

Penerapan Metode Gamifikasi dalam Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Motivasi Siswa di SD Negeri 011 Kepenuhan Hulu

Nasri^{1*}

¹SD Negeri 011 Kepenuhan Hulu

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Submit : 16 Oktober 2023

Revisi : 17 November 2023

Diterima : 30 Desember 2023

Diterbitkan: 31 Desember 2023

Kata Kunci

Gamifikasi, Pembelajaran PAI, Motivasi Siswa

Korespondensi

E-mail: nasripdi97@gmail.com *

A B S T R A K

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan metode gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SD Negeri 011 Kepenuhan Hulu untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi siswa yang signifikan setelah penerapan gamifikasi. Pada siklus pertama, terdapat peningkatan motivasi siswa sebesar 20%, dengan 60% siswa menunjukkan partisipasi aktif dalam pembelajaran. Pada siklus kedua, setelah penyesuaian, motivasi siswa meningkat menjadi 90%. Gamifikasi terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, serta menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Penelitian ini menyarankan penggunaan gamifikasi sebagai pendekatan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Abstract

This study aims to explore the application of the gamification method in Islamic Education (PAI) learning at SD Negeri 011 Kepenuhan Hulu to enhance students' learning motivation. This research uses the Classroom Action Research (CAR) method, which was conducted in two cycles. The results of the study show a significant increase in student motivation after the implementation of gamification. In the first cycle, there was a 20% improvement in student motivation, with 60% of students showing active participation in learning. In the second cycle, after adjustments, student motivation increased to 90%. Gamification proved to be effective in enhancing student engagement and motivation, as well as creating a more interesting and enjoyable learning experience. This study recommends the use of gamification as an approach to be applied in PAI learning at elementary schools to improve the quality of education.

This is an open access article under the CC-BY-SA license



1. Pendahuluan

Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan moral siswa, serta memberikan pemahaman tentang ajaran agama yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Namun, sering kali proses pembelajaran PAI di tingkat SD dianggap kurang menarik dan cenderung monoton, yang dapat menurunkan minat dan motivasi siswa untuk belajar. Hal ini tentunya menjadi tantangan bagi para pendidik untuk mencari cara agar siswa lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam pembelajaran PAI. Salah satu solusi yang dapat dipertimbangkan adalah penerapan metode gamifikasi dalam proses pembelajaran.

Gamifikasi, atau penggunaan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan, seperti pembelajaran, telah terbukti meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Gamifikasi dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, serta mendorong siswa untuk berkompetisi secara sehat dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan

menerapkan gamifikasi, diharapkan pembelajaran PAI di SD Negeri 011 Kepenuhan Hulu dapat menjadi lebih efektif dan menarik bagi siswa.

Penelitian terdahulu oleh Deterding et al. (2011) menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa, yaitu motivasi yang berasal dari dalam diri siswa, yang berkaitan dengan minat dan rasa ingin tahu terhadap materi pembelajaran. Selain itu, gamifikasi juga dapat memperkuat keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan yang diperoleh siswa (Anderson & Rainie, 2012). Penggunaan elemen-elemen permainan seperti poin, lencana, papan peringkat, dan tantangan dalam pembelajaran dapat membuat siswa merasa lebih termotivasi untuk berprestasi dan aktif dalam proses belajar.

Namun, penerapan gamifikasi dalam pembelajaran PAI di SD Negeri 011 Kepenuhan Hulu belum pernah dilakukan secara sistematis, sehingga belum ada data empiris mengenai dampaknya terhadap motivasi siswa. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Surendeleq et al. (2019), meskipun gamifikasi terbukti meningkatkan motivasi dalam mata pelajaran lain, seperti matematika dan sains, belum ada studi yang membahas secara khusus penerapan gamifikasi dalam pembelajaran PAI di Indonesia, khususnya di tingkat SD. Hal ini menunjukkan adanya celah penelitian yang perlu dijelajahi lebih lanjut.

Di sisi lain, banyak siswa di SD Negeri 011 Kepenuhan Hulu yang memiliki tingkat motivasi belajar yang rendah, terutama dalam mata pelajaran PAI. Beberapa faktor yang memengaruhi rendahnya motivasi belajar siswa antara lain kurangnya variasi dalam metode pengajaran, materi yang dianggap membosankan, serta keterbatasan media pembelajaran yang tersedia. Dalam konteks ini, gamifikasi dapat menjadi alternatif yang menarik untuk meningkatkan minat dan semangat belajar siswa, karena pendekatan ini tidak hanya berfokus pada materi, tetapi juga pada cara penyampaian yang menyenangkan dan memotivasi.

Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran PAI di SD Negeri 011 Kepenuhan Hulu berpotensi membawa perubahan positif dalam cara siswa memandang pelajaran agama. Dengan mengintegrasikan elemen-elemen permainan, seperti permainan berbasis teknologi atau tantangan kelompok, diharapkan siswa dapat merasa lebih termotivasi untuk mengikuti pelajaran. Selain itu, gamifikasi juga dapat membantu siswa belajar secara mandiri dan berkolaborasi dengan teman-temannya, yang dapat meningkatkan keterampilan sosial dan komunikasi mereka.

Gamifikasi juga memberikan kesempatan bagi guru untuk berinovasi dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik. Dengan melibatkan siswa dalam proses pembuatan aturan permainan atau pencapaian tujuan tertentu, guru dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Hal ini juga dapat meningkatkan hubungan antara guru dan siswa, karena siswa merasa dihargai dan diikutsertakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penelusuran literatur, beberapa penelitian yang relevan seperti yang dilakukan oleh Sari (2020) dan Wijaya (2021) menunjukkan bahwa gamifikasi dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan motivasi belajar, baik dalam mata pelajaran umum maupun agama. Namun, belum banyak penelitian yang mengkaji secara khusus bagaimana penerapan gamifikasi dalam pembelajaran PAI, terutama di sekolah dasar yang memiliki karakteristik dan tantangan tersendiri dalam hal motivasi belajar.

Selain itu, keberagaman karakteristik siswa, seperti latar belakang sosial, budaya, dan ekonomi, dapat mempengaruhi bagaimana mereka merespon metode pembelajaran yang diterapkan. Oleh karena itu, penting untuk menyesuaikan penerapan gamifikasi dengan konteks lokal dan kondisi siswa di SD Negeri 011 Kepenuhan Hulu agar dapat memberikan dampak yang optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana penerapan metode gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PAI di SD Negeri 011 Kepenuhan Hulu, serta untuk

mengetahui elemen-elemen gamifikasi apa saja yang paling efektif diterapkan dalam konteks tersebut.

Dalam rangka mencapai tujuan tersebut, penelitian ini juga akan mengkaji berbagai tantangan yang mungkin muncul dalam penerapan gamifikasi dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar. Tantangan tersebut antara lain adalah keterbatasan sumber daya teknologi, keterbatasan waktu untuk mengintegrasikan elemen permainan dalam jadwal pelajaran yang padat, serta kesulitan dalam menciptakan permainan yang sesuai dengan materi PAI yang berbasis nilai-nilai agama. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi yang berguna bagi pendidik, khususnya guru PAI di SD Negeri 011 Kepenuhan Hulu, dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

2. Metodologi Penelitian

Penelitian ini akan menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dirancang untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) melalui penerapan metode gamifikasi di SD Negeri 011 Kepenuhan Hulu. PTK dipilih karena bertujuan untuk mengidentifikasi masalah dalam praktik pembelajaran yang ada, serta memberikan solusi langsung yang dapat diterapkan oleh guru dalam konteks kelas. PTK juga memungkinkan guru untuk berperan aktif dalam penelitian ini dengan memberikan umpan balik terhadap intervensi yang dilakukan, sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran secara berkelanjutan.

Penelitian ini akan dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari beberapa tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Tahap pertama, yaitu perencanaan, dimulai dengan identifikasi masalah yang ada dalam pembelajaran PAI di SD Negeri 011 Kepenuhan Hulu, yakni rendahnya motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru serta siswa, ditemukan bahwa pembelajaran PAI masih menggunakan metode yang tradisional dan cenderung membosankan bagi siswa. Oleh karena itu, penerapan gamifikasi dianggap sebagai solusi yang dapat menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Pada tahap perencanaan, guru bersama dengan peneliti akan merancang langkah-langkah implementasi gamifikasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran PAI. Elemen-elemen gamifikasi yang akan digunakan antara lain adalah pemberian poin, badge, tantangan, serta sistem papan peringkat. Poin akan diberikan kepada siswa yang menunjukkan partisipasi aktif dalam pembelajaran, sedangkan badge akan diberikan sebagai penghargaan untuk pencapaian tertentu, seperti menghafal doa atau hadis. Tantangan akan diberikan dalam bentuk tugas-tugas yang harus diselesaikan oleh siswa, dan papan peringkat akan digunakan untuk memotivasi siswa agar berlomba-lomba mencapai hasil terbaik dalam pembelajaran.

Setelah perencanaan, tahap berikutnya adalah pelaksanaan, di mana guru mulai menerapkan elemen-elemen gamifikasi yang telah dirancang dalam kegiatan pembelajaran. Dalam pelaksanaan siklus pertama, gamifikasi akan diterapkan pada beberapa materi dasar dalam PAI, seperti pengenalan ibadah sehari-hari, ajaran akhlak, dan doa-doa penting. Guru akan memonitor dan mengamati bagaimana siswa berinteraksi dengan elemen-elemen gamifikasi, serta mencatat setiap perubahan dalam motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Proses ini dilakukan secara aktif untuk memastikan bahwa setiap elemen gamifikasi dapat berjalan sesuai dengan rencana.

Tahap observasi akan dilakukan selama pelaksanaan pembelajaran pada siklus pertama. Peneliti dan guru akan mengamati dan mencatat perkembangan siswa dalam hal partisipasi, antusiasme, dan pemahaman materi setelah penerapan gamifikasi. Instrumen yang digunakan dalam observasi ini adalah lembar observasi yang berisi indikator-indikator motivasi dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran, seperti kehadiran, respons terhadap pertanyaan, diskusi kelompok, serta

penyelesaian tugas. Data yang dikumpulkan selama observasi ini akan dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui sejauh mana penerapan gamifikasi berhasil meningkatkan motivasi siswa.

Setelah observasi selesai, langkah berikutnya adalah refleksi. Pada tahap ini, guru dan peneliti bersama-sama mengevaluasi hasil yang diperoleh selama siklus pertama. Refleksi ini bertujuan untuk mengetahui apa yang berjalan dengan baik dan apa yang perlu diperbaiki dalam penerapan gamifikasi. Jika ditemukan masalah atau kendala, seperti ketidaksesuaian elemen permainan dengan materi pembelajaran atau adanya siswa yang kurang terlibat, maka perbaikan akan dilakukan pada siklus berikutnya. Refleksi ini juga akan digunakan untuk menentukan langkah-langkah yang lebih tepat dalam pelaksanaan siklus berikutnya.

Pada siklus kedua, perbaikan dan penyesuaian akan dilakukan berdasarkan hasil refleksi dari siklus pertama. Jika diperlukan, elemen gamifikasi baru yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa akan ditambahkan, atau elemen yang kurang efektif akan dihilangkan. Misalnya, jika papan peringkat ternyata kurang memotivasi sebagian siswa, maka pendekatan lain seperti penghargaan kelompok atau penguatan positif dalam bentuk verbal dapat diterapkan. Setiap perbaikan ini bertujuan agar gamifikasi lebih efektif dalam meningkatkan motivasi siswa dalam belajar PAI.

Selain observasi kelas, data kuantitatif juga akan dikumpulkan melalui angket motivasi belajar yang diberikan kepada siswa sebelum dan setelah siklus pertama serta siklus kedua. Angket ini dirancang untuk mengukur perubahan dalam motivasi siswa, baik secara intrinsik maupun ekstrinsik, setelah mereka terlibat dalam pembelajaran berbasis gamifikasi. Hasil dari angket ini akan dianalisis untuk melihat perubahan yang signifikan dalam motivasi belajar siswa dari siklus pertama ke siklus kedua. Data kuantitatif ini akan mendukung hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dan guru.

Pada akhir penelitian, hasil dari kedua siklus akan dianalisis secara menyeluruh untuk menentukan dampak penerapan gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PAI. Peneliti akan melakukan analisis data dengan menggunakan teknik analisis deskriptif dan komparatif untuk melihat perbedaan sebelum dan sesudah penerapan gamifikasi. Selain itu, hasil dari refleksi dan umpan balik guru juga akan diperhitungkan untuk memberikan gambaran yang lebih holistik tentang penerapan metode ini.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan metode gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SD Negeri 011 Kepenuhan Hulu untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian diperoleh dari dua siklus tindakan yang dilakukan di kelas V dengan jumlah peserta didik sebanyak 30 orang. Data yang diperoleh melalui observasi, angket motivasi belajar, dan wawancara menunjukkan adanya peningkatan motivasi siswa setelah penerapan gamifikasi.

Pada siklus pertama, elemen-elemen gamifikasi seperti pemberian poin, badge, dan papan peringkat diterapkan. Hasil observasi menunjukkan bahwa sekitar 60% siswa menunjukkan peningkatan motivasi yang signifikan, terlihat dari peningkatan partisipasi aktif dalam pembelajaran dan antusiasme dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Sebelum siklus pertama, hanya sekitar 40% siswa yang aktif bertanya atau berpartisipasi dalam diskusi kelas, namun setelah penerapan gamifikasi, angka tersebut meningkat menjadi 70%.

Selain itu, berdasarkan hasil angket motivasi belajar yang diberikan sebelum dan sesudah siklus pertama, terdapat peningkatan skor motivasi sebesar 20% secara keseluruhan. Sebelum penerapan gamifikasi, rata-rata skor motivasi siswa adalah 60%, dan setelah siklus pertama, skor rata-rata

meningkat menjadi 80%. Namun, terdapat beberapa tantangan dalam siklus pertama, seperti ketidakmampuan beberapa siswa dalam mengelola poin yang diperoleh, yang mengakibatkan sedikit kebingungannya dalam mengikuti sistem gamifikasi yang diterapkan.

Pada siklus kedua, berdasarkan hasil refleksi dari siklus pertama, dilakukan beberapa penyesuaian. Poin diberikan lebih terstruktur dan lebih sering diperbarui, badge ditambahkan untuk pencapaian tertentu seperti menghafal doa, dan tantangan berbasis kelompok diperkenalkan. Penerapan sistem penghargaan berbasis kelompok ini bertujuan untuk mendorong kerjasama antara siswa yang memiliki tingkat motivasi yang lebih rendah. Hasil observasi pada siklus kedua menunjukkan bahwa 85% siswa berpartisipasi secara aktif, dengan 90% siswa menyelesaikan tugas yang diberikan dalam waktu yang ditentukan.

Angket motivasi belajar yang diberikan pada akhir siklus kedua menunjukkan hasil yang lebih mengembirakan, dengan rata-rata skor motivasi siswa mencapai 90%. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi secara lebih terstruktur dan dengan penyesuaian yang tepat dapat menghasilkan peningkatan motivasi yang signifikan. Berdasarkan data ini, dapat disimpulkan bahwa gamifikasi berperan penting dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran PAI di SD Negeri 011 Kepenuhan Hulu.

3.2 Pembahasan

Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran PAI di SD Negeri 011 Kepenuhan Hulu terbukti dapat meningkatkan motivasi siswa. Hal ini sesuai dengan temuan Deterding et al. (2011) yang mengemukakan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa, yang berkaitan dengan rasa ingin tahu dan keterlibatan dalam aktivitas pembelajaran. Dalam penelitian ini, gamifikasi seperti pemberian poin dan badge berhasil menarik minat siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Seiring dengan penerapan gamifikasi, siswa menunjukkan peningkatan dalam hal partisipasi, seperti aktif bertanya dan berdiskusi. Pemberian penghargaan berupa poin dan badge memberikan dorongan bagi siswa untuk terus berusaha mencapai hasil yang lebih baik, sesuai dengan teori yang diungkapkan oleh Anderson & Rainie (2012), yang menyatakan bahwa elemen-elemen gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dengan cara memperkenalkan elemen kompetisi yang sehat dan penghargaan untuk pencapaian.

Hasil refleksi pada siklus pertama menunjukkan adanya tantangan dalam penerapan gamifikasi, khususnya terkait dengan pengelolaan poin yang membingungkan beberapa siswa. Hal ini dapat dikaitkan dengan pernyataan Surendele et al. (2019) yang menyebutkan bahwa keberhasilan gamifikasi sangat bergantung pada kesesuaian antara elemen permainan dan karakteristik peserta didik. Oleh karena itu, dalam siklus kedua, penyesuaian dilakukan dengan memperjelas sistem poin dan menambahkan elemen kerja sama kelompok untuk meningkatkan rasa keterlibatan siswa.

Selain itu, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan aspek sosial siswa. Sistem kerja sama dalam kelompok yang diterapkan pada siklus kedua mendorong siswa untuk saling membantu dalam menyelesaikan tugas yang diberikan, yang sejalan dengan penelitian oleh Sari (2020), yang menekankan bahwa gamifikasi dapat memperkuat keterampilan sosial dan komunikasi siswa. Kerja sama kelompok ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran, tetapi juga menumbuhkan semangat kebersamaan yang positif di antara siswa.

Tantangan lainnya yang ditemukan pada siklus pertama adalah kurangnya kesesuaian antara elemen-elemen gamifikasi dan materi yang diajarkan. Untuk itu, pada siklus kedua, penyesuaian dilakukan dengan memilih elemen permainan yang lebih relevan dengan materi PAI, seperti menghafal doa-doa dan menjawab kuis berbasis agama. Hal ini sesuai dengan temuan Wijaya (2021),

yang menunjukkan bahwa elemen gamifikasi harus relevan dengan tujuan pembelajaran agar dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Selama kedua siklus, guru juga mengalami peningkatan dalam pemahaman dan penerapan gamifikasi dalam pembelajaran. Guru yang terlibat dalam penelitian ini merasa lebih termotivasi untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Menurut penelitian oleh Anderson & Rainie (2012), guru yang berperan aktif dalam menerapkan metode gamifikasi dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan, yang pada akhirnya berdampak positif pada motivasi siswa.

Selain itu, penelitian ini juga menunjukkan bahwa gamifikasi memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dengan cara yang lebih mandiri. Sebagai contoh, ketika siswa berhasil menyelesaikan tugas dengan baik dan mendapatkan badge atau poin, mereka merasa dihargai atas usaha mereka, yang meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam belajar. Hal ini konsisten dengan teori Self-Determination Theory (SDT) yang dikemukakan oleh Deci & Ryan (2000), yang menyatakan bahwa penghargaan yang diberikan dalam konteks yang mendukung otonomi siswa dapat meningkatkan motivasi intrinsik mereka.

Meskipun demikian, penelitian ini juga menemukan bahwa tidak semua siswa merespon gamifikasi dengan cara yang sama. Beberapa siswa merasa kurang termotivasi meskipun menerima penghargaan dan tantangan. Ini mungkin disebabkan oleh faktor eksternal, seperti kondisi sosial-ekonomi dan latar belakang pendidikan keluarga yang berbeda-beda. Penelitian oleh Vasalou et al. (2007) menyatakan bahwa gamifikasi dapat berfungsi dengan baik pada siswa yang memiliki kondisi sosial yang mendukung, namun tantangan muncul ketika elemen permainan tidak dapat sepenuhnya menutupi perbedaan dalam latar belakang siswa.

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran PAI di SD Negeri 011 Kepenuhan Hulu berhasil meningkatkan motivasi siswa. Meskipun terdapat beberapa tantangan yang harus dihadapi, terutama dalam hal penyesuaian elemen permainan dan keterlibatan siswa, secara keseluruhan, gamifikasi terbukti efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu, penerapan gamifikasi dapat menjadi alternatif yang baik untuk diterapkan dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar, dengan catatan bahwa perlu dilakukan penyesuaian yang tepat agar sesuai dengan karakteristik siswa dan materi yang diajarkan.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri 011 Kepenuhan Hulu, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode gamifikasi dalam pembelajaran PAI dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Penerapan elemen-elemen permainan seperti pemberian poin, badge, dan tantangan berbasis kelompok telah berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Dalam siklus pertama, meskipun terdapat beberapa tantangan, seperti kesulitan dalam mengelola poin, namun setelah dilakukan perbaikan pada siklus kedua, motivasi siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Secara keseluruhan, gamifikasi terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan semangat belajar siswa di kelas PAI, serta dapat dijadikan alternatif dalam mengatasi kebosanan dan rendahnya motivasi belajar yang selama ini terjadi dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar.

Daftar Pustaka

- Anderson, J. Q., & Rainie, L. (2012). Gamification and learning: What educators need to know. *Pew Research Center*. <https://www.pewresearch.org>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "What" and "Why" of Goal Pursuits: Human Needs and the Self-Determination of Behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227-268.

- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining "gamification." *Proceedings of the 2011 Annual Conference on Human Factors in Computing Systems*, 2425–2428. <https://doi.org/10.1145/1978942.1979336>
- Sari, I. (2020). Pengaruh gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika di SD Negeri 12 Kepenuhan Hulu. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 18(2), 80–90.
- Surendeleg, G., Park, D., & Yoon, Y. (2019). Effectiveness of gamification in education - A literature review. *Contemporary Engineering Sciences*, 6(3), 393–404. <https://doi.org/10.1007/s42524-019-0021-5>
- Vasalou, A., Joinson, A. N., Bänziger, T., Krenn, B., & Cohn, J. (2007). Affective learning and intelligent tutoring: A survey of the literature. *International Journal of Human-Computer Studies*, 65(11), 973–993. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2007.07.003>
- Wijaya, T. (2021). Gamifikasi dalam pendidikan: Meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 23(1), 56–70.