

**IMPLEMENTASI EVALUASI BERBASIS *GAMIFIKASI*
DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DAN BUDI PEKERTI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA DI UPT SMP NEGERI 3 GRESIK**

SKRIPSI

Oleh:

NABILA AULIA AZ ZAHRA
NIM. 06040121116



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

2025

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nabila Aulia Az zahra

NIM : 06040121116

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Perguruan Tinggi : UIN Sunan Ampel Surabaya

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Implementasi Evaluasi Berbasis *Gamifikasi* Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di UPT SMP Negeri 3 Gresik”** adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Kecuali pada bagian yang menjadi rujukan sebelumnya.

Surabaya, 05 Maret 2025

Yang Menyatakan



Nabila Aulia Az zahra

NIM. 06040121116

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi Oleh:

Nama : Nabila Aulia Az zahra

NIM : 06040121116

Judul : Implementasi Evaluasi Berbasis *Gamifikasi* Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di UPT SMP Negeri 3 Gresik

Skripsi telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 05 Maret 2025

Pembimbing I



Dr. Phil. Khoirun Niam
NIP. 19700251996031004

Pembimbing II



Prod. Dr. Abd. Rachman Assegaf, M.Ag
NIP. 196403121995031001

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Nabila Aulia Az zahra ini telah dipertahankan didepan Tim Penguji

Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Surabaya, 19 Maret 2025

Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan,



Prof. Dr. Muhammad Thohir, M.Pd

NIP. 197407251998031001

Penguji I


Prof. Dr. H. Ali Masud, M.Ag. M.Pd.I
NIP. 196301231993031002

Penguji II


Dr. H. Amir Maliki Abitolkha, M.Ag.
NIP. 197111081996031002

Penguji III


Dr. Phil. Khoirun Niam
NIP. 197007251996031004

Penguji IV


Prof. Dr. H. Achmad Zaini, MA
NIP. 197005121995031002

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN**

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Nabila Aulia Az zahra
NIM : 06040121116
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan Agama Islam
E-mail address : 06040121116@student.uinsby.ac.id

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

☐ Skripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :

"Implementasi Evaluasi Berbasis Gamifikasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan

Budi Pekerti untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di UPT SMP Negeri 3 Gresik"

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 19 Maret 2025

Penulis

Nabila Aulia Az zahra

ABSTRAK

Nabila Aulia Az zahra, 06040121116. *Implementasi Evaluasi Berbasis Gamifikasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di UPT SMP Negeri 3 Gresik.* Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Dosen Pembimbing: Dr. Phil. Khoirun Niam, Prof. Dr. Abd. Rachman Assegaf, M.Ag.

Gamifikasi dalam pembelajaran mempunyai konsep pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang dapat meminimalisir ceramah oleh guru terhadap materi dan menonjolkan belajar dengan permainan yang melibatkan fisik dan perasaan yang diharapkan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana implementasi evaluasi berbasis *gamifikasi* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di UPT SMP Negeri 3 Gresik dengan memahami bagaimana elemen-elemen *gamifikasi* dapat diterapkan dalam pengajaran Pendidikan Agama Islam.

Dalam penelitian ini merupakan penelitian lapangan (field research) dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Dalam penelitian ini subjek terdiri dari guru PAI, dan peserta didik, sedangkan objeknya adalah di UPT SMP Negeri 3 Gresik. Tahap-tahap penelitian mencakup tahap pra-lapangan, pekerjaan lapangan, analisis data, dan penulisan laporan. Sumber dan jenis data pada penelitian ini meliputi data primer dan data sekunder. Pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknis analisis data dengan kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Implementasi evaluasi berbasis *gamifikasi* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di UPT SMP Negeri 3 Gresik memberikan dampak positif terhadap motivasi dan minat belajar siswa. *Gamifikasi* berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan menantang, yang berkontribusi terhadap peningkatan keterlibatan siswa dalam proses belajar. (2) Implementasi evaluasi berbasis *gamifikasi* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di UPT SMP Negeri 3 Gresik dipengaruhi oleh berbagai faktor yang menentukan efektivitasnya. Faktor pendukung utama meliputi pemahaman guru terhadap langkah-langkah evaluasi berbasis *gamifikasi*, pemilihan media serta elemen permainan yang sesuai dengan materi, kesiapan guru dan siswa, serta kemampuan guru dalam mengelola kelas dengan baik. (3) Dari sisi motivasi dan keterlibatan siswa, penerapan evaluasi berbasis *gamifikasi* menunjukkan dampak positif yang signifikan. Dibandingkan dengan metode evaluasi konvensional, siswa terlihat lebih antusias dalam mengikuti evaluasi, terutama karena adanya elemen kompetitif seperti perolehan skor, leaderboard, serta fitur interaktif yang menarik.

Kata Kunci: Evaluasi, *Gamifikasi*, Pendidikan Agama Islam, Motivasi Belajar

ABSTRACT

Nabila Aulia Az zahra, 06040121116. Implementation of Gamification-Based Evaluation in Islamic Religious Education and Ethics Learning to Increase Student Learning Motivation at UPT SMP Negeri 3 Gresik. Thesis Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Keguruan, Sunan Ampel State Islamic University Surabaya. Supervisor Dr. Phil. Khoirun Niam, Prof. Dr. Abd. Rachman Assegaf, M.Ag.

Gamification in learning has the concept of implementing teaching and learning activities that can minimize lectures by teachers on material and emphasize learning with games that involve physical and feelings that are expected to create an interesting learning atmosphere. This study aims to explore how the implementation of gamification-based evaluation in learning Islamic Religious Education and Ethics can increase student learning motivation at UPT SMP Negeri 3 Gresik by understanding how gamification elements can be applied in teaching Islamic Religious Education.

This research is a field research with a descriptive qualitative approach. In this study, the subjects consisted of PAI teachers and students, while the object was at UPT SMP Negeri 3 Gresik. The research stages include pre-fieldwork, fieldwork, data analysis, and report writing. Sources and types of data in this study include primary data and secondary data. Data collection by means of observation, interviews, and documentation. Technical data analysis with data condensation, data presentation, and conclusion drawing.

The results showed that: (1) The implementation of gamification-based evaluation in Islamic Religious Education (PAI) learning at UPT SMP Negeri 3 Gresik has a positive impact on student motivation and interest in learning. Gamification succeeds in creating a more interactive, interesting, and challenging learning atmosphere, which contributes to increasing student engagement in the learning process. (2) The implementation of gamification-based evaluation in Islamic Religious Education (PAI) learning at UPT SMP Negeri 3 Gresik is influenced by various factors that determine its effectiveness. The main supporting factors include the teacher's understanding of the steps of gamification-based evaluation, the selection of media and game elements that are appropriate to the material, the readiness of teachers and students, and the teacher's ability to manage the class well. (3) In terms of student motivation and engagement, the implementation of gamification-based evaluation showed a significant positive impact. Compared to the conventional evaluation method, students were more enthusiastic in participating in the evaluation, especially because of the competitive elements such as score generation, leaderboard, and interesting interactive features.

Keywords: Evaluation, *Gamification*, Islamic Religious Education, Learning Motivation

DAFTAR ISI

MOTTO	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI.....	v
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI.....	vi
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Kegunaan Penelitian.....	7
E. Penelitian Terdahulu	8
F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian	11
G. Definisi Operasional.....	12
H. Sistematika Pembahasan	15
BAB II KAJIAN TEORI	17
A. Evaluasi Pembelajaran	17
1. Pengertian Evaluasi Pembelajaran.....	17
2. Tujuan Evaluasi Pembelajaran	18
3. Fungsi Evaluasi Pembelajaran	19
4. Manfaat Evaluasi Pembelajaran.....	20

B. Gamifikasi	21
1. Pengertian Gamifikasi	21
2. Langkah-Langkah Gamifikasi	23
3. Manfaat Gamifikasi	24
4. Kelebihan dan Kekurangan Gamifikasi	24
C. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam	26
1. Pengertian Pembelajaran	26
2. Pengertian Pendidikan Agama Islam	27
3. Tujuan Pendidikan Agama Islam	29
4. Fungsi Pendidikan Agama Islam	30
D. Motivasi Belajar	31
1. Pengertian Motivasi Belajar	31
2. Fungsi Motivasi Belajar	32
3. Ciri-Ciri Motivasi Belajar	34
4. Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar	36
BAB III METODE PENELITIAN	38
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	38
B. Subjek dan Objek Penelitian	39
C. Tahap-Tahap Penelitian	39
D. Jenis dan Sumber Data	41
E. Teknik Pengumpulan Data	41
F. Teknik Analisis Data	50
BAB IV PAPARAN DATA DAN TEMUAN PENELITIAN	53
A. Paparan Data	53
1. Gambaran Umum UPT SMP Negeri 3 Gresik	53
2. Visi, Misi, dan Tujuan UPT SMP Negeri 3 Gresik	55
3. Struktur Organisasi UPT SMP Negeri 3 Gresik	57
4. Data Kepala Sekolah, Guru dan Peserta Didik UPT SMP Negeri 3 Gresik	58
5. Sarana dan Prasarana UPT SMP Negeri 3 Gresik	60
6. Kurikulum Sekolah	62

B. Temuan Penelitian.....	63
1. Implementasi evaluasi berbasis <i>gamifikasi</i> dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di UPT SMP Negeri 3 Gresik	63
2. Hambatan yang dihadapi oleh guru dan siswa dalam menerapkan evaluasi berbasis <i>gamifikasi</i> pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di UPT SMP Negeri 3 Gresik.....	70
3. Upaya yang dilakukan guru dalam mengatasi hambatan yang dihadapi oleh guru dan siswa dalam menerapkan evaluasi berbasis <i>gamifikasi</i> pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di UPT SMP Negeri 3 Gresik.....	76
BAB V PEMBAHASAN	82
A. Implementasi evaluasi berbasis <i>gamifikasi</i> dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di UPT SMP Negeri 3 Gresik	82
B. Hambatan yang dihadapi oleh guru dan siswa dalam menerapkan evaluasi berbasis <i>gamifikasi</i> pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di UPT SMP Negeri 3 Gresik	85
C. Upaya yang dilakukan guru dalam mengatasi hambatan yang dihadapi oleh guru dan siswa dalam menerapkan evaluasi berbasis <i>gamifikasi</i> pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di UPT SMP Negeri 3 Gresik.....	87
BAB VI PENUTUP	91
A. Kesimpulan	91
B. Saran.....	92
DAFTAR PUSTAKA.....	94
LAMPIRAN.....	99

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Lembar Observasi: Implementasi Evaluasi Berbasis Gamifikasi	42
Tabel 3. 2 Lembar Observasi: Hambatan dalam Menerapkan Gamifikasi	43
Tabel 3. 3 Lembar Observasi: Upaya Mengatasi Hambatan.....	45
Tabel 3. 4 Lembar Wawancara Peserta Didik.....	47
Tabel 3. 5 Lembar Wawancara: Implementasi Evaluasi Berbasis Gamifikasi ...	48
Tabel 3. 6 Lembar Wawancara: Hambatan dalam Menerapkan Gamifikasi	48
Tabel 3. 7 Lembar Wawancara: Upaya Mengatasi Hambatan.....	49
Tabel 4. 1 Data Kepala sekolah UPT SMP Negeri 3 Gresik	58
Tabel 4. 2 Data Guru dan Karyawan UPT SMP Negeri 3 Gresik.....	59
Tabel 4. 3 Data Peserta Didik UPT SMP Negeri 3 Gresik	60



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1	Depan Sekolah UPT SMP Negeri 3 Gresik	99
Gambar 1. 2	Wawancara dengan Guru PAI.....	99
Gambar 1. 3	Wawancara dengan Guru PAI.....	99
Gambar 1. 4	Wawancara dengan Peserta Didik.....	99
Gambar 1. 5	Wawancara dengan Peserta Didik.....	100
Gambar 1. 6	Wawancara dengan Peserta Didik.....	100
Gambar 1. 7	Observasi Menerangkan Proses Gamifikasi.....	100
Gambar 1. 8	Observasi Kelas VIII-F Mapel PAI.....	100
Gambar 1. 9	Observasi Pamflet Gamifikasi.....	101
Gambar 1. 10	Observasi Mengamati Proses Gamifikasi	101
Gambar 1. 11	Observasi Pemantauan Penggunaan Gamifikasi	101
Gambar 1. 12	Pemenang Peringkat Pertama.....	101



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Surat Izin Penelitian Fakultas	102
Lampiran 1. 2 Surat Sudah Melakukan Penelitian di Sekolah.....	103



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Ashari, dkk. "Pendampingan Penggunaan Platform Gamifikasi untuk Pembuatan Media Evaluasi Pembelajaran Online". *Jurnal ABDIDAS*. Vol. 5, No. 1 (2024).
- Ahmad Khoiri, dkk. "Upaya Guru Al-Quran Hadist Dalam Meningkatkan Hafalan Hadist Siswa Kelas 7 Di Mts Muhammadiyah Jumantono Karanganyar Tahun Ajaran 2023/2024". *Raudhah Proud To Be Professionals: Jurnal Tarbiyah Islamiyah*. Vol. 8, No. 2 (2023).
- Ahmad Nurhadi. "Pengembangan Potensi Peserta Didik dalam Pendidikan Islam". *Jurnal Pendidikan Islam*. Vol. 35, No. 2. (2020).
- Ahmad Rijali. "Analisis Data Kualitatif". *Jurnal Alhadharah*. Vol. 17, No. 33 (2018).
- Ainin Shofiyah and Khoirul Anwar. "Gamifikasi: Pengaruh Gamifikasi Berbasis Pbl Untuk Meningkatkan Kemampuan Keaktifan Belajar Peserta Didik". *Jurnal JTIEE (Journal of Teaching in Elementary Education)*. Vol. 8, No. 1 (2024).
- Amalia, R., & Oktaviani, R. "Pengaruh Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam". *Jurnal Pendidikan Agama Islam*. Vol. 14, No.2 (2021).
- Amalia, S. "Gamifikasi dalam Pembelajaran: Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Pendidikan Kreatif*. Vol. 9, No. 3 (2021).
- Amira Rizki Maulida. Peserta Didik Kelas VIII UPT SMP Negeri 3 Gresik. Wawancara Individu. Gresik: 22 Januari 2025.
- Arief, Armai. "Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Agama Islam". (Jakarta: Ciputat Press, 2002).
- Arifin, Z. "Penggunaan Quizizz sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam". *Jurnal Pendidikan Agama Islam*. Vol. 17, No. 1 (2020).
- Aszmi Farida, dkk. "Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Era Digital". *Bhinneka: Jurnal Bintang Pendidikan dan Bahasa*. Vol. 3, No. 1 (2023).
- Basri, Hasan. "Konsep Pendidikan Islam dalam Perspektif Modern". *Jurnal Pendidikan Islam*. Vol. 9, No. 2 (2021).
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI. *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Cet. XI; Jakarta: Balai Pustaka, 2010).
- Elihami, Abdualloh Syahid. "Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Pribadi Yang Islami". *Edumaspul; Jurnal Pendidikan*. Vol. 2, No. 1 (2018).

- Emda, Amna. "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran". *Lantanida Journal*. Vol. 5 No. 2 (2017).
- Fitriana, R., and Rahmawati, E. "Peran Gamifikasi dalam Meningkatkan Kolaborasi Siswa". *Jurnal Inovasi Pendidikan*. Vol. 8, No. 2 (2020).
- Fitriani, A. "Aktivitas dan Efektivitas Pembelajaran Modern". *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. Vol. 12, No. 4 (2021).
- Heni Jusuf. "Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran". *Jurnal TICOM*. Vol. 5, No.1 (2016).
- Hidayat, Rian. "Strategi Pembelajaran Efektif di Era Digital". *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol. 6, No. 1 (2019).
- Hilna Putra, dkk. "Analisis Proses Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) Masa Pandemi Covid-19 pada Guru Sekolah Dasar". *Jurnal Basicedu*. Vol. 4, No. 4 (2020).
- Idris, A. "Tujuan Pendidikan Agama Islam dalam Mencapai Kebahagiaan Dunia dan Akhirat". *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol. 21, No. 4 (2020).
- Ilham Abdillah, M, dkk. "Implementasi Game Edukasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Dalam Pembelajaran PAI Di Era Digital". *Jurnal Al-Mau'izhoh*. Vol. 6, No. 2 (2024).
- Ishak. "Karakteristik Pendidikan Agama Islam". *FITUA: Jurnal Studi Isla*. Vol. 2, No. 2 (2021).
- Kurniawan, R. "Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pendidikan Islam". *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*. Vol. 22, No. 1 (2021).
- Lily Alamanda, dkk. "Meningkatkan Aktivitas Siswa melalui Gamifikasi Pembelajaran: Sebuah Analisis Kuantitatif". *Indonesian Journal of Islamic Studies*. Vol.12, No. 2 (2024).
- Lukman Sunard, dkk. "Sistem Informasi Dan Verifikasi Pengolahan Data Guru Sertifikasi Pada Dinas Pendidikan Kabupaten Musirawas". *Jurnal Ilmiah Betrik*. Vol. 10, No. 3 (2019).
- M. Fadhil Hafizh Nur Alamsyah. Peserta Didik Kelas VIII UPT SMP Negeri 3 Gresik. Wawancara Individu. Gresik: 22 Januari 2025.
- M. Fakhruddin Yusuf. Guru PAI UPT SMP Negeri 3 Gresik. Wawancara Individu, Gresik: 22 Januari 2025.
- Mahmudi. "Pendidikan Agama Islam Dan Pendidikan Islam Tinjauan Epistemologi, Isi, Dan Mater". *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Agama Islam*. Vol. 2, No. 1 (2019).

- Miles, dkk. *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*, Edition 3, (USA: Sage Publications, 2014).
- Monicha Dwi Tamara, Skripsi: "Pengaruh Model Pembelajaran Gamification Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di Sma Negeri 2 Palembang" (Palembang: Universitas Sriwijaya, 2023).
- Mudrik. "Pengaruh Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Pembentukan Karakter Moderat Siswa di Sekolah: Sebuah Analisis Pedagogi Sosial". *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. Vol. 6, No. 3 (2023).
- Mujib, Abdul. "Pengembangan Konsep Pembelajaran Aktif". *Jurnal Pendidikan Islam*. Vol. 3, No. 2 (2020).
- Muzayyanah Yuliasih, dkk., *Sumber & Pengembangan Media Pembelajaran* (Teori & Penerapan) (PT. Sonpedia Publishing Indonesia), diakses 20 September (2024).
- Nailah Shohwatul Islam. Peserta Didik Kelas VIII UPT SMP Negeri 3 Gresik. Wawancara Individu. Gresik: 22 Januari 2025.
- Purwanto, Ngalim. "Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran". (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002).
- Rahmiati, L. "Gamifikasi sebagai Pendekatan Inovatif dalam Pendidikan: Potensi dan Tantangan". *Jurnal Pendidikan Inovatif*. Vol. 12. No. 3 (2020).
- Rani Samosir, A. "Model Pembelajaran PAI Berbasis Gamifikasi Meningkatkan Minat dan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran Keagamaan Di SDN 010033 Perk. Hessa". *KHIDMAT: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*. Vol. 2, No. 2 (2022).
- Ratnawati, dkk. "Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Selama Pandemi Covid-19". *PAEDAGOGY: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi*. Vol. 1, No. 1 (2021).
- Rika Restela. "Penggunaan Gadget Untuk Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif", *Jurnal Sekolah PGSD*. Vol. 7, No. 2 (2023).
- Rizal and Edy. "Dampak Penggunaan Kahoot Sebagai Platform Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran". *JLT: Jurnal of Learning and Technology*. Vol. 2, No. 1 (2023).
- Sanjaya, Wina. "Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran". (Jakarta: Prenada Media Group, 2008).
- Santoso, Budi. "Inovasi dan Teknologi dalam Pendidikan". *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*. Vol. 5, No. 3 (2022).
- Sari, E. W., & Anwar, A. "Strategi Implementasi Gamifikasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah". *Jurnal Pendidikan Agama Islam*. Vol. 13, No. 2 (2022).

- Sari, R. N. and Abidin, Z. "Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Terhadap Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. Vol. 4, No. 2 (2019).
- Savira Rahmania, dkk, "Pemanfaatan Gamification Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam". *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*. Vol. 11, No. 2 (2023).
- Setiawan, B., & Susanto, H. "Pengaruh Gamifikasi terhadap Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. Vol. 11, No. 2 (2019).
- Sherli Safroni and Ulil Hidayah. "Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa". *Al-Muddib: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*. Vol. 6, No. 1 (2024).
- Siti Rahmah. "Pendidikan Islam sebagai Rahmatan Lil Alamin". *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*. Vol. 8, No. 3 (2022).
- Solehat and Ramadan. "Analisis Program Penguatan Pendidikan Karakter pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Dasar". *Jurnal Basicedu*. Vol. 5, No. 4 (2021).
- Srimuliyani. "Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas". *EDUCARE: Jurnal Pendidikan dan Kesehatan*. Vol. 5, No. 2 (2023).
- Sugiono Albi Anggito and Johan Setiawan. "Metedologi Penelitian Kualitatif". (Jawa Barat:CV Jejak, 2018).
- Sugiyono. "Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D". (2013).
- Suharsimi Arikunto and Safrudin. "Evaluasi Program Pendidikan". (Jakarta: Bumi Aksara, 2008).
- Supyan, M. "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*. Vol. 5, No. 1 (2024).
- Suwandi, M. "Pendidikan Agama Islam: Implementasi Nilai-Nilai Islam dalam Kehidupan Sehari-Hari". *Jurnal Pendidikan Islam*. Vol. 13, No. 2 (2018).
- Syah, Muhibbin. "Psikologi Pendidikan", Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010).
- Tafsir, A. "Filsafat Pendidikan Islam: Integrasi Konsep Pendidikan Islam dan Konvensional". *Jurnal Studi Islam*. Vol. 10, No. 2 (2020).

- Tasurun Amma, dkk. "Problematika Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Peserta Didik". *Edification Journal: Pendidikan Agama Islam*. Vol. 3, No. 2 (2021).
- Triwahyu Febriansah, A. "Perkembangan Gamifikasi di Bidang Pendidikan". *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. Vol. 14, No. 2 (2023).
- Vicky Dwi Wicaksono, dkk. "Pelatihan Pengembangan Gamifikasi Pembelajaran Untuk Penguatan Kegotongroyongan Kolaboratif". *Jurnal Pengabdian Masyarakat*. Vol. 4, No. 2 (2024).
- Wahyudi, D. "Implementasi Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran di Era Digital". *Jurnal Ilmu Pendidika*. Vol. 18, No. 2 (2021).
- Wahyuni, S. "Pemanfaatan Teknologi dalam Peningkatan Motivasi Belajar Siswa melalui Gamifikasi". *Jurnal Teknologi Pendidikan*. Vol. 15, No. 1 (2021).
- Wulandari, L., and Ramadhan, F. "Efektivitas Gamifikasi dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa pada Pembelajaran Agama Islam". *Jurnal Teknologi Pendidikan*. Vol. 24, No. 4 (2023).
- Zahara, R. "Kajian Literatur: Gamifikasi di Pendidikan Dasar". *Jurnal Ilmu Pendidikan (SOKO GURU)*. Vol. 1, No. 1 (2021).
- Zainuddin. Guru PAI UPT SMP Negeri 3 Gresik. Wawancara Individu, Gresik: 22 Januari 2025.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A