

Model Gamifikasi dalam Pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah: Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar dan Integrasi Nilai Islam

Ahmad Syaifulloh¹, Dyah Ayu Fitriana², Cahya Amalia Chusna³

¹Program Studi Pendidikan Agama Islam,

Institut Agama Islam Khozinatul Ulum Blora

^{2,3}Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah,

Institut Agama Islam Khozinatul Ulum Blora

Surel: ahmadsyaifulloh1988@gmail.com¹, dyahayufitriana@gmail.com²,

amaliachusna759@gmail.com³

Abstract

This study aims to analyze the effectiveness of gamification in improving students' motivation and learning outcomes, identify teachers' perceptions and readiness, and formulate an adaptive and contextual gamification model aligned with culture, Islamic values, and the needs of basic education at Madrasah Ibtidaiyah Plus Khozinatul Ulum Blora. A qualitative approach was employed to gain an in-depth understanding of gamification practices in the madrasah context. The research subjects consisted of teachers, students, and the school principal. Primary data were obtained from classroom observations and in-depth interviews, while secondary data were collected from instructional documents and relevant literature. Data collection techniques included participatory observation, in-depth interviews, and documentation. Data analysis was conducted inductively using the Miles, Huberman, and Saldaña model, encompassing data reduction, data display, and conclusion drawing, supported by source and method triangulation. The findings indicate that gamification effectively enhances students' motivation and learning outcomes, promotes active engagement, and reinforces Islamic values such as honesty, cooperation, and responsibility. Teachers show positive perceptions of gamification; however, its implementation still requires support in terms of training, facilities, and institutional policies. In conclusion, gamification has strong potential as a sustainable learning strategy and a means of Islamic character education in madrasah settings.

Keyword: Gamification, Learning Motivation, Islamic Values, Madrasah Ibtidaiyah

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menganalisis efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, mengidentifikasi persepsi serta kesiapan guru, serta merumuskan model gamifikasi yang adaptif dan kontekstual sesuai dengan budaya, nilai Islam, dan kebutuhan pendidikan dasar di Madrasah Ibtidaiyah Plus Khozinatul Ulum Blora. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai penerapan gamifikasi dalam pembelajaran madrasah. Subjek penelitian meliputi guru, siswa, dan kepala madrasah, dengan sumber data primer berupa hasil observasi dan wawancara, serta data sekunder dari dokumen pembelajaran dan literatur terkait. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara induktif menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldaña yang mencakup reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan, disertai triangulasi sumber dan metode. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, mendorong keterlibatan aktif, serta menanamkan nilai-nilai Islam seperti kejujuran, kerja sama, dan tanggung jawab. Guru memiliki persepsi positif terhadap gamifikasi, namun implementasinya masih memerlukan dukungan pelatihan, fasilitas, dan kebijakan madrasah. Kesimpulannya, gamifikasi berpotensi menjadi strategi pembelajaran dan pendidikan karakter Islami yang berkelanjutan.

Kata Kunci: Gamifikasi, Motivasi Belajar, Nilai-Nilai Islam, Madrasah Ibtidaiyah

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pendidikan telah membawa perubahan signifikan dalam cara pembelajaran dirancang dan dilaksanakan di berbagai jenjang pendidikan. Integrasi teknologi digital, seperti perangkat mobile, platform pembelajaran daring, dan aplikasi interaktif, membuka peluang bagi pendidik untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna (Thapar et al., 2026; Vieira et al., 2026). Salah satu inovasi yang muncul dari dinamika tersebut adalah *gamifikasi*, yaitu penerapan prinsip-prinsip desain permainan seperti poin, level, tantangan, dan penghargaan ke dalam konteks non-permainan, termasuk pembelajaran. Pendekatan ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus menantang, sehingga siswa tidak hanya menjadi penerima informasi pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses belajar (Almufarreh, 2026; Hemachandran et al., 2026).

Dalam satu dekade terakhir, gamifikasi mendapatkan perhatian luas dalam penelitian pendidikan karena dianggap mampu menjawab berbagai permasalahan klasik pembelajaran, khususnya rendahnya minat dan keterlibatan siswa. Banyak studi menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah sering kali membuat siswa cepat bosan dan kurang termotivasi (Malva et al., 2026; Nor Soleh et al., 2026; Wanda et al., 2026). Gamifikasi hadir sebagai strategi alternatif yang memanfaatkan karakteristik permainan yang disukai siswa, seperti kompetisi sehat, rasa pencapaian, dan umpan balik instan. Melalui mekanisme tersebut, siswa terdorong untuk berpartisipasi secara

lebih aktif, menyelesaikan tugas dengan antusias, serta mempertahankan fokus belajar dalam jangka waktu yang lebih lama (Himmele & Himmele, 2026; Shang et al., 2026).

Gamifikasi tidak hanya berdampak pada motivasi ekstrinsik berupa hadiah atau skor, tetapi juga berkontribusi pada penguatan motivasi intrinsik siswa. Ketika siswa merasa tertantang, memiliki tujuan yang jelas, dan memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, mereka cenderung mengembangkan rasa ingin tahu dan kepuasan belajar dari dalam diri (Hubbard et al., 2026; Kam et al., 2026). Kondisi ini berimplikasi positif terhadap peningkatan pemahaman konsep dan hasil belajar secara keseluruhan. Oleh karena itu, gamifikasi dipandang sebagai pendekatan pedagogis yang relevan dengan karakteristik generasi digital saat ini, serta memiliki potensi besar untuk diterapkan secara kontekstual dan berkelanjutan dalam sistem pendidikan modern (Kassenkhan, 2026; Taylor & Prior, 2026).

Meskipun gamifikasi semakin banyak diadopsi dalam praktik dan penelitian pendidikan, berbagai *research gaps* masih membatasi tercapainya pemahaman yang komprehensif mengenai efektivitas pendekatan ini. Gamifikasi sering dipromosikan sebagai solusi inovatif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa, namun bukti ilmiah yang mendukung klaim tersebut belum sepenuhnya solid dan merata (E. M. S. De Oliveira, 2026; Wu & Hou, 2026). Hal ini menunjukkan bahwa popularitas gamifikasi belum selalu diiringi dengan kedalaman kajian akademik yang mampu menjelaskan bagaimana, mengapa, dan dalam kondisi apa gamifikasi benar-benar efektif dalam proses pembelajaran.

Kesenjangan pertama yang paling menonjol terletak pada aspek metodologis penelitian gamifikasi. Hasil *meta analysis* menunjukkan adanya variasi kualitas penelitian yang cukup signifikan, baik dari segi desain penelitian, ukuran sampel, durasi intervensi, maupun instrumen pengukuran yang digunakan (Raut et al., 2026; Wang et al., 2026). Banyak penelitian masih menggunakan desain jangka pendek dengan kontrol variabel yang terbatas, sehingga sulit untuk menangkap dampak gamifikasi secara berkelanjutan (Hong & Xiaohe, 2026; Ngabo-Woods et al., 2026). Selain itu, sejumlah studi belum mempertimbangkan kompleksitas konteks pembelajaran nyata, seperti latar belakang sosial budaya siswa, gaya mengajar guru, serta iklim sekolah secara keseluruhan (Slamet & Meng, 2025).

Variasi metodologis tersebut berimplikasi langsung pada inkonsistensi bukti empiris terkait efektivitas gamifikasi. Di satu sisi, terdapat penelitian yang melaporkan peningkatan signifikan pada motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa. Namun di sisi lain, tidak sedikit studi yang menunjukkan hasil yang moderat bahkan tidak signifikan. Perbedaan temuan ini sering kali dipengaruhi oleh perbedaan konteks, pendekatan implementasi, dan indikator keberhasilan yang digunakan, sehingga menyulitkan peneliti untuk menarik kesimpulan umum yang dapat digeneralisasikan ke berbagai level pendidikan (Khaefiatunnisa, 2015; Nĩmante et al., 2025)

Selain kesenjangan metodologis, persoalan konseptual juga menjadi tantangan serius dalam penelitian gamifikasi. Hingga saat ini, belum terdapat kesepakatan yang kuat mengenai definisi dan batasan konsep gamifikasi

dalam pendidikan. Sebagian peneliti memaknai gamifikasi sebagai sekadar penggunaan elemen permainan seperti poin, lencana, dan papan peringkat, sementara yang lain menekankan aspek pengalaman belajar yang bersifat imersif dan berorientasi pada keterlibatan jangka panjang. Perbedaan pemaknaan ini menyebabkan keragaman kerangka kerja konseptual yang digunakan dalam penelitian, sehingga menyulitkan proses perbandingan dan sintesis hasil riset (Buckley & Doyle, 2016; Heinz et al., 2025)

Kesenjangan konseptual tersebut berdampak pada ketidakjelasan elemen inti gamifikasi yang benar benar berpengaruh terhadap proses belajar. Dalam banyak penelitian, elemen permainan diterapkan tanpa dasar teoretis yang kuat, sehingga gamifikasi cenderung diperlakukan sebagai strategi teknis semata, bukan sebagai pendekatan pedagogis yang terintegrasi (Kramar & Knez, 2025; Nguyen et al., 2025). Akibatnya, sulit untuk menentukan apakah keberhasilan atau kegagalan suatu implementasi gamifikasi disebabkan oleh desain pembelajaran, karakteristik peserta didik, atau sekadar efek kebaruan dari penggunaan teknologi.

Pada ranah aplikasi pendidikan, kesenjangan penelitian juga tampak dari dominasi studi gamifikasi pada konteks umum atau pendidikan tinggi. Penelitian pada jenjang pendidikan dasar masih relatif terbatas, padahal fase ini merupakan periode penting dalam pembentukan sikap, minat, dan motivasi belajar jangka panjang siswa (Ghosh & Kleine, 2025; Teplá & Distler, 2025). Kurangnya kajian pada pendidikan dasar menyebabkan pemahaman tentang dampak gamifikasi pada anak usia sekolah dasar menjadi kurang mendalam,

sehingga potensi pendekatan ini belum dimanfaatkan secara optimal sejak tahap awal pendidikan formal (Andreatti & Morselli, 2026; Nascimento et al., 2025)

Secara lebih spesifik, konteks Madrasah Ibtidaiyah memiliki karakteristik yang unik dan berbeda dibandingkan sekolah dasar pada umumnya. Kurikulum di Madrasah Ibtidaiyah memadukan pendidikan umum dengan nilai-nilai keislaman yang menekankan pembentukan karakter, akhlak, dan spiritualitas peserta didik (Encung & Rusydi, 2026; Jaya et al., 2026). Kondisi ini menuntut pendekatan pembelajaran yang tidak hanya efektif secara akademik, tetapi juga selaras dengan nilai religius dan tujuan pendidikan Islam. Oleh karena itu, penerapan gamifikasi di Madrasah Ibtidaiyah memerlukan adaptasi kultural dan pedagogis yang cermat agar tidak bertentangan dengan nilai-nilai yang dianut.

Kesenjangan lain yang tidak kalah penting adalah aspek praktis yang berkaitan dengan kapasitas dan kesiapan guru. Banyak pendidik di Madrasah Ibtidaiyah masih menghadapi keterbatasan dalam pemanfaatan teknologi pendidikan dan perancangan strategi gamifikasi yang efektif (Anamalai & Yatim, 2022; Hosna et al., 2026). Minimnya pelatihan dan pendampingan membuat guru cenderung ragu untuk mengintegrasikan gamifikasi ke dalam pembelajaran. Padahal, kepercayaan diri, sikap positif, dan kesiapan guru merupakan faktor penentu keberhasilan implementasi gamifikasi di kelas (Lestari et al., 2026; Maysyarah et al., 2026)

Selain faktor guru, aspek nilai dan budaya lokal juga masih jarang mendapat perhatian dalam penelitian gamifikasi. Dalam konteks madrasah,

gamifikasi seharusnya tidak hanya meniru model global yang berorientasi pada kompetisi individual, tetapi perlu disesuaikan dengan nilai Islam, semangat kolaborasi, serta norma sosial yang berlaku. Misalnya, penggunaan *leaderboard* yang umumnya menonjolkan peringkat individu dapat dimodifikasi menjadi bentuk penghargaan kolektif yang menekankan kerja sama, kepedulian sosial, dan pencapaian amal kebaikan sebagai bagian dari proses belajar (López-Ardao et al., 2026; Sukavatee & Khlaisang, 2026).

Berdasarkan berbagai kesenjangan tersebut, dapat ditegaskan bahwa penelitian gamifikasi di Madrasah Ibtidaiyah masih sangat terbatas dan membutuhkan perhatian khusus. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada Madrasah Ibtidaiyah Plus Khozinatul Ulum Blora sebagai contoh lembaga pendidikan Islam dasar yang berupaya mengintegrasikan teknologi pendidikan dengan nilai keislaman. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoretis melalui pengayaan literatur gamifikasi berbasis konteks madrasah di Indonesia, kontribusi praktis berupa rekomendasi aplikatif bagi guru, serta kontribusi kebijakan melalui masukan bagi pengambil keputusan pendidikan. Sejalan dengan kontribusi tersebut, penelitian ini bertujuan menganalisis efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, mengidentifikasi persepsi dan kesiapan guru, serta merumuskan model gamifikasi yang adaptif dan kontekstual sesuai dengan budaya, nilai Islam, dan kebutuhan pendidikan dasar di madrasah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan alasan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai penerapan gamifikasi dalam pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah. Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti menggali pengalaman, persepsi, serta makna yang dikonstruksi oleh guru dan siswa terkait penggunaan gamifikasi, khususnya dalam kaitannya dengan peningkatan motivasi belajar dan integrasi nilai Islam (Creswell & Creswell, 2017; Sugiyono, 2022).

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan (*field research*). Peneliti secara langsung terjun ke lokasi penelitian, yakni Madrasah Ibtidaiyah Plus Khozinatul Ulum Blora, untuk mengamati, mewawancarai, dan mendokumentasikan praktik penerapan gamifikasi dalam pembelajaran. Penelitian lapangan dipilih agar diperoleh data yang autentik sesuai dengan konteks sosial, budaya, dan keagamaan di lingkungan madrasah (Sugiyono, 2017).

Adapun Data penelitian terdiri atas: Data primer: diperoleh langsung dari lapangan melalui interaksi dengan subjek penelitian, yaitu guru, siswa, dan kepala madrasah. Data primer meliputi praktik penerapan gamifikasi, respon siswa, serta pandangan guru mengenai efektivitas gamifikasi. Dan data sekunder: diperoleh dari dokumen sekolah (RPP, silabus, catatan akademik siswa), literatur terkait gamifikasi dan pendidikan Islam, serta hasil penelitian sebelumnya. Dengan kombinasi sumber ini, penelitian dapat menghasilkan analisis yang lebih komprehensif (Moleong, 2018; Sugiyono, 2016)

Untuk mendapatkan data yang mendalam dan valid, digunakan beberapa teknik berikut: 1) Observasi partisipatif, peneliti mengamati secara langsung proses pembelajaran yang menggunakan gamifikasi di kelas, mencatat interaksi guru-siswa, respon siswa, serta aktivitas belajar yang berlangsung; 2) Wawancara mendalam (*in-depth interview*), dilakukan terhadap guru, siswa, dan kepala madrasah untuk menggali pengalaman, persepsi, serta kendala dalam penerapan gamifikasi (Creswell & Creswell, 2017); 3) Dokumentasi, mengumpulkan dokumen terkait seperti perangkat pembelajaran, laporan hasil belajar siswa, foto kegiatan, dan arsip madrasah yang relevan (Sugiyono, 2022).

Analisis data dilakukan secara induktif mengikuti model Miles et al. (2014) yang meliputi tiga tahap utama: 1) Reduksi data yaitu memilih, menyederhanakan, dan mengklasifikasikan data yang relevan dengan fokus penelitian; 2) Penyajian data – menyusun data dalam bentuk narasi, tabel, atau matriks untuk mempermudah pemahaman; 3) Penarikan kesimpulan/verifikasi, merumuskan pola, tema, dan hubungan dari data, kemudian menarik kesimpulan yang dapat dipertanggungjawabkan. Untuk meningkatkan keabsahan data, peneliti menggunakan teknik triangulasi sumber (guru, siswa, kepala madrasah) dan triangulasi metode (observasi, wawancara, dokumentasi) (Patton, 2015).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gamifikasi dalam Pembelajaran

Gamifikasi adalah konsep pengintegrasian elemen-elemen permainan dalam konteks non-

permainan, seperti dalam proses pembelajaran, untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, gamifikasi melibatkan pemanfaatan berbagai mekanisme dan unsur permainan dalam pendidikan untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, dan prestasi peserta didik (Shaliha & Fakhzikril, 2022). Dalam konteks belajar, gamifikasi bukan hanya sekedar mengubah metode pengajaran menjadi bentuk yang lebih menyenangkan, tetapi juga menciptakan suasana interaktif yang dapat merangsang keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar (Kamiliya et al., 2024).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Almufarreh (2026), gamifikasi berfungsi sebagai strategi yang membantu mahasiswa dalam mencapai tujuan belajar mereka dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Berbagai elemen seperti poin, lencana, dan level yang diambil dari permainan dapat memberikan pengakuan dan umpan balik kepada siswa, membuat proses pembelajaran menjadi lebih kompetitif dan menyenangkan (Baah et al., 2023; Prahmana et al., 2023). Penelitian lain menyebutkan bahwa penggunaan platform gamifikasi seperti Kahoot dalam pendidikan dapat memperkuat pembelajaran yang menyenangkan, menghasilkan kelas yang lebih aktif dan berpartisipatif (Tsarev et al., 2025).

Selanjutnya, Jantakoon et al. (2024) menjelaskan bahwa gamifikasi juga berkontribusi pada pembelajaran di bidang STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics*) dengan memberikan ruang belajar yang inovatif. Ini menunjukkan bahwa gamifikasi bisa diaplikasikan di berbagai disiplin ilmu, merangsang kreativitas dan pemecahan

masalah di kalangan siswa. Dengan demikian, gamifikasi tidak hanya menjadi alat untuk meningkatkan motivasi, tetapi juga alat pedagogis yang dapat memperkaya pengalaman belajar di berbagai konteks pendidikan.

Salah satu landasan teoritis dari gamifikasi dalam pendidikan adalah teori motivasi, termasuk teori autodetermination (SDT) yang menunjukkan bahwa siswa memiliki kebutuhan psikologis dasar: kompetensi, otonomi, dan keterhubungan (Cascioli Karivalis & Ohana, 2025). Gamifikasi dapat membantu memenuhi kebutuhan ini dengan memberikan umpan balik langsung, tantangan yang tepat, dan opsi yang memungkinkan siswa untuk membuat pilihan dalam belajar (N. Li, 2025; W. Oliveira et al., 2025). Penelitian menunjukkan bahwa lingkungan belajar gamifikasi dapat meningkatkan motivasi siswa dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, yang pada gilirannya berkontribusi pada pencapaian akademik yang lebih baik (Gaurina et al., 2025; Singh & Singh, 2025).

Selain itu, gamifikasi juga memperkenalkan pembelajaran berbasis permainan, yang efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa. Pembelajaran berbasis permainan memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat dalam situasi dunia nyata di mana mereka harus memecahkan masalah dengan cara yang kreatif (Daniels et al., 2025; Sounthornwiboon et al., 2025). Sebuah studi menunjukkan bahwa penggunaan game dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif (Kurt & Çetin Dindar, 2025). Ini menunjukkan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran

dapat merangsang interaksi sosial di antara siswa, yang merupakan aspek penting dari pembelajaran kolaboratif (Slamet & Meng, 2025).

Namun, meskipun gamifikasi telah terbukti memiliki banyak manfaat, tantangan dalam penerapannya juga harus diperhatikan. Salah satu tantangan utama adalah risiko efek *novelty*, di mana siswa mungkin kehilangan minat seiring waktu jika elemen permainan tidak diperbarui atau tidak cukup menantang (Romero Rodríguez et al., 2025; Zou et al., 2026). Pentingnya desain yang bermakna dalam gamifikasi juga telah ditekankan, di mana pengalaman belajar harus relevan dengan siswa dan mencakup elemen-elemen yang tetap menarik (Lameras et al., 2017). Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk menggali lebih dalam tentang bagaimana gamifikasi dapat diterapkan secara efektif dalam konteks pendidikan yang beragam.

Sebagai tambahan, gamifikasi dapat berfungsi untuk mengatasi tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran tradisional. Dalam studi yang menunjukkan penerapan gamifikasi dalam e-learning, ditemukan bahwa elemen-elemen gamifikasi mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi mahasiswa secara signifikan (Kamiliya et al., 2024). Ini menjelaskan pentingnya elemen permainan dalam menarik minat peserta didik dan meningkatkan keterlibatan mereka, sehingga membantu mereka belajar dengan lebih efektif.

Motivasi Belajar

Motivasi belajar didefinisikan sebagai dorongan internal dan eksternal yang mendorong siswa untuk terlibat dalam kegiatan belajar serta berusaha mencapai tujuan pendidikan mereka. Motivasi ini mencakup keinginan dan

ketekunan siswa dalam belajar, yang dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti lingkungan belajar, dukungan emosional, dan metode pengajaran yang digunakan (Xiong, 2025). Secara umum, motivasi belajar dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik berhubungan dengan kepuasan dan minat pribadi siswa dalam kegiatan belajar, sedangkan motivasi ekstrinsik berhubungan dengan pengaruh eksternal seperti penghargaan, pengakuan, atau hasil yang dicapai dari belajar (Kamberi, 2025; J. Li et al., 2025)

1. Indikator motivasi belajar dapat bervariasi, tetapi beberapa yang umum diidentifikasi dalam penelitian termasuk: Minat dan Keterlibatan: Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih tertarik pada materi yang dipelajari dan lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi kelas serta kegiatan pembelajaran (Suhadak & Inayati, 2025). Penggunaan metode pembelajaran yang menarik, seperti pembelajaran kontekstual, dapat menumbuhkan minat dan keterlibatan siswa.
2. Tujuan Belajar yang Jelas: Siswa yang memiliki tujuan belajar yang jelas dan realistis cenderung lebih termotivasi untuk mencapai tujuan tersebut. Hal ini terlihat dari upaya mereka dalam menyelesaikan tugas dan tantangan yang diberikan (Gania et al., 2023)
3. Kepercayaan Diri: Tingkat kepercayaan diri siswa dalam kemampuan mereka untuk belajar juga menjadi indikator penting dari motivasi belajar. Siswa yang merasa percaya diri lebih cenderung mengambil inisiatif dalam proses belajar dan tidak takut untuk menghadapi kesulitan (Tahan, 2025).

4. Umpan Balik Positif: Umpan balik yang konstruktif dan positif dari guru maupun teman sebaya dapat meningkatkan motivasi belajar. Siswa yang menerima pengakuan atas prestasi mereka, baik dalam bentuk pujian maupun penghargaan, cenderung lebih termotivasi untuk terus berusaha (Citra Solehati et al., 2025).
5. Penggunaan Strategi Pembelajaran yang Efektif: Siswa yang menggunakan berbagai strategi belajar yang sesuai dengan gaya belajar mereka menunjukkan tingkat motivasi yang lebih tinggi. Misalnya, penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode yang variatif seperti *blended learning* dapat meningkatkan motivasi siswa (Mohammadi et al., 2025).
6. Dukungan Sosial: Dukungan dari teman sebaya, keluarga, dan guru dapat sangat memengaruhi motivasi belajar. Siswa yang merasa didukung dalam belajar cenderung lebih termotivasi untuk mencapai hasil yang baik (Huang & Derakhshan, 2025).

Integrasi Nilai Islam

Integrasi nilai-nilai Islam merujuk pada proses menyeluruh dalam pendidikan yang bertujuan untuk menyertakan dan menginternalisasikan prinsip-prinsip serta nilai-nilai Islam dalam berbagai aspek pengajaran dan pembelajaran. Ini berfungsi untuk membentuk karakter dan perilaku siswa sehingga sejalan dengan ajaran Islam, serta mengkolaborasikannya dengan penguasaan ilmu pengetahuan dan nilai-nilai universal lainnya. Penelitian menunjukkan bahwa integrasi nilai Islam tidak hanya memperkuat identitas keagamaan siswa, tetapi juga

mempengaruhi cara mereka berinteraksi satu sama lain dalam konteks sosial dan akademis (Firdaus & Suwendi, 2025).

Salah satu tujuan utama dari integrasi nilai Islam dalam pendidikan adalah untuk membangun siswa yang memiliki karakter yang kuat, tanggung jawab sosial, dan rasa keadilan yang tinggi. Dalam konteks ini, nilai-nilai seperti keadilan, persaudaraan, dan tanggung jawab sosial sangat ditekankan. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Maawiyah & Syahrizal (2023) menunjukkan bahwa dengan mengintegrasikan nilai-nilai tersebut dalam sistem pendidikan tinggi, siswa di Aceh tidak hanya mendapatkan pengetahuan akademik tetapi juga membangun solidaritas sosial dan berkontribusi pada kegiatan perdamaian.

Selain itu, integrasi nilai Islam dapat dilakukan dalam berbagai mata pelajaran, termasuk sains dan matematika. Hiola et al. (2026) menunjukkan bahwa nilai-nilai Islam dapat diintegrasikan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar, menyiratkan bahwa pendidikan tidak hanya berkaitan dengan aspek akademis, tetapi juga harus mencakup pembentukan karakter yang berlandaskan pada nilai-nilai Islam. Begitu juga, Fahraini et al. (2026) menjelaskan bahwa nilai Islam dapat dimasukkan dalam materi pembelajaran matematika, yang berkontribusi pada pembentukan karakter mulia siswa.

Integrasi ini juga mencakup penggunaan metode pengajaran yang aktif dan kolaboratif, di mana pendidik diharapkan untuk menciptakan lingkungan belajar yang tidak hanya edukatif tetapi juga inspiratif. Misalnya, Febriyani et al. (2026) menyoroti pentingnya filosofi integrasi antara Islam dan ilmu pengetahuan, yang

berkontribusi pada pembentukan pendidikan yang holistik. Dalam pengajaran, pendekatan yang inklusif dan interdisipliner menjadi sangat krusial untuk mendorong keterhubungan antara nilai-nilai Islam dan pengetahuan umum.

Nilai-nilai Islam mencakup prinsip dan ajaran yang menjadi panduan dalam kehidupan umat Islam, berlandaskan pada Al-Qur'an dan Hadis. Nilai-nilai ini meliputi berbagai aspek kehidupan, mulai dari akhlak, akidah, hingga ibadah. Berikut adalah beberapa nilai Islam yang utama:

1. Nilai Akidah: Ini merujuk pada keyakinan dan iman kepada Allah, rasul-rasul-Nya, malaikat, kitab-kitab-Nya, hari kiamat, dan takdir. Nilai akidah mengajarkan umat Islam tentang pentingnya memiliki iman yang kuat dan terarah.
2. Nilai Akhlak: Akhlak mencakup perilaku dan budi pekerti yang baik, seperti kasih sayang, kepedulian sosial, kejujuran, dan sikap adil. Dalam hadis, Nabi Muhammad SAW bersabda, "Orang mukmin yang paling sempurna imannya adalah yang paling baik akhlaknya". Nilai-nilai ini sangat penting untuk membangun hubungan yang harmonis dalam masyarakat.
3. Nilai Ibadah: Ini mencakup praktik-praktik ibadah seperti shalat, puasa, zakat, dan haji, yang merupakan rukun Islam. Melalui ibadah, umat Islam mengingat dan mendekatkan diri kepada Allah.
4. Nilai Kemanusiaan: Nilai ini menekankan pentingnya menghormati dan menghargai sesama manusia, termasuk perlunya solidaritas, empati, dan tingkat kepedulian sosial yang tinggi. Hal ini merupakan refleksi dari ajaran Islam

yang mengedepankan persatuan umat manusia (Azka & Jenuri, 2024).

5. Nilai Keadilan: Islam mengajarkan dan menekankan keadilan dalam berucap dan bertindak, baik itu dalam kancan pribadi, sosial, maupun hukum. Prinsip keadilan menjadi motor penggerak dalam mencapai kesejahteraan masyarakat dan mencegah penindasan.
6. Nilai Tanggung Jawab: Setiap individu diwajibkan untuk bertanggung jawab atas tindakan dan perkataannya. Dalam konteks pendidikan, nilai ini diterapkan untuk mendidik siswa agar menjadi pribadi yang bertanggung jawab dan memiliki integritas (Iqbal Anas & Iswantir M, 2024).
7. Nilai Persaudaraan: Umat Islam diajarkan untuk saling mendukung, membantu, dan mengasihi satu sama lain. Konsep ukhuwah Islamiyah ini membuat umat saling terikat dalam satu ikatan iman dan tujuan hidup yang sama.

Dalam konteks pendidikan, nilai-nilai Islam dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum dan praktik pembelajaran untuk melahirkan generasi yang tidak hanya cerdas secara akademis tetapi juga kuat karakter dan akhlaknya. Pendidikan yang berbasis nilai-nilai Islam bertujuan untuk membentuk individu yang tidak hanya mengetahui tetapi juga mengamalkan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari.

Efektivitas Penerapan Gamifikasi dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa

Efektivitas penerapan gamifikasi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di Madrasah Ibtidaiyah Plus Khozinatul Ulum Blora dapat dianalisis melalui temuan lapangan

serta diperkuat dengan kajian teoretis dan penelitian terdahulu. Konsep gamifikasi sendiri mengacu pada penerapan elemen permainan dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan keterlibatan siswa serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif (Kamiliya et al., 2024).

Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa gamifikasi diimplementasikan dalam bentuk kuis interaktif, pemberian poin, penghargaan, serta papan peringkat. Strategi tersebut terbukti mampu menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan interaktif. Siswa yang biasanya pasif menjadi lebih antusias, aktif bertanya, dan berani mengemukakan pendapat. Guru juga menilai adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi, yang tercermin dari hasil evaluasi harian. Lebih dari itu, gamifikasi membantu menumbuhkan nilai kebersamaan dan sportivitas melalui kerja kelompok.

Hal ini sejalan dengan penelitian Byram et al. (2026) yang menunjukkan bahwa aplikasi gamifikasi seperti *Kahoot* terbukti meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Elemen permainan seperti poin, lencana, dan tantangan mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik sekaligus menambah motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif. Temuan Pan et al. (2026) juga memperkuat hasil ini, dengan menyatakan bahwa gamifikasi menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga siswa terdorong untuk belajar secara mandiri.

Dari sisi manajerial, kepala madrasah menegaskan bahwa gamifikasi relevan dengan karakteristik peserta didik MI yang berada pada tahap perkembangan bermain. Menurutnya, pembelajaran berbasis gamifikasi membuat siswa lebih termotivasi, terlihat

dari antusiasme dan keberanian mereka tampil di kelas. Ia juga mencatat adanya peningkatan hasil belajar di beberapa mata pelajaran, terutama PAI dan Bahasa Indonesia, karena materi lebih mudah dipahami melalui pendekatan ini. Selain aspek kognitif, gamifikasi turut menumbuhkan nilai kejujuran, kerja sama, dan keberanian sosial siswa.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Shavab et al. (2021) yang menemukan peningkatan signifikan hasil belajar sejarah melalui gamifikasi, di mana nilai *post-test* siswa lebih tinggi dibandingkan *pre-test*. Hal serupa ditunjukkan oleh X. Li & Shakibaei (2026) yang menegaskan bahwa gamifikasi meningkatkan minat belajar, serta Nieto-Escamez & Roldán-Tapia (2021) yang menunjukkan efektivitasnya dalam menjaga motivasi siswa pada kondisi sulit, seperti selama pandemi COVID-19. Dengan demikian, data lapangan dari MI Plus Khozinatul Ulum Blora mengafirmasi berbagai penelitian sebelumnya mengenai dampak positif gamifikasi.

Namun, terdapat sejumlah kendala yang diidentifikasi. Guru dan kepala madrasah sama-sama menyoroti keterbatasan sarana prasarana, khususnya perangkat digital dan akses internet. Selain itu, sebagian guru masih membutuhkan pendampingan untuk merancang gamifikasi yang selaras dengan capaian pembelajaran, agar tidak sekadar menjadi permainan. Kristiani et al. (2022) dan Mee Mee et al. (2020) mengingatkan bahwa keberhasilan gamifikasi tidak hanya bergantung pada media yang digunakan, melainkan juga pada pendekatan pedagogis guru dalam mengintegrasikan elemen permainan dengan tujuan pembelajaran.

Penerapan gamifikasi di Madrasah Ibtidaiyah Plus Khozinatul

Ulum Blora efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, memperbaiki hasil belajar, serta menanamkan nilai-nilai Islam melalui penguatan aspek sosial dan afektif siswa. Keberhasilan ini menegaskan bahwa gamifikasi berpotensi menjadi model pembelajaran yang berkelanjutan, asalkan didukung oleh strategi pedagogis yang tepat, kesiapan guru, serta sarana yang memadai.

Persepsi dan Kesiapan Guru dalam Mengimplementasikan Gamifikasi Pada Proses Pembelajaran

Persepsi dan kesiapan guru dalam mengimplementasikan gamifikasi pada proses pembelajaran merupakan aspek penting yang harus diperhatikan untuk memastikan keberhasilan penerapan strategi ini dalam pendidikan. Penelitian menunjukkan bahwa persepsi positif guru terhadap gamifikasi dapat berkontribusi pada motivasi mereka untuk menggunakan elemen permainan dalam pengajaran, sementara kesiapan mereka mencakup keterampilan yang diperlukan untuk melakukan hal tersebut dengan efektif.

Guru yang memiliki persepsi positif tentang gamifikasi cenderung lebih terbuka untuk mengintegrasikan metode ini dalam proses pembelajaran. Serrano-Ausejo & Mårell-Olsson (2024) mengindikasikan bahwa pemahaman guru terkait inovasi pendidikan, khususnya teknologi, dapat meningkatkan minat dan kesadaran mereka untuk menerapkan gamifikasi. Hal ini sejalan dengan penelitian Alqarni (2026) yang menyoroti pentingnya pelatihan dalam meningkatkan persepsi guru tentang penggunaan teknologi, termasuk elemen gamifikasi, yang menjadi faktor kunci dalam efektivitas pembelajaran.

Hasil wawancara dengan guru di Madrasah Ibtidaiyah Plus Khozinatul Ulum Blora menunjukkan bahwa guru memahami gamifikasi sebagai penerapan unsur-unsur permainan, seperti poin, hadiah, atau tantangan, dalam proses pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Guru memandang bahwa gamifikasi sangat relevan untuk siswa MI karena sesuai dengan karakteristik anak yang masih menyukai permainan. Menurut guru, kelebihan gamifikasi adalah mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, sementara kekurangannya terletak pada kebutuhan persiapan yang lebih rumit serta potensi siswa lebih fokus pada hadiah dibanding pemahaman materi. Menariknya, guru juga menegaskan bahwa gamifikasi dapat diintegrasikan dengan nilai-nilai Islam, misalnya memberikan poin untuk hafalan doa, membaca Al-Qur'an, atau membantu teman.

Adapun Kesiapan guru mencakup pemahaman konsep gamifikasi, kemampuan menggunakan teknologi yang relevan, dan keterampilan mendesain pembelajaran berbasis gamifikasi. Şakir (2026) menyatakan bahwa kesiapan guru terhadap kurikulum baru juga berpengaruh pada kemampuan mereka untuk menerapkan gamifikasi, sehingga guru perlu dilengkapi dengan pelatihan dan sumber daya yang memadai untuk merancang pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Hal ini sejalan dengan Surapaneni (2026) yang mencatat bahwa kesiapan guru untuk mengimplementasikan pendekatan baru seperti gamifikasi dapat meningkat dengan adanya dukungan institusi pendidikan.

Guru di MI Plus Khozinatul Ulum Blora mengungkapkan bahwa

mereka cukup siap secara ide dan kreativitas, terutama dalam menerapkan gamifikasi sederhana seperti kuis berbasis kartu atau aplikasi Kahoot. Respon siswa terhadap penerapan gamifikasi sangat positif, ditunjukkan dengan meningkatnya antusiasme, keterlibatan aktif, dan keberanian siswa yang biasanya pasif untuk ikut serta. Namun, guru juga menyampaikan bahwa kemampuan mereka dalam menggunakan aplikasi digital masih terbatas dan membutuhkan pelatihan lebih lanjut. Dari sisi fasilitas, madrasah sudah memiliki LCD proyektor dan perangkat pendukung, tetapi penggunaannya masih terbatas sehingga guru sering menggunakan strategi gamifikasi manual.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa guru di Madrasah Ibtidaiyah Plus Khozinatul Ulum Blora memiliki persepsi positif terhadap gamifikasi dan menilai metode ini relevan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Namun, kesiapan guru masih dipengaruhi oleh keterbatasan keterampilan teknologi dan fasilitas yang tersedia. Dukungan berupa pelatihan, penyediaan sarana, dan kebijakan sekolah yang mendukung inovasi menjadi faktor penting agar implementasi gamifikasi dapat berjalan optimal.

Model Gamifikasi yang Adaptif dan Kontekstual Sesuai dengan Karakteristik Budaya, Nilai Islam dan Kebutuhan Pendidikan Dasar Di Madrasah

Untuk merumuskan model gamifikasi yang adaptif dan kontekstual sesuai dengan karakteristik budaya, nilai-nilai Islam, dan kebutuhan pendidikan dasar di madrasah, beberapa aspek penting harus diperhatikan. Berdasarkan

hasil wawancara dengan guru Madrasah Ibtidaiyah Plus Khozinatul Ulum Blora, gamifikasi dipandang sebagai pendekatan yang efektif untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menumbuhkan motivasi siswa. Guru menekankan bahwa anak-anak usia sekolah dasar pada umumnya senang bermain, senang dengan tantangan, dan termotivasi dengan reward, sehingga model gamifikasi dapat diterapkan dengan baik sepanjang tujuan pembelajaran tetap jelas. Hal ini sejalan dengan pendapat Jaya et al. (2026) yang menegaskan bahwa model gamifikasi yang diterapkan di madrasah harus berlandaskan pada nilai-nilai Islam, seperti kejujuran, kerja sama, tanggung jawab, dan disiplin. Dalam praktiknya, guru mengusulkan agar pemberian poin atau lencana tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik, tetapi juga pada akhlak siswa dan keterlibatan mereka dalam kegiatan keagamaan.

Selain itu, penyesuaian dengan budaya lokal juga menjadi pertimbangan penting. Guru menyatakan bahwa permainan tradisional seperti congklak atau engklek dapat dimodifikasi menjadi media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan siswa madrasah, sehingga mereka merasa lebih dekat dengan budaya mereka sendiri. Pendapat ini sejalan dengan penelitian Verdín et al. (2026) yang menekankan bahwa gamifikasi dapat menggunakan cerita-cerita lokal atau tema kehidupan sehari-hari untuk meningkatkan keterhubungan siswa dengan pembelajaran. Dengan demikian, gamifikasi tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana pelestarian budaya lokal yang bernilai edukatif.

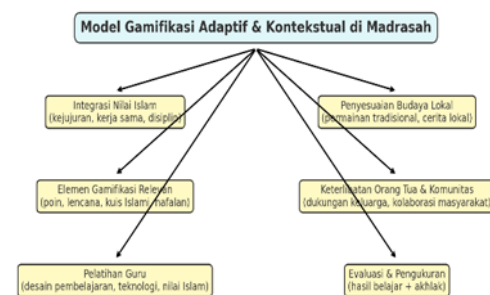
Selanjutnya, elemen gamifikasi yang digunakan harus relevan dengan

karakteristik siswa di madrasah. Guru menyebutkan bahwa kuis islami, kompetisi hafalan Al-Qur'an, atau kisah para nabi dapat dijadikan bagian dari permainan edukatif. Hal ini sejalan dengan temuan Gronseth et al. (2026) yang mengidentifikasi sembilan elemen gamifikasi, seperti poin, lencana, tantangan, dan level, yang dapat dikembangkan sesuai konteks pendidikan. Dengan memodifikasi elemen tersebut ke dalam kisah-kisah Islami atau sejarah peradaban Islam, siswa dapat lebih tertarik sekaligus memperoleh pembelajaran yang bermakna.

Faktor lain yang tidak kalah penting adalah keterlibatan orang tua dan komunitas. Guru menekankan bahwa dukungan lingkungan sekitar, termasuk orang tua, dapat memperkuat motivasi siswa dalam pembelajaran. Model gamifikasi dapat dirancang untuk melibatkan orang tua, misalnya dalam bentuk kompetisi keluarga atau kegiatan bersama yang mengandung nilai Islami. Hal ini mendukung temuan Zuhri et al. (2026) yang menyoroti pentingnya kolaborasi antara madrasah dan masyarakat dalam penguatan pendidikan karakter.

Dari sisi kesiapan guru, hasil wawancara menunjukkan bahwa meskipun ada antusiasme, keterbatasan sarana dan keterampilan teknologi masih menjadi tantangan. Guru menekankan perlunya pelatihan agar lebih siap menerapkan gamifikasi dalam pembelajaran. Tsagaris & Chatzikyrkou (2026) juga menegaskan bahwa pelatihan guru merupakan faktor kunci keberhasilan implementasi gamifikasi. Pelatihan ini dapat mencakup desain pembelajaran, penggunaan aplikasi edukatif, maupun integrasi nilai Islam dalam elemen permainan.

Evaluasi juga menjadi bagian yang esensial. Guru menyampaikan pentingnya evaluasi yang tidak hanya menilai aspek akademik, tetapi juga perkembangan sikap, akhlak, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan rekomendasi Graham et al. (2026) yang menyarankan penggunaan rubrik penilaian yang menyeluruh untuk mengukur efektivitas gamifikasi. Evaluasi ini dapat dilakukan dengan mengombinasikan tes hasil belajar, observasi sikap, serta penilaian keterlibatan siswa dalam aktivitas gamifikasi.



Gambar 1. Model Gamifikasi Adaptif dan Kontekstual

Dengan demikian, rumusan model gamifikasi yang adaptif dan kontekstual di madrasah adalah model yang sederhana, tidak selalu bergantung pada teknologi, namun mampu mengintegrasikan nilai-nilai Islam, budaya lokal, serta memenuhi kebutuhan pendidikan dasar. Melalui pendekatan ini, gamifikasi tidak hanya berfungsi meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga memperkuat karakter, memperkaya pengalaman belajar, dan menyiapkan siswa menjadi individu yang baik dalam masyarakat.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan

gamifikasi di Madrasah Ibtidaiyah Plus Khozinatul Ulum Blora efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekaligus menanamkan nilai-nilai Islam, seperti kejujuran, kerja sama, dan tanggung jawab, melalui pembelajaran yang aktif dan bermakna. Gamifikasi selaras dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang gemar bermain dan tertantang, meskipun implementasinya masih menghadapi kendala fasilitas digital, kesiapan kompetensi teknologi guru, serta kebutuhan desain yang kontekstual. Oleh karena itu, dukungan pelatihan guru, penyediaan sarana, dan kebijakan madrasah yang mendorong inovasi menjadi kunci agar gamifikasi berfungsi tidak hanya sebagai strategi pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga sebagai sarana pendidikan karakter Islami yang berkelanjutan.

DAFTAR RUJUKAN

- Almufarreh, A. (2026). Gamification in Education and Its Impact on Student Academic Performance: A Conceptual Model Based on Systematic Literature Review and PLS-SEM Analysis. *Algorithms*, 19(2), 143. <https://doi.org/10.3390/a19020143>
- Alqarni, T. M. (2026). Teachers' perceptions of generative AI in inclusive classrooms: enhancing engagement for students with learning disabilities. *Universal Access in the Information Society*, 25(1), 22. <https://doi.org/10.1007/s10209-025-01301-8>
- Anamalai, T. R., & Yatim, M. H. M. (2022). Teachers' readiness to Use Mobile Gamification in Teaching and Learning in Primary Schools in South Kinta District. *Journal of Education for Sustainability and Diversity*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.57142/jesd.v1i1.8>
- Andreatti, G., & Morselli, D. (2026). Cooperative or Game-Based Learning? Fostering Financial Literacy for Sustainable Citizenship Through Two Contrasting Implementations in Primary Education. *Sustainability*, 18(3), 1545. <https://doi.org/10.3390/su18031545>
- Azka, M. Y. R., & Jenuri, J. (2024). Urgensi Nilai Islam dalam Menghadapi Tantangan Teknologi Kontemporer. *Muttaqien; Indonesian Journal of Multidisciplinary Islamic Studies*, 5(2), 189–200. <https://doi.org/10.52593/mtq.05.206>
- Baah, C., Govender, I., & Rontala Subramaniam, P. (2023). Exploring the role of gamification in motivating students to learn. *Cogent Education*, 10(1). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2023.2210045>
- Buckley, P., & Doyle, E. (2016). Gamification and student motivation. *Interactive Learning Environments*, 24(6), 1162–1175. <https://doi.org/10.1080/10494820.2014.964263>
- Byram, J. N., Woods, S. C., & Agosto, E. R. (2026). Promoting engagement in embryology through gamified student-developed small group sessions. *Anatomical Sciences*

- Education*.
<https://doi.org/10.1002/ase.70198>
- Cascioli Karivalis, F., & Ohana, M. (2025). Self-Directed Learning as a Catalyst for Sustainable Management: A Job Demand Resources Perspective. *Corporate Social Responsibility and Environmental Management*, 32(3), 4068–4080.
<https://doi.org/10.1002/csr.3171>
- Citra Solehati, Haris Riadi, & Rusiah. (2025). Navigating Pedagogical Approaches: The Role of Rewards and Punishments in Fostering Student Discipline and Religious Commitment in Islamic Education. *International Journal of Community Engagement Payungi*, 5(1), 98–111.
<https://doi.org/10.58879/ijcep.v5i1.87>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage publications.
- Daniels, M., Kelly, É., Flynn, S., & Kelly, J. (2025). Advancing project leadership education through AI-enhanced game-based learning. *Project Leadership and Society*, 6, 100189.
<https://doi.org/10.1016/j.plas.2025.100189>
- De Oliveira, E. M. S. (2026). Implementing Effective Natural Science Teaching Strategies in Education. *International Journal of Research in Education and Science*, 12(1), 73–85.
<https://doi.org/10.46328/ijres.5305>
- Encung, E., & Rusydi, I. (2026). Implementation of Philosophy of Religion Principles In Islamic Education of Islamic Boarding School. *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education*, 7(2), 415–431.
<https://doi.org/10.31538/tijie.v7i2.2436>
- Fahraini, S., Abdurrahman, M., Alribdi, N. I., Thohir, M., & Afyuddin, M. S. (2026). A Multidisciplinary Approach to Integrating Islamic Values and Local Culture into STEM Pedagogy in Arabic Language Learning. *Hayula: Indonesian Journal of Multidisciplinary Islamic Studies*, 10(1), 117–136.
<https://doi.org/10.21009/hayula.010.01.06>
- Febriyani, S., Riadi, H., & Fariati, B. (2026). Integration and Interconnection of Islam and Science to Strengthen the Islamic Education Curriculum. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 7(1), 218–227.
<https://doi.org/10.55681/jige.v7i1.5032>
- Firdaus, S. A., & Suwendi, S. (2025). Fostering Social Harmony: The Impact of Islamic Character Education in Multicultural Societies. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 17(1).
<https://doi.org/10.35445/alishlah.v17i1.6579>
- Gania, I. P., Sunendar, D., & Sopiawati, I. (2023). THE INFLUENCE OF GOAL SETTING, SELF-EFFICACY, SELF-REGULATION, AND COURSE

ATTITUDE ON FRENCH
LANGUAGE LEARNING
MOTIVATION. *Language*

*Literacy: Journal of Linguistics,
Literature, and Language
Teaching*, 7(2), 399–413.
<https://doi.org/10.30743/ll.v7i2.8214>

Gaurina, M., Alajbeg, A., & Weber, I. (2025). The Power of Play: Investigating the Effects of Gamification on Motivation and Engagement in Physics Classroom. *Education Sciences*, 15(1), 104. <https://doi.org/10.3390/educsci15010104>

Ghosh, S., & Kleine, L. (2025). School Entry-Age Effect on Student's Affective–Motivational Attitudes in German Elementary Schools. *Early Childhood Education Journal*, 53(4), 1041–1052. <https://doi.org/10.1007/s10643-024-01647-3>

Graham, A., Hökkä, M., Pramila-Savukoski, S., Flinkkilä, M.-L., Tomietto, M., & Mikkonen, K. (2026). The use of digital gamification, extended reality, artificial intelligence, and integrated digital learning tools in palliative care education of undergraduate nurses: A systematic review. *Nurse Education Today*, 160, 106982. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2026.106982>

Gronseth, S. L., McNeil, S. G., & Lopez, M. Y. (2026). Beyond points and badges: systematic design and refinement of gamified learning through educational design research. *Educational Technology*

Research and Development. <https://doi.org/10.1007/s11423-026-10591-5>

Heinz, M., Rory, M. D., & Keane, E. (2025). The essential role of teacher diversity in creating equitable and inclusive learning environments: an interdisciplinary conceptual framework. *Learning Environments Research*, 28(2), 387–407. <https://doi.org/10.1007/s10984-025-09540-5>

Hemachandran, K., Rodriguez, R. V., & Musiolik, T. H. (2026). *AI-Driven Pedagogy: Transforming Higher Education with GenAI and Metaverse* (pp. 57–79). https://doi.org/10.1007/978-3-032-02260-8_4

Himmele, P., & Himmele, W. (2026). *Total participation techniques: Making every student an active learner*. ASCD.

Hiola, Z., Yusuf, F. M., & Katili, A. S. (2026). Integrating the Project-Based Learning (PjBL) Model into Basic Science Instruction to Promote Eco-Literacy Attitudes in the Context of Islamic Science Education. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 12(1), 787–796. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v12i1.13316>

Hong, Z., & Xiaohe, Y. (2026). Effects of cognitive decision-making gamification tasks on academic motivation and academic enjoyment in EFL students: Under a quantum cognition framework. *Learning and Motivation*, 94, 102253. <https://doi.org/10.1016/j.lmot.2026>

- Hosna, R., Idawati, K., Hanifudin, H., Mahsun, A., Budiarti, E. M., Ilahiyah, I. I., & Mustaji, M. (2026). Development of Artificial Intelligence-Based Akidah Akhlak Teaching Materials for Islamic Senior High Schools in Indonesia. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(1), 207–226. <https://doi.org/10.31538/nzh.v9i1.355>
- Huang, F., & Derakhshan, A. (2025). Learning Motivation and Digital Literacy in <scp>AI</scp> Adoption for Self-Regulated English Learning. *European Journal of Education*, 60(4). <https://doi.org/10.1111/ejed.70254>
- Hubbard, J., Russo, J., Livy, S., & Sullivan, P. (2026). Optimizing learning conditions for self-determination in primary mathematics education: A theoretical perspective. *Mathematics Education Research Journal*. <https://doi.org/10.1007/s13394-025-00555-y>
- Iqbal Anas, & Iswantir M. (2024). Integrasi Nilai-Nilai Islam Dalam Kurikulum Berbasis STEM Di Sekolah Islam Terpadu. *TADBIRUNA*, 4(1), 1–14. <https://doi.org/10.51192/jurnalmanajemenpendidikanislam.v4i1.828>
- Jantakoon, T., Jantakun, K., & Jantakun, T. (2024). A STEAM Learning Ecosystem on Gamification System to Promote Innovators. *Higher Education Studies*, 15(1), 53. <https://doi.org/10.5539/hes.v15n1p>
- Jaya, N. F., Fitriya, H., Rois, N., Ubaidillah, Y. N., & Sukarman, S. (2026). Islamic Education Management in the Formation of Children's Morals in Elementary Madrasahs: The Influence of Digital Media on Character Education. *Academia Open*, 11(1). <https://doi.org/10.21070/acopen.11.2026.12983>
- Kam, M., Clune, M., Jowsey, T., & Singleton, R. (2026). Embracing 'gameful learning' with escape room games in higher education. *Higher Education Research & Development*, 1–20. <https://doi.org/10.1080/07294360.2026.2627870>
- Kamberi, M. (2025). The types of intrinsic motivation as predictors of academic achievement: the mediating role of deep learning strategy. *Cogent Education*, 12(1). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2025.2482482>
- Kamiliya, N., Syahchari, D. H., & Omar, A. (2024). Enhancing E-Learning through Gamification: Increasing User Enjoyment and Learning Outcomes. *2024 3rd International Conference on Creative Communication and Innovative Technology (ICCIT)*, 1–7. <https://doi.org/10.1109/ICCIT62134.2024.10701268>
- Kassenkhan, A. (2026). A KNN-Based Bilingual Book Recommendation System with Gamification and Learning Analytics. *Information*, 17(2), 120. <https://doi.org/10.3390/info170201>

- Khaefiatunnisa, K. (2015). THE EFFECTIVENESS OF CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING IN IMPROVING STUDENTS' READING SKILL IN PROCEDURAL TEXT (A Quasi-Experimental Study of the Second Grade Students at One Vocational School in Bandung). *Journal of English and Education*, 3(1), 80–95.
- Kramar, U., & Knez, M. (2025). Gamified Learning for Sustainability: An Innovative Approach to Enhance Hydrogen Literacy and Environmental Awareness Through Simulation-Based Education. *Sustainability*, 17(6), 2694. <https://doi.org/10.3390/su17062694>
- Kristiani, T., Sudiyanto, & Usodo, B. (2022). Exploration of the Use of Quizizz Gamification Application: Teacher Perspective. *International Journal of Elementary Education*, 6(2), 205–212. <https://doi.org/10.23887/ijee.v6i2.43481>
- Kurt, E., & Çetin Dindar, A. (2025). Thinking Through Play: How Designing Educational Games Enhances Critical Thinking, Motivation and Achievement in Science Classes. *Instructional Technology and Lifelong Learning*, 6(1), 229–259. <https://doi.org/10.52911/ital.1592036>
- Lameras, P., Arnab, S., Dunwell, I., Stewart, C., Clarke, S., & Petridis, P. (2017). Essential features of serious games design in higher education: Linking learning attributes to game mechanics. *British Journal of Educational Technology*, 48(4), 972–994. <https://doi.org/10.1111/bjet.12467>
- Lestari, I., Marlianto, F., Sulistiyarini, D., Sabirin, F., & Wahab, N. A. (2026). Enhancing High School Students' Basic Programming Skills and Self-Efficacy: A Drill-and-Practice Game-Based Approach. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 16(1), 345–366. <https://doi.org/10.23960/jpp.v16i1.pp345-366>
- Li, J., Zhang, J., Chai, C. S., Lee, V. W. Y., Zhai, X., Wang, X., & King, R. B. (2025). Analyzing the network structure of students' motivation to learn AI: a self-determination theory perspective. *Npj Science of Learning*, 10(1), 48. <https://doi.org/10.1038/s41539-025-00339-w>
- Li, N. (2025). Fostering creative thinking through gamified intercultural communication: innovative pedagogical strategies in higher education English programs. *Cogent Education*, 12(1). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2025.2489271>
- Li, X., & Shakibaei, G. (2026). Incorporating gamification into blended CALL models: language proficiency, motivation, and engagement in EFL learners. *Computer Assisted Language Learning*, 1–23. <https://doi.org/10.1080/09588221.2025.2489271>

026.2613724

- López-Ardao, J. C., Rodríguez-Pérez, M., Herrería-Alonso, S., Sousa-Vieira, M. E., Lago Ferreira, A., Suárez-González, A., & Rodríguez-Rubio, R. F. (2026). APAR: A Structural Design and Guidance Framework for Gamification in Education Based on Motivation Theories. *Multimodal Technologies and Interaction*, 10(1), 10. <https://doi.org/10.3390/mti10010010>
- Maawiyah, A., & Syahrizal, S. (2023). Integrasi Nilai-nilai Pendidikan Agama Islam dalam Pembelajaran pada PTKIN Aceh. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(04).
- Malva, L., Kikas, E., & Hooshyar, D. (2026). Differentiated learning materials—Effects on mathematics knowledge and motivation. *The Journal of Educational Research*, 1–15. <https://doi.org/10.1080/00220671.2026.2613827>
- Maysyarah, S., Kurniawan, C., & Surahman, E. (2026). The Effect of Project-Based Learning with Gamification and Self-Efficacy on The Software Operation Ability of Junior High School Students. *Journal of General Education and Humanities*, 5(1). <https://doi.org/10.58421/gehu.v5i1.917>
- Mee Mee, R. W., Tengku Shahdan, T. S., Ismail, M. R., Abd Ghani, K., Pek, L. S., Von, W. Y., Woo, A., & Rao, Y. S. (2020). Role of gamification in classroom teaching: Pre-service teachers' view. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, 9(3), 684. <https://doi.org/10.11591/ijere.v9i3.20622>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook*. 3rd. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Mohammadi, M., Paasivara, M., & Kasurinen, J. (2025). Blended learning in higher education: good practices in platforms and teachers support, enhancing students motivation. *Education and Information Technologies*. <https://doi.org/10.1007/s10639-025-13770-8>
- Moleong, L. J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Nascimento, S. A. G. C., Souza, C. A. de, Oliveira, E. D. de, Lima, G. S., Nascimento, I. J. B. M. F. do, Fagundes, J. M., Viana, M. C. V., Cardoso, R. S., & Júnior, T. S. C. (2025). Gamification in Education: A Systematic Review of the Literature. *Journal of Tertiary Education and Learning*, 3(3), 128–133. <https://doi.org/10.54536/jtel.v3i3.5590>
- Ngabo-Woods, H., Dunai, L., Verdú, I. S., & Tîrșu, V. (2026). Gamification in Digital Mental Health Interventions: A Systematic Review of the Engagement–Efficacy–Ethics Trilemma. *Information*, 17(2), 168. <https://doi.org/10.3390/info17020168>

- Nguyen, V. T. T., Chen, H., & Nguyen, V. T. K. (2025). Integrating Social–Emotional Learning Into Gamified Flipped Classrooms: Impacts on Emotion Regulation, Achievement and Communication Tendency. *Journal of Computer Assisted Learning*, 41(1). <https://doi.org/10.1111/jcal.13109>
- Nieto-Escamez, F. A., & Roldán-Tapia, M. D. (2021). Gamification as Online Teaching Strategy During COVID-19: A Mini-Review. *Frontiers in Psychology*, 12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.648552>
- Nīmante, D., Kokare, M., Baranova, S., & Surikova, S. (2025). Transferring Results of Professional Development into Practice: A Scoping Review. *Education Sciences*, 15(1), 95. <https://doi.org/10.3390/educsci15010095>
- Nor Soleh, Muhtarom, & Lukman Harun. (2026). Designing Collaborative Project-Based Learning (CR-PjBL) with AI Media to Enhance Students' Critical Thinking Skills. *Jurnal Inovasi Matematika*, 8(1), 33–52. <https://doi.org/10.35438/inomatika.v8i1.533>
- Oliveira, W., Dantas Scaico, P., Hamari, J., Li, Z., & Shi, L. (2025). The Effects of Gamification on Students' Flow Experience. *Journal of Computer Assisted Learning*, 41(5). <https://doi.org/10.1111/jcal.70120>
- Pan, Z., Wang, K., Zhu, J., & Smith, M. (2026). Levels, stickers, and strategies: how gamified math tasks foster elementary student engagement. *Education and Information Technologies*. <https://doi.org/10.1007/s10639-025-13866-1>
- Patton, M. Q. (2015). *Qualitative research & evaluation methods (4th ed.)*. Sage publications.
- Prahmana, R. C. I., Arnal-Palacián, M., Risdiyanti, I., & Ramadhani, R. (2023). Trivium curriculum in Ethno-RME approach: An impactful insight from ethnomathematics and realistic mathematics education. *Jurnal Elemen*, 9(1), 298–316. <https://doi.org/10.29408/jel.v9i1.7262>
- Raut, V., Sharma, D., Jain, A. K., Rao, R., Mistry, L. N., & Solanke, S. (2026). Comparative Evaluation of the Retention Rates of Composite Resin Pit and Fissure Sealants Placed on Permanent Molars Treated with Air Abrasion and Acid Etching: A Systematic Review and Meta-analysis of Randomized Controlled Trials. *International Journal of Clinical Pediatric Dentistry*, 19(2), 271–277. <https://doi.org/10.5005/jp-journals-10005-3402>
- Romero Rodríguez, L., Sánchez-Alzola, A., & Salazar, A. (2025). Serious Games in Engineering Education: Assessing Novelty Effects and the Influence of Prior Gaming Experience. *Computer Applications in Engineering Education*, 33(3). <https://doi.org/10.1002/cae.70021>
- Şakir, A. (2026). Influences on early

- childhood educators' adoption of gamified mobile learning tools: a multitheoretical analysis. *Interactive Learning Environments*, 34(1), 144–167. <https://doi.org/10.1080/10494820.2025.2494157>
- Serrano-Ausejo, E., & Mårell-Olsson, E. (2024). Opportunities and challenges of using immersive technologies to support students' spatial ability and 21st-century skills in K-12 education. *Education and Information Technologies*, 29(5), 5571–5597. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-11981-5>
- Shaliha, M. A., & Fakhzikril, M. R. (2022). Pengembangan konsep belajar dengan gamifikasi. *Inovasi Kurikulum*, 19(1), 79–86.
- Shang, J., Huang, W., & Li, X. (2026). Effects of Gamified Project-Based Learning on Mathematics Achievement and Motivation: A Comparative Study in Elementary Education. *International Journal of Science and Mathematics Education*, 24(2), 4. <https://doi.org/10.1007/s10763-025-10644-w>
- Shavab, O. A. K., Yulifar, L., Supriatna, N., & Mulyana, A. (2021). *Gamification in History Learning: A Literature Review*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210918.047>
- Singh, K. D., & Singh, P. D. (2025). Edge-AI Driven Gamification in Engineering Education for Improving Student Engagement. *Computer Applications in Engineering Education*, 33(5). <https://doi.org/10.1002/cae.70076>
- Slamet, T. I., & Meng, C. (2025). Gamification in collaborative learning: synthesizing evidence through meta-analysis. *Journal of Computers in Education*, 12(4), 1367–1403. <https://doi.org/10.1007/s40692-024-00349-4>
- Sounthornwiboon, P., Sriprasertpap, K., & Nilsook, P. (2025). Simulation game-based learning for cognitive apprenticeship development: a focus on processing speed. *Cogent Education*, 12(1). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2024.2449280>
- Sugiyono, S. (2016). *Metode penelitian pendidikan : pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. CV. Alfabeta.
- Sugiyono, S. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. CV. Alfabeta.
- Sugiyono, S. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta.
- Suhadak, D., & Inayati, N. L. (2025). Developing Students' Learning Interests in Islamic Religious Education through Contextual Teaching and Learning Method. *Lectura : Jurnal Pendidikan*, 16(1), 191–200. <https://doi.org/10.31849/lectura.v16i1.25388>
- Sukavatee, P., & Khlaisang, J. (2026). A Gamified Metaverse Approach to Enhancing Motivation in Global

- Higher Education Learners. *LEARN Journal: Language Education and Acquisition Research Network*, 19(1), 537–568. <https://doi.org/10.70730/HWEV2703>
- Surapaneni, K. M. (2026). Gamification for Assessment in Medical Education: Exploring Current Evidence and Future Directions from Broader Educational Contexts. *Current Opinion in Physiology*, 100907. <https://doi.org/10.1016/j.cophys.2026.100907>
- Tahan, S. (2025). Entrepreneurial Education and Innovation Intentions Among University Students: A Structural Assessment of Opportunity Recognition, Psychological Capital, and Fear of Failure. *Administrative Sciences*, 15(7), 261. <https://doi.org/10.3390/admsci15070261>
- Taylor, E., & Prior, S. (2026). An Examination of a Gamified Approach to Delivering Cybersecurity and Social. *Advances in Teaching and Learning for Cyber Security Education: Proceedings of the Cyber Security Education 2025 CSE Connect Annual Conference*, 196.
- Teplá, M., & Distler, P. (2025). The impact of long-term inquiry-based science education on students' motivation and knowledge acquisition: the role of gender, subject, and level of inquiry. *Humanities and Social Sciences Communications*, 12(1), 239. <https://doi.org/10.1057/s41599-025-04437-3>
- Thapar, R., Kumar, A. V. S., Alturise, F., & Saleh, O. S. (2026). *Handbook on Integrating Smart Technologies for Sustainable Development*. CRC Press. <https://doi.org/10.1201/9781003586951>
- Tsagaris, A., & Chatzikyrkou, M. (2026). Integrating Gamification with ADDIE Instructional Design for Educational Robotics: A Usability Evaluation. *European Journal of Educational Research*, 15(2), 465–480. <https://doi.org/10.12973/eujer.15.2.465>
- Tsarev, R., Roncevic, I., Potekhina, E., Aljarbouh, A., Nikolaeva, I., & Muracova, N. (2025). *Gamification of E-Learning Through Kahoot! to Improve Students' Academic Performance* (pp. 397–405). https://doi.org/10.1007/978-3-031-96759-7_29
- Verdín, D., Wells, T., & Garcia, U. T. (2026). Increasing Latinx migratory high school students' engineering interest and self-efficacy beliefs: A culturally responsive gamified engineering design activity. *Journal of Engineering Education*, 115(1). <https://doi.org/10.1002/jee.70048>
- Vieira, I., Baelo, R., & Peres, P. (2026). Analysis of current didactic models in digital education: A systematic literature review. *International Journal of Educational Research Open*, 10, 100540. <https://doi.org/10.1016/j.ijedro.2025.100540>

- Wanda, M. A., Masruhim, M. A., Palenewan, E., Daniel, Daru, T. P., & Maasawet, E. T. (2026). The Influence of Group Investigation and Problem-Based Learning Models on Students' Critical Thinking Skills and Learning Motivation in Biology Learning. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 12(1), 50–61. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v12i1.13799>
- Wang, Y., Pan, Z., & Solhi, M. (2026). <sc>L2</sc> Students' Speaking Skills in Robot-Assisted Language Learning: A Meta-Analysis. *European Journal of Education*, 61(1). <https://doi.org/10.1111/ejed.70416>
- Wu, C.-H., & Hou, H.-T. (2026). A gamified science classroom model: learning process analysis of a scaffolding-based gamified teaching model using card games, slides and learning sheets. *Research in Science & Technological Education*, 1–25. <https://doi.org/10.1080/02635143.2025.2611963>
- Xiong, X. (2025). Influence of teaching styles of higher education teachers on students' engagement in learning: The mediating role of learning motivation. *Education for Chemical Engineers*, 51, 87–102. <https://doi.org/10.1016/j.ece.2025.02.005>
- Zou, H., Chan, K. I., Pang, P., Manditereza, B., & Shih, Y.-H. (2026). To Use but Not to Depend: Pedagogical Novelty and the Cognitive Brake of Ethical Awareness in Computer Science Students' Adoption of Generative AI. *Education Sciences*, 16(2), 311. <https://doi.org/10.3390/educsci16020311>
- Zuhri, A., Alnashr, M. S., Nihayah, H., Ihsan, I., Ulumuddin, I. K., Darnoto, D., & Munjiat, S. M. (2026). How Madrasahs Build Students' Character in Indonesia's Society 5.0 Era: Emerging Challenges. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(1), 166–186. <https://doi.org/10.31538/nzh.v9i1.412>