 23,1 poin persentase menunjukkan bahwa indikator keberhasilan klasikal sebesar 75% telah tercapai. Dengan demikian, gamifikasi mendukung pembelajaran PAI yang lebih aktif, interaktif, dan merata.

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membantu peserta didik mengenal, memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran Islam sekaligus membentuk karakter religius. Pembelajaran PAI tidak hanya diarahkan pada penguasaan

pengetahuan keagamaan, tetapi juga pada pembentukan sikap dan perilaku peserta didik dalam kehidupan sehari-hari (Ishak, 2021; Puspitasari et al., 2022). Oleh karena itu, proses pembelajaran PAI perlu dirancang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang membutuhkan aktivitas belajar yang konkret, menarik, interaktif, dan memberikan kesempatan untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran (Hardiyanti et al., 2023).

Salah satu aspek yang penting dalam proses pembelajaran adalah semangat belajar. Semangat belajar berkaitan dengan kondisi yang mendorong siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan antusias, memperhatikan materi, berpartisipasi, dan terlibat dalam aktivitas pembelajaran (Emda, 2018). Dalam penelitian ini, semangat belajar diamati melalui empat indikator, yaitu antusiasme, perhatian, partisipasi aktif, dan keterlibatan. Antusiasme ditunjukkan melalui ketertarikan dan kesiapan siswa mengikuti pembelajaran; perhatian ditunjukkan melalui fokus siswa ketika guru menyampaikan materi dan ketika mengikuti kuis; partisipasi aktif tampak melalui keberanian menjawab, bertanya, maju, dan menyelesaikan tugas; sedangkan keterlibatan ditunjukkan melalui diskusi, kerja sama, pemberian pendapat, dan interaksi dengan guru maupun teman. Keempat indikator tersebut digunakan sebagai dasar untuk mengamati perubahan perilaku belajar siswa selama tindakan dilaksanakan

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada 5 November 2025 di kelas IV SDN Jungcangcang 1 Pamekasan, semangat belajar siswa dalam pembelajaran PAI belum optimal. Dari 26 siswa, terdapat 10 siswa yang tidak memusatkan perhatian ketika guru menjelaskan materi dan 10 siswa yang berbicara dengan teman sebangku. Selain itu, dalam kegiatan kelompok masih terdapat kecenderungan bahwa aktivitas didominasi oleh satu atau dua siswa sehingga kesempatan untuk berpartisipasi belum tampak merata. Kondisi tersebut menjadi dasar perlunya perbaikan proses pembelajaran, terutama dalam menciptakan aktivitas yang dapat menarik perhatian, memberi kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi, dan mendorong kerja sama selama kegiatan belajar berlangsung.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi kondisi tersebut adalah pembelajaran berbasis gamifikasi. Gamifikasi merupakan penggunaan unsur dan mekanisme desain permainan dalam konteks yang bukan permainan (Deterding et al., 2011). Dalam pembelajaran, unsur permainan dapat diintegrasikan melalui tantangan, skor, penghargaan, kompetisi, dan umpan balik untuk membentuk pengalaman belajar yang lebih interaktif. (Dichev et al., 2020; Leitão et al., 2022). Penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa lingkungan pembelajaran berbasis gamifikasi dapat memberikan pengaruh positif terhadap motivasi, keterlibatan, kepuasan, dan pengalaman belajar siswa (Alsadoon et al., 2022; Anisa et al., 2020; Prieto-Andreu et al., 2022). Dengan demikian, gamifikasi dalam penelitian ini diterapkan sebagai model pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan melalui media Wordwall dan Wheel of Names untuk menciptakan suasana belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Wordwall digunakan untuk menyajikan kuis interaktif, sedangkan Wheel of Names digunakan untuk menentukan kelompok atau giliran siswa secara acak. Penerapan kedua media tersebut diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar siswa kelas IV, yang ditunjukkan melalui antusiasme, perhatian, partisipasi aktif, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Penggunaan gamifikasi dalam penelitian ini tidak dimaksudkan untuk mengubah pembelajaran PAI menjadi permainan sepenuhnya, melainkan untuk memanfaatkan unsur permainan sebagai bagian dari strategi pembelajaran. Penerapannya dilakukan melalui tantangan kuis, perolehan skor kelompok, pemberian umpan balik, penghargaan, pengaturan giliran, dan aktivitas kerja sama. Kegiatan tersebut dirancang agar setiap siswa memperoleh kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif, baik dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi dengan kelompok,

maupun mengikuti kuis interaktif. Dengan adanya pengaturan giliran dan keterlibatan seluruh anggota kelompok, kegiatan pembelajaran diharapkan tidak hanya didominasi oleh siswa yang aktif, tetapi juga mendorong siswa yang cenderung pasif untuk ikut berpartisipasi. Selain itu, pemberian umpan balik dan penghargaan menjadi bentuk respons terhadap keterlibatan siswa sehingga mereka dapat mengetahui hasil partisipasinya dan terdorong untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan lebih antusias. Dengan demikian, unsur gamifikasi dalam penelitian ini disesuaikan dengan tujuan pembelajaran PAI dan karakteristik siswa kelas IV untuk menciptakan pembelajaran yang menarik sekaligus meningkatkan semangat belajar siswa (Kapp, 2012; Qiao et al., 2023).

Dalam pelaksanaannya, penelitian ini menggunakan dua media pendukung, yaitu Wheel of Names dan Wordwall. Wheel of Names digunakan untuk menentukan giliran kelompok sehingga kesempatan menjawab tidak hanya diberikan kepada siswa atau kelompok tertentu. Sementara itu, Wordwall digunakan untuk menyajikan kuis interaktif yang memberikan tantangan dan umpan balik secara langsung. Penggunaan Wordwall dalam pembelajaran telah dilaporkan dapat membantu meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar (Pradani, 2022). Penelitian mengenai media Wordwall pada pembelajaran sekolah dasar juga menunjukkan potensinya dalam menciptakan aktivitas belajar yang lebih interaktif (Sijabat et al., 2024; Fathia et al., 2026). Dalam penelitian ini, Wheel of Names dan Wordwall tidak diposisikan sebagai tujuan utama pembelajaran, melainkan sebagai sarana pendukung dalam penerapan model pembelajaran berbasis gamifikasi. Kedua media tersebut dimanfaatkan untuk memfasilitasi partisipasi siswa, menciptakan interaksi selama pembelajaran, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik. Dengan demikian, fokus utama penelitian ini bukan pada penggunaan atau penguasaan kedua media tersebut, melainkan pada peningkatan semangat belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), yang diamati melalui aspek antusiasme, perhatian, partisipasi aktif, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Penerapan gamifikasi juga dapat dikaitkan dengan Self-Determination Theory yang menjelaskan bahwa motivasi dan keterlibatan belajar berkaitan dengan terpenuhinya kebutuhan akan autonomy, competence, dan relatedness (Ryan & Deci, 2000). Dalam penelitian ini, kesempatan siswa untuk menjawab dan mengikuti tantangan dapat memberikan pengalaman kompetensi, mekanisme giliran memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk berpartisipasi, sedangkan aktivitas kelompok memberikan ruang bagi siswa untuk berinteraksi dan bekerja sama.

Beberapa penelitian sebelumnya mendukung penerapan gamifikasi dalam pembelajaran. Nasri (2023) menerapkan gamifikasi dalam pembelajaran PAI melalui penelitian tindakan kelas dan menunjukkan adanya peningkatan partisipasi siswa. Sumomba' et al. (2024) menggunakan Quizizz sebagai metode gamifikasi pada siswa kelas IV dan menunjukkan peningkatan motivasi belajar. Supyan et al. (2024) juga menunjukkan bahwa gamifikasi berbasis web dapat menciptakan suasana pembelajaran Sejarah Islam yang lebih menarik dan interaktif. Putra et al. (2024) secara khusus membahas pemanfaatan gamifikasi pada pembelajaran PAI di sekolah dasar. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa gamifikasi memiliki relevansi untuk digunakan dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki fokus yang berbeda. Penelitian ini tidak hanya melihat motivasi belajar, tetapi memusatkan perhatian pada semangat belajar yang diamati melalui empat indikator, yaitu antusiasme, perhatian, partisipasi aktif, dan keterlibatan. Selain itu, penelitian menggunakan kombinasi Wheel of Names dan Wordwall dalam pembelajaran PAI kelas IV. Penelitian dilaksanakan melalui PTK sehingga perbaikan pembelajaran dilakukan

.....

secara bertahap berdasarkan hasil observasi dan refleksi pada setiap siklus.

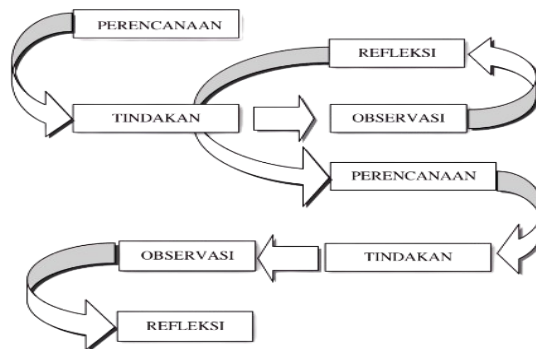
Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan penerapan model pembelajaran berbasis gamifikasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas IV SDN Jungcangcang 1 Pamekasan; dan (2) menganalisis peningkatan semangat belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran berbasis gamifikasi. Penelitian ini difokuskan pada materi Bab 1 Pendidikan Agama Islam dalam Kurikulum Merdeka, yaitu Indahny Membaca Al-Qur'an, yang mencakup materi menjalin huruf hijaiyah bersambung dan menerapkan hukum bacaan Idgham dalam Surah An-Nashr. Peningkatan semangat belajar siswa dianalisis berdasarkan empat indikator, yaitu antusiasme, perhatian, partisipasi aktif, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif yang dilaksanakan secara bersiklus melalui tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. PTK dipilih karena bertujuan memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan semangat belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SDN Jungcangcang 1 Pamekasan melalui penerapan model pembelajaran berbasis gamifikasi. Dalam pelaksanaannya, peneliti bertindak sebagai pengajar yang menerapkan tindakan pembelajaran, sedangkan guru kelas IV berperan sebagai kolaborator sekaligus observer yang mengamati proses pembelajaran secara langsung.

Adapun desain penelitian ini mengacu pada model Penelitian Tindakan Kelas yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart, yang terdiri atas empat komponen utama dalam satu siklus putaran kegiatan: (1) Perencanaan (*Planning*), (2) Tindakan (*Acting*), (3) Pengamatan (*Observing*), dan (4) Refleksi (*Reflecting*), seperti gambar berikut:

Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan



Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 dengan subjek penelitian seluruh siswa kelas IV SDN Jungcangcang 1 Pamekasan yang berjumlah 26 orang. Dalam penerapannya pada mata pelajaran PAI Kurikulum Merdeka Bab 1 dengan materi "Indahnya Membaca Al-Qur'an: Menjalin Huruf Hijaiyah Bersambung dan Menerapkan Tajwid Idgham dalam Surah An-Nashr", sistem gamifikasi dirancang menggunakan bantuan laptop, layar proyektor, aplikasi pengundian kelompok Wheel of Names, serta platform kuis interaktif Wordwall yang menyediakan beragam variasi bentuk soal menarik. Sebanyak 26 siswa tersebut dibagi secara langsung oleh peneliti menjadi 4 kelompok belajar secara campuran agar kemampuan setiap kelompok merata.

Prosedur penelitian ini dilaksanakan secara bertahap melalui dua siklus. Pada Siklus I

yang berfokus pada materi menjalin huruf hijaiyah bersambung, kegiatan diawali dengan tahap perencanaan di mana peneliti menyiapkan perangkat proyektor, laptop, kuis Wordwall, serta Wheel of Names. Pada tahap tindakan, peneliti memutar Wheel of Names di layar proyektor untuk mengacak kelompok yang mendapat giliran menjawab tantangan kuis Wordwall terkait materi huruf hijaiyah. Selama pembelajaran berlangsung, guru kelas mengamati perubahan semangat belajar siswa secara langsung melalui pengamatan tanpa menggunakan lembar observasi tertulis. Di akhir pertemuan, peneliti dan guru kelas melakukan refleksi bersama melalui diskusi lisan untuk mengevaluasi kekurangan pada siklus ini.

Hasil evaluasi atau refleksi dari Siklus I tersebut kemudian digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki proses pembelajaran pada Siklus II yang berfokus pada materi menerapkan tajwid Idgham dalam Surah An-Nashr. Peneliti dan guru kelas merancang perbaikan seperti membuat variasi kuis Wordwall yang baru serta mengoptimalkan kembali penggunaan Wheel of Names dan kerja sama kelompok. Pada tahap tindakan siklus kedua, peneliti kembali memutar roda keberuntungan untuk menentukan giliran kelompok menjawab kuis tantangan tajwid. Guru kelas kembali mengamati peningkatan semangat belajar siswa secara langsung tanpa lembar instrumen tertulis, lalu menyampaikan hasil pengamatannya kepada peneliti di akhir sesi untuk direfleksikan bersama.

Untuk memperoleh data yang akurat, teknik pengumpulan data dilakukan melalui tiga metode utama, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi dilaksanakan secara langsung di dalam kelas untuk mengamati perilaku belajar siswa selama proses pembelajaran. Indikator yang diamati mencakup empat aspek semangat belajar, yaitu: (a) antusiasme (ketertarikan dan kesiapan mengikuti pembelajaran), (b) perhatian (fokus saat penjelasan materi dan kuis), (c) partisipasi aktif (keberanian menjawab, bertanya, dan maju), serta (d) keterlibatan (diskusi, kerja sama, dan interaksi kelompok). Skala penilaian yang digunakan mengacu pada rentang persentase ketercapaian dengan lima kategori, yaitu Sangat Tinggi (85%–100%), Tinggi (69%–84%), Cukup (53%–68%), Rendah (37%–52%), dan Sangat Rendah (20%–36%). Cara pencatatan dilakukan secara langsung oleh observer (guru kelas IV PAI) menggunakan lembar observasi atau rubrik pengamatan semangat belajar siswa serta lembar rekapitulasi skor. Waktu observasi dilaksanakan sepanjang proses pembelajaran PAI berlangsung pada setiap pertemuan yang dijadwalkan setiap hari Selasa, yaitu pada Siklus I (25 Agustus dan 1 September) serta Siklus II (8 September dan 15 September).

2. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada guru kelas IV PAI (selaku observer) dan beberapa perwakilan siswa kelas IV. Wawancara ini dilaksanakan pada akhir setiap siklus setelah seluruh kegiatan tindakan pembelajaran selesai, yaitu pada hari Selasa, 1 September (akhir Siklus I) dan Selasa, 15 September (akhir Siklus II). Aspek yang ditanyakan dalam wawancara meliputi respons, kendala, tingkat antusiasme, serta kesan guru dan siswa terhadap penerapan model pembelajaran berbasis gamifikasi melalui media Wheel of Names dan Wordwall.

3. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini berfungsi untuk mendukung verifikasi pelaksanaan tindakan pembelajaran di kelas serta melengkapi data hasil observasi. Dokumen yang dikumpulkan meliputi file buku pegangan pelajaran PAI dari guru pengampu, daftar hadir dan nama 26 siswa kelas IV, foto-foto aktivitas interaksi pembelajaran di kelas serta pelaksanaan wawancara. Data yang telah terkumpul selanjutnya dianalisis melalui dua pendekatan, yaitu analisis kuantitatif sederhana dan analisis kualitatif.

NO	NIS	NISN	NAMA PESERTA DIDIK
1	3082116034013		MUHAMMAD MUHAMMAD MUBAROK
2	3082116034013		ACHMAD ATZEL KHAIDI
3	3082116034013		ACHMAD MUHAMMAD RIZQI CARYO
4	3082116034013		ADITA YULIANI MAARIF
5	3082116034013		ABDULIL M. KADIRIYAH HANID
6	3082116034013		ANDIKA FATHIMAH AZ ZAHRA
7	3082116034013		ATIKAH ZAFIRA RAMADHANI
8	3082116034013		MELINDA DINDA SUSANTO
9	3082116034013		SONA SYA ABILIA PUTRI
10	3082116034013		FAKZANA FATHI ALKATIRI
11	3082116034013		FAITH AL AYUHI HANYI
12	3082116034013		FIDULUS RAFFA AL FARIZZI
13	3082116034013		SHALAM DINDA
14	3082116034013		MUHAMMAD TEGU PRABOWO
15	3082116034013		MUHAMMAD ANWAR MAULANA YAKI
16	3082116034013		MUHAMMAD ALI MALIQI
17	3082116034013		MUHAMMAD VAZID ABDILLAH
18	3082116034013		NABILA ALULIA AMI
19	3082116034013		NABILA ALULIA AMI
20	3082116034013		TAGHYAH INTAN PERMANA
21	3082116034013		THE ASTAM MUHAMMAD
22	3082116034013		RIFA PRATAMA ZAKY PUTRA ARDYA
23	3082116034013		RAFFA ALITRAH HEDAYATI
24	3082116034013		EVELIN VIOLETA PERMATA SALAM
25	3082116034013		TRAGHYAH INTAN PERMANA
26	3082116034013		SAHIB DINDA TINSIA

Gambar 1. Daftar hadir dan nama 26 siswa kelas IV



Gambar 2. Foto aktivitas interaksi pembelajaran di kelas



Gambar 3. Wawancara bersama guru mata pelajaran PAI kelas IV

Tahapan Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, analisis data kuantitatif, dan penarikan kesimpulan. Analisis dilakukan untuk mengetahui perubahan semangat belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam setelah diterapkannya model pembelajaran berbasis gamifikasi.

1. Reduksi Data

Reduksi data dilakukan dengan memilih, memusatkan perhatian, dan menyederhanakan data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data difokuskan pada empat indikator semangat belajar siswa, yaitu antusiasme, perhatian, partisipasi aktif, dan keterlibatan dalam pembelajaran. Data wawancara dan dokumentasi digunakan sebagai informasi pendukung untuk menjelaskan perubahan perilaku siswa selama penerapan Wordwall dan Wheel of Names.

2. Penyajian Data

Data yang telah direduksi disajikan dalam bentuk uraian deskriptif dan tabel persentase semangat belajar siswa pada setiap pertemuan. Penyajian data dilakukan untuk memudahkan perbandingan kondisi semangat belajar siswa antara Siklus I dan Siklus II serta melihat perkembangan yang terjadi setelah tindakan pembelajaran diperbaiki.

3. Analisis Data Kuantitatif

Analisis kuantitatif dilakukan dengan menghitung persentase jumlah siswa yang memenuhi kriteria semangat belajar dari keseluruhan 26 siswa kelas IV. Rumus yang digunakan adalah:

Rumus analisis data kuantitatif

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- (P) = persentase siswa yang memenuhi kriteria semangat belajar.
- (f) = jumlah siswa yang memenuhi kriteria semangat belajar.
- (N) = jumlah seluruh siswa kelas IV, yaitu 26 siswa.
- (100%) = pengali untuk mengubah hasil pembagian menjadi persentase.

Analisis kuantitatif digunakan untuk mengukur persentase ketercapaian semangat belajar siswa berdasarkan rekapitulasi perolehan skor pada setiap siklus menggunakan rumus perhitungan persentase, sedangkan data kualitatif mendeskripsikan proses tindakan serta catatan refleksi kelas. Penelitian ini ditetapkan berhasil dan tuntas apabila secara klasikal minimal 75% dari total 26 siswa kelas IV telah mencapai tingkat semangat

belajar dengan kriteria baik atau memperoleh skor pencapaian di atas atau sama dengan 80% berdasarkan hasil pengamatan langsung pada indikator antusiasme, perhatian, partisipasi aktif, dan keterlibatan siswa.

Tabel 1. Kategori Persentase Semangat Belajar Siswa

No	Rentang Skor	Kategori
1.	85%-100%	Sangat Tinggi
2.	69%-84%	Tinggi
3.	53%-68%	Cukup
4.	37%-52%	Rendah
5.	20%-36%	Sangat Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilakukan pada siswa kelas IV SDN Jungcangcang 1 Pamekasan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan menggunakan model pembelajaran berbasis gamifikasi melalui media Wheel of Names dan kuis interaktif Wordwall. Pengamatan dilakukan untuk melihat perubahan semangat belajar siswa berdasarkan empat indikator, yaitu antusiasme, perhatian, partisipasi aktif, dan keterlibatan siswa. Nnbvbndvm,

Pelaksanaan Siklus I

Pada Siklus I, pembelajaran berfokus pada materi menjalin huruf hijaiyah bersambung. Sebelum pembelajaran dimulai, peneliti menyiapkan laptop, proyektor, kuis Wordwall, dan media Wheel of Names. Siswa dibagi menjadi empat kelompok secara campuran agar dapat bekerja sama dengan anggota kelompoknya.

Pada pertemuan pertama, peneliti mulai menerapkan pembelajaran berbasis gamifikasi. Wheel of Names digunakan untuk menentukan kelompok yang mendapat giliran menjawab kuis pada Wordwall. Berdasarkan pengamatan guru kelas, sebagian siswa mulai menunjukkan ketertarikan terhadap pembelajaran, terutama kelompok 1, 2, dan 3. Namun, kelompok 4 masih terlihat pasif dan beberapa siswa belum berani ikut menjawab. Hasil pengamatan menunjukkan persentase semangat belajar sebesar 57,7% dengan kategori cukup.

Pada pertemuan kedua, peneliti memberikan pengarahan dan mendorong kelompok 4 agar lebih aktif bekerja sama. Penggunaan Wheel of Names dan Wordwall kembali dilakukan. Dibandingkan pertemuan pertama, siswa mulai lebih terbiasa dengan kegiatan pembelajaran. Beberapa siswa yang sebelumnya pasif mulai ikut berdiskusi dan menjawab pertanyaan. Persentase semangat belajar meningkat menjadi 65,4% dengan kategori cukup.

Berdasarkan hasil kedua pertemuan tersebut, rata-rata semangat belajar siswa pada Siklus I mencapai 61,5%. Hasil ini menunjukkan bahwa semangat belajar siswa mulai meningkat, tetapi belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan, yaitu minimal 75%. Oleh karena itu, peneliti bersama guru kelas melakukan refleksi untuk memperbaiki pembelajaran pada Siklus II.

Tabel 2. Hasil Pengamatan Semangat Belajar Siswa pada Siklus I

Pertemuan	Kegiatan	Persentase	Kategori
Pertemuan 1	Penerapan awal <i>wheel of names</i> dan <i>wordwall</i> pada materi huruf hijaiyah	57,7%	Cukup

	bersambung		
Pertemuan 2	Penguatan kerja sama dan pengarahan kepada kelompok yang masih pasif	65,4%	Cukup
Rata – rata siklus I		61,5%	Cukup

Refleksi Siklus I

Hasil refleksi menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi mulai menarik perhatian siswa, tetapi keaktifan belum merata. Masih terdapat siswa yang pasif dan hanya beberapa anggota kelompok yang aktif menjawab pertanyaan. Oleh karena itu, pada Siklus II peneliti melakukan perbaikan dengan membuat variasi kuis Wordwall yang lebih menarik serta memberikan arahan agar seluruh anggota kelompok terlibat dalam kegiatan.

Pelaksanaan Siklus II

Pada Siklus II, pembelajaran berfokus pada materi penerapan tajwid Idgham dalam Surah An-Nashr. Berdasarkan hasil refleksi Siklus I, peneliti memperbaiki kegiatan pembelajaran dengan membuat variasi kuis Wordwall dan meningkatkan kerja sama dalam kelompok. Penggunaan Wheel of Names juga tetap dipertahankan untuk menentukan kelompok yang mendapat giliran menjawab.

Pada pertemuan pertama Siklus II, siswa terlihat lebih terbiasa mengikuti pembelajaran berbasis gamifikasi. Kelompok 1, 2, dan 3 tetap aktif, sedangkan kelompok 4 mulai menunjukkan perubahan dengan lebih banyak bekerja sama dan ikut menjawab pertanyaan. Persentase semangat belajar meningkat menjadi 80,8% dengan kategori baik.

Pada pertemuan kedua, kegiatan pembelajaran berlangsung lebih aktif dan kondusif. Siswa terlihat lebih antusias mengikuti kuis, memperhatikan pertanyaan, berdiskusi dengan anggota kelompok, dan berusaha menjawab pertanyaan yang diberikan. Persentase semangat belajar meningkat menjadi 88,4% dengan kategori baik.

Rata-rata semangat belajar siswa pada Siklus II mencapai 84,6%. Hasil tersebut telah melewati indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu minimal 75%. Dengan demikian, tindakan pada Siklus II dinyatakan berhasil dan penelitian dapat dihentikan.

Tabel 3. Hasil Pengamatan Semangat Belajar Siswa pada Siklus II

Pertemuan	Kegiatan	Prsentase	Kategori
Pertemuan 1	Penerapan variasi kuis wodwall dan penguatan kerja sama kelompok	80,8%	Baik
Pertemuan 2	Penguatan gamifikasi dan keterliatan seluruh anggota keompok	88,4%	Baik
Rata – rata siklus II		84,6%	Baik

Peningkatan Semangat Beelajar Siswa

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan semangat belajar siswa dari Siklus I ke Siklus II. Pada Siklus I, rata-rata semangat belajar siswa sebesar *61,5%, sedangkan pada Siklus

II meningkat menjadi 84,6%.

Peningkatan tersebut dapat dihitung sebagai berikut:

$$84,6\% - 61,5\% = 23,1\%$$

Dengan demikian, semangat belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 23,1 poin persentase setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada Siklus II.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Penelitian

Siklus	Materi	Rata –rata	Kategori	Keterangan
Siklus I	Menjalin huruf hijaiyah besambung	61,5%%	Cukup	Belum mencapai 75%
Siklus II	Hukum bacaan idgham dalam surat An-nashr	84,6%	Baik	Mencapai 75%

Berdasarkan hasil tersebut, dapat diketahui bahwa penerapan model pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan Wheel of Names dan Wordwall dapat meningkatkan semangat belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran PAI. Peningkatan terlihat dari perubahan siswa yang pada Siklus I masih kurang aktif menjadi lebih antusias, perhatian, aktif berpartisipasi, dan terlibat dalam pembelajaran pada Siklus II. Dengan tercapainya persentase 84,6%, penelitian telah memenuhi indikator keberhasilan klasikal minimal 75%. Oleh karena itu, penerapan pembelajaran berbasis gamifikasi pada penelitian ini dinyatakan berhasil meningkatkan semangat belajar siswa kelas IV SDN Jungcang 1 Pamekasan.

Pembahasan

1. Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dalam Pembelajaran PAI

Penerapan model pembelajaran berbasis gamifikasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mengatasi rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas IV SDN Jungcang 1 Pamekasan. Berdasarkan observasi awal, dari 26 siswa terdapat 10 siswa yang tidak memusatkan perhatian ketika guru menjelaskan materi dan 10 siswa berbicara dengan teman sebangku. Aktivitas kelompok juga masih didominasi oleh satu atau dua siswa. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan berpartisipasi secara lebih merata.

Gamifikasi diterapkan dengan mengintegrasikan unsur permainan ke dalam kegiatan pembelajaran, meliputi tantangan kuis, skor kelompok, pengaturan giliran, umpan balik, penghargaan, dan kerja sama. Penerapan ini sesuai dengan konsep gamifikasi yang dikemukakan Deterding et al. (2011), yaitu penggunaan elemen desain permainan dalam konteks nonpermainan. Dichev et al. (2020) juga menjelaskan relevansi gamifikasi dalam mendukung keterlibatan peserta didik melalui mekanisme permainan yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.

Dalam pelaksanaannya, penelitian ini menggunakan Wordwall dan Wheel of Names sebagai media pendukung. Wordwall digunakan untuk menyajikan kuis interaktif sesuai dengan materi yang dipelajari, sedangkan Wheel of Names digunakan untuk menentukan giliran kelompok secara acak. Kedua media tersebut dirancang untuk mendukung keterlibatan siswa, bukan menjadi tujuan utama pembelajaran. Pengaturan giliran memberikan kesempatan kepada kelompok yang berbeda untuk menjawab, sementara kuis interaktif mendorong siswa memperhatikan materi dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Penerapan gamifikasi tidak langsung menghasilkan keterlibatan yang merata. Pada Siklus

I, siswa masih menyesuaikan diri dengan mekanisme pembelajaran, dan kelompok 4 masih relatif pasif. Hasil refleksi menunjukkan perlunya perbaikan dalam pengaturan permainan, variasi kuis, dan kerja sama kelompok. Pada Siklus II, peneliti memperbaiki penerapan tindakan melalui variasi kuis Wordwall, optimalisasi Wheel of Names, penegasan aturan permainan, dan penguatan kerja sama kelompok. Perubahan tindakan tersebut diikuti oleh keterlibatan kelompok 4 yang lebih baik, termasuk munculnya perilaku saling membantu.

Temuan ini menunjukkan bahwa keberhasilan gamifikasi tidak hanya ditentukan oleh penggunaan media digital, tetapi juga oleh cara guru mengatur kegiatan belajar dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi. Hal tersebut sejalan dengan Leitão et al. (2022), yang menekankan bahwa pengaruh unsur permainan terhadap motivasi bergantung pada rancangan dan penerapannya. Dengan demikian, proses refleksi dalam PTK menjadi bagian penting untuk menyesuaikan strategi pembelajaran dengan kondisi siswa.

2. Peningkatan Semangat Belajar Siswa melalui Gamifikasi

Semangat belajar dalam penelitian ini diamati melalui empat indikator, yaitu antusiasme, perhatian, partisipasi aktif, dan keterlibatan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata semangat belajar pada Siklus I mencapai 61,5%, kemudian meningkat menjadi 84,6% pada Siklus II. Dengan demikian, terjadi peningkatan sebesar 23,1 poin persentase dan capaian pada Siklus II telah melampaui indikator keberhasilan klasikal sebesar 75%.

Peningkatan tersebut perlu dipahami tidak hanya sebagai perubahan angka, tetapi juga sebagai perubahan perilaku siswa selama pembelajaran. Antusiasme tampak melalui ketertarikan siswa dalam mengikuti tantangan dan kuis. Perhatian didukung oleh mekanisme giliran yang mendorong siswa tetap mengikuti kegiatan karena kelompoknya berpeluang memperoleh giliran menjawab. Partisipasi aktif terlihat melalui kesempatan menjawab pertanyaan dan menyelesaikan kuis, sedangkan keterlibatan tampak dalam diskusi dan kerja sama antarsiswa. Perubahan pada kelompok 4 menjadi salah satu contoh bahwa perbaikan tindakan dapat membantu memperluas keterlibatan yang sebelumnya belum merata.

Temuan tersebut dapat dijelaskan melalui *Self-Determination Theory* dari Ryan dan Deci (2000), yang menekankan pentingnya kebutuhan psikologis berupa *competence*, *autonomy*, dan *relatedness* dalam mendukung motivasi. Dalam penelitian ini, tantangan kuis memberikan kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan kemampuan (*competence*), sedangkan kerja kelompok mendukung interaksi dan rasa keterhubungan sosial (*relatedness*). Pengaturan giliran juga membuka kesempatan bagi siswa yang sebelumnya kurang aktif untuk terlibat dalam kegiatan. Meskipun demikian, peningkatan semangat belajar dalam penelitian ini tidak dapat dikaitkan hanya dengan satu unsur gamifikasi, karena tindakan diterapkan melalui kombinasi media, aturan permainan, dan kerja sama kelompok.

Hasil ini sejalan dengan penelitian Alsadoon et al. (2022), Anisa et al. (2020), dan Zafar et al. (2022), yang dalam naskah penelitian ini dirujuk sebagai penelitian mengenai hubungan gamifikasi dengan motivasi dan keterlibatan belajar. Persamaannya terletak pada pemanfaatan unsur permainan untuk mendorong keterlibatan siswa. Namun, penelitian ini memiliki konteks khusus, yaitu pembelajaran PAI di kelas IV sekolah dasar dengan pengukuran semangat belajar berdasarkan empat indikator perilaku.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa peningkatan semangat belajar berlangsung melalui proses perbaikan tindakan. Hasil Siklus I digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki pembelajaran pada Siklus II, bukan langsung dianggap sebagai hasil akhir. Hal tersebut sejalan dengan prinsip PTK yang menempatkan refleksi sebagai dasar perbaikan pembelajaran secara berkelanjutan (Arikunto et al., 2019). Oleh karena itu, perubahan yang ditemukan memperlihatkan pentingnya menyesuaikan penerapan gamifikasi dengan kebutuhan dan kondisi

siswa.

3. Keterkaitan Temuan dengan Penelitian Terdahulu dan Kontribusi Penelitian

Temuan penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian Pradani (2022), Sijabat et al. (2024), dan Fathia et al. (2026), yang membahas pemanfaatan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif. Persamaannya terletak pada penggunaan aktivitas digital untuk memberikan variasi dalam pembelajaran dan mendorong keterlibatan siswa. Akan tetapi, penelitian ini tidak hanya berfokus pada penggunaan Wordwall. Media tersebut dipadukan dengan Wheel of Names untuk mengatur giliran kelompok sehingga kuis interaktif disertai mekanisme yang mendorong kesempatan berpartisipasi secara lebih merata.

Dalam konteks gamifikasi pada pembelajaran PAI, penelitian Nasri (2023) memiliki kesamaan dengan penelitian ini karena sama-sama menerapkan gamifikasi dalam pembelajaran PAI melalui PTK. Perbedaannya terletak pada fokus pengamatan penelitian ini, yaitu semangat belajar yang dioperasionalkan melalui indikator antusiasme, perhatian, partisipasi aktif, dan keterlibatan. Sementara itu, penelitian Sumomba' et al. (2024) menggunakan Quizizz dalam pembelajaran siswa sekolah dasar, sedangkan penelitian ini mengombinasikan Wordwall dan Wheel of Names. Perbedaan tersebut memperlihatkan bahwa penerapan gamifikasi dapat disesuaikan melalui pemilihan media dan mekanisme kegiatan berdasarkan kebutuhan pembelajaran.

Penelitian Supyan et al. (2024) mengenai gamifikasi berbasis web dalam pembelajaran Sejarah Islam dan Putra et al. (2024) mengenai pemanfaatan gamifikasi dalam pembelajaran PAI juga menjadi pembanding yang relevan. Penelitian ini memiliki kesamaan dalam penggunaan gamifikasi untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik. Adapun kontribusi khusus penelitian ini adalah penerapan gamifikasi pada materi menjalin huruf hijaiyah bersambung dan hukum bacaan Idgham dalam Surah An-Nashr, disertai pengamatan perubahan semangat belajar melalui empat indikator selama dua siklus tindakan.

Secara lebih luas, Murillo-Zamorano et al. (2021), Qiao et al. (2023), Prieto-Andreu et al. (2022), serta Zhang dan Yu (2022) dalam naskah ini digunakan untuk mendukung pembahasan mengenai potensi gamifikasi dalam mendorong keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar. Temuan penelitian ini sejalan dengan kecenderungan tersebut, terutama dalam menunjukkan bahwa aktivitas belajar yang melibatkan tantangan dan interaksi dapat mendukung partisipasi siswa. Namun, hasil penelitian ini juga memperlihatkan bahwa penerapan gamifikasi membutuhkan penyesuaian dan evaluasi. Pada Siklus I, keterlibatan siswa belum merata, sehingga perbaikan aturan permainan, variasi kuis, dan kerja sama kelompok dilakukan pada Siklus II.

Kontribusi penelitian ini terletak pada gambaran penerapan gamifikasi sebagai strategi pembelajaran PAI yang menggabungkan kuis interaktif, pengaturan giliran, dan kerja sama kelompok dalam proses PTK. Wordwall dan Wheel of Names berfungsi sebagai sarana pendukung, sedangkan sasaran utama tindakan adalah peningkatan semangat belajar siswa. Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya menunjukkan adanya peningkatan persentase semangat belajar, tetapi juga memberikan gambaran mengenai pentingnya perbaikan pembelajaran secara bertahap agar kesempatan berpartisipasi menjadi lebih merata.

Secara keseluruhan, temuan penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis gamifikasi dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan semangat belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran PAI. Peningkatan hasil dari Siklus I ke Siklus II perlu dipahami dalam konteks tindakan yang diperbaiki secara berkelanjutan, bukan semata-mata sebagai dampak penggunaan media digital. Oleh karena itu, keberhasilan penerapan gamifikasi dalam penelitian ini berkaitan dengan perpaduan antara rancangan kegiatan, kesempatan berpartisipasi, interaksi kelompok, dan refleksi terhadap proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif ini dilaksanakan di SDN Jungcangcang 1 Pamekasan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 dengan subjek penelitian seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 26 orang untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran berbasis gamifikasi serta mengetahui peningkatan semangat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Bab 1 Kurikulum Merdeka. Penelitian ini mengacu pada model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat komponen utama dalam setiap siklus, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Berdasarkan jadwal mengajar guru pengampu di sekolah yang berlangsung setiap hari Selasa, rincian waktu pelaksanaan tindakan dan pengumpulan data dirancang secara sistematis di mana Siklus I dilaksanakan pada tanggal 25 Agustus dan 1 September, sedangkan Siklus II dilaksanakan pada tanggal 8 September dan 15 September.

Untuk memperoleh data yang akurat, teknik pengumpulan data dilakukan melalui tiga metode utama, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilaksanakan secara langsung di dalam kelas untuk mengamati empat indikator semangat belajar siswa yaitu antusiasme, perhatian, partisipasi aktif, dan keterlibatan dengan menggunakan skala penilaian persentase ketercapaian lima kategori yang dicatat secara langsung oleh guru kelas IV PAI selaku observer sepanjang proses pembelajaran PAI berlangsung pada setiap hari Selasa sesuai jadwal siklus. Wawancara dilakukan kepada guru kelas IV PAI selaku observer dan beberapa perwakilan siswa kelas IV pada akhir setiap siklus yaitu tanggal 1 September dan 15 September untuk menanyakan respons, kendala, tingkat antusiasme, serta kesan terhadap penerapan gamifikasi media Wheel of Names dan Wordwall. Dokumentasi digunakan untuk mendukung verifikasi pelaksanaan tindakan serta melengkapi data observasi yang mencakup file buku pegangan pelajaran PAI dari guru pengampu, daftar hadir dan nama 26 siswa kelas IV, foto-foto aktivitas interaksi pembelajaran dan wawancara, tangkapan layar kuis interaktif Wordwall, serta lembar rekapitulasi skor kelompok.

Data kuantitatif dihitung berdasarkan sumber skor yang diperoleh dari akumulasi perolehan poin pencapaian seluruh indikator semangat belajar siswa pada lembar observasi menggunakan rumus persentase ketercapaian total skor perolehan dibagi skor maksimal ideal dikali seratus persen, di mana penelitian ditetapkan berhasil secara klasikal apabila minimal 75 persen dari total 26 siswa telah mencapai kriteria baik atau memperoleh skor pencapaian di atas atau sama dengan 80 persen. Sementara itu, data kualitatif yang bersumber dari catatan pengamatan, wawancara, dan dokumentasi dianalisis melalui tiga tahapan yaitu reduksi data untuk menyeleksi dan memilah data mentah yang relevan, penyajian data ke dalam bentuk uraian deskriptif naratif serta tabel rekapitulasi skor persentase pada Siklus I dan Siklus II, serta penarikan kesimpulan untuk menyimpulkan peningkatan semangat belajar siswa dan efektivitas model pembelajaran berdasarkan bukti-bukti yang terverifikasi secara berkesinambungan.

Berdasarkan seluruh rangkaian tindakan yang telah dilaksanakan, pada Siklus I rata-rata semangat belajar siswa mencapai 61,5 persen dengan kategori cukup dan belum mencapai indikator keberhasilan. Setelah dilakukan refleksi, perbaikan variasi kuis Wordwall, pengoptimalan Wheel of Names, dan penguatan kerja sama kelompok, pada Siklus II rata-rata semangat belajar meningkat menjadi 84,6 persen dengan kategori baik. Terjadi peningkatan sebesar 23,1 poin persentase dari Siklus I ke Siklus II, dan capaian pada Siklus II telah melampaui target indikator keberhasilan klasikal sebesar 75 persen. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan kombinasi Wheel of Names dan Wordwall terbukti berhasil meningkatkan semangat belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran PAI di SDN Jungcangcang 1 Pamekasan.

DAFTAR REFERENSI

- Alsadoon, E., Alkhawajah, A., & Bin Suhaim, A. (2022). Effects of a gamified learning environment on students' achievement, motivations, and satisfaction. *Heliyon*, 8(8), e10249. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e10249>
- Anisa, K. D., Marmanto, S., & Supriyadi, S. (2020). The effect of gamification on students' motivation in learning English. *Leksika: Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajarannya*, 14(1), 22–28. <https://doi.org/10.30595/lks.v14i1.5695>
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2019). *Penelitian tindakan kelas* (Ed. 2). Bumi Aksara.
- Dichev, C., Dicheva, D., & Irwin, K. (2020). Gamifying learning for learners. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 17, Article 54. <https://doi.org/10.1186/s41239-020-00231-0>
- Emda, A. (2018). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172–182. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Fathia, N., Susanto, I. A., & Budiansyah. (2026). Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar Bahasa Inggris siswa SDN 39 Palembang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 12(2). <https://doi.org/10.36989/didaktik.v12i02.15229>
- Hamalik, O. (2017). *Proses belajar mengajar* (Cet. 19). Bumi Aksara.
- Hardiyanti, F., Medeawati, Komariah, S., Nadia, E., Sari, & Latifah, A. (2023). Konsep pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SD IT Permata Hati Palembang. *UNISAN JURNAL*, 2(8), 110–122.
- Ishak, I. (2021). Karakteristik Pendidikan Agama Islam pada lembaga pendidikan. *FiTUA: Jurnal Studi Islam*, 2(2), 167–178. <https://doi.org/10.47625/fitua.v2i2.316>
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
- Leitão, R., Maguire, M., Turner, S., & Guimarães, L. (2022). A systematic evaluation of game elements effects on students' motivation. *Education and Information Technologies*, 27, 1081–1103. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10651-8>
- Murillo-Zamorano, L. R., López Sánchez, J. Á., & Godoy-Caballero, A. L. (2021). Gamification and active learning in higher education: Is it possible to match digital society, academia and students' interests? *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 18, Article 15. <https://doi.org/10.1186/s41239-021-00249-Y>
- Nasri. (2023). Penerapan metode gamifikasi dalam pembelajaran PAI untuk meningkatkan motivasi siswa di SD Negeri 011 Kepenuhan Hulu. *EDUSAINS: Journal of Education and Science*, 1(2), 55–61. <https://doi.org/10.57255/edusains.v1i2.1090>
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran Wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(11), 806–811. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i11.162>
- Prieto-Andreu, J. M., Gómez-Escalonilla-Torrijos, J. D., & Said-Hung, E. (2022). Gamification, motivation, and performance in education: A systematic review. *Revista Electrónica Educare*, 26(1), 1–23. <https://doi.org/10.15359/ree.26-1.14>
- Puspitasari, N., Relistian, R. L., & Yusuf, R. (2022). Peran Pendidikan Agama Islam terhadap pembentukan karakter religius peserta didik. *Atta'dib Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 57–68. <https://doi.org/10.30863/attadib.v3i1.2565>
- Putra, L. D., Arini, A. Y., Nirmala, N. A., & Shafa, A. F. A. (2024). Pemanfaatan gamifikasi pada pembelajaran PAI di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4). <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.22785>
- Qiao, S., Yeung, S.-s., Zainuddin, Z., Ng, D. T. K., & Chu, S. K. W. (2023). Examining the effects of mixed and non-digital gamification on students' learning performance, cognitive engagement and course satisfaction. *British Journal of Educational Technology*, 54, 394–413. <https://doi.org/10.1111/bjet.13249>
- Ramayulis. (2018). *Metodologi pendidikan agama Islam*. Kalam Mulia.

-
- Rivera, E. S., & Garden, C. L. P. (2021). Gamification for student engagement: A framework. *Journal of Further and Higher Education*, 45(7), 999–1012. <https://doi.org/10.1080/0309877X.2021.1875201>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68–78. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68>
- Sanjaya, W. (2019). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana.
- Sijabat, M. P., Hutabarat, K., Sitorus, L., & Daulay, M. A. J. (2024). Pengaruh media pembelajaran Wordwall terhadap motivasi belajar Bahasa Indonesia di kelas V SD. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3).
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Ed. 2). Alfabeta.
- Sumomba', A. M., Nurhaedah, & Allo, H. R. (2024). Penerapan metode gamifikasi menggunakan aplikasi Quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV UPT SDN 06 Saluputti. *Global Journal Pendidikan Dasar*, 3(4). <https://doi.org/10.35458/gjp.v3i4.1462>
- Supyan, M., Dasuki, M., & Sa'idah, S. N. (2024). Penerapan gamifikasi berbasis web untuk meningkatkan motivasi belajar Sejarah Islam pada siswa kelas 4 SDN 2 Jetis Situbondo. *Journal of Pedagogical and Teacher Professional Development*, 1(1), 47–54. <https://doi.org/10.35719/jptpd.v1i1.6>
- Suyadi. (2019). *Strategi pembelajaran pendidikan agama Islam di sekolah*. Deepublish.
-