



**IMPLEMENTASI MODEL GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI SISWA PADA PELAJARAN PAI DI SMAN 13 BANDUNG**

**SITI SYAFIQAH AZIZAH<sup>1</sup>, SYAHIDIN<sup>2</sup>, SAEPUL ANWAR<sup>3</sup>**

Universitas Pendidikan Indonesia<sup>1,2,3</sup>

e-mail: [syafiqahz22@upi.edu](mailto:syafiqahz22@upi.edu)<sup>1</sup>, [syahidin@upi.edu](mailto:syahidin@upi.edu)<sup>2</sup>, [saefull@upi.edu](mailto:saefull@upi.edu)<sup>3</sup>

**ABSTRAK**

Memberikan dampak atau kontribusi dalam peningkatan motivasi belajar siswa merupakan tujuan dari penelitian ini terutama pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 13 Bandung melalui penerapan model gamifikasi menggunakan aplikasi *Kahoot*. Penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk memberikan kontribusi atau solusi terhadap problematik pembelajaran PAI di era modern di masa perkembangan IT dan perilaku siswa. Model gamifikasi dipilih karena dianggap mampu menarik minat siswa dan meningkatkan interaksi selama pembelajaran. Desain *Pre-Experimental* berbentuk *One Group Pre Test – Post Test* menjadi metode pada penelitian ini. Sampel terdiri dari 33 siswa kelas XI-4 dan data dikumpulkan melalui kuesioner motivasi dengan skala Likert yang kemudian dianalisis dengan bantuan uji statistik *Paired Sample T-Test*. Dari penelitian ini menghasilkan adanya peningkatan terkait motivasi belajar siswa setelah diterapkan model gamifikasi dengan aplikasi *Kahoot*, terutama dalam indikator prestasi, kepemimpinan, dan hubungan sosial siswa. Kesimpulannya, gamifikasi dengan *Kahoot* berpengaruh dalam membentuk suasana pembelajaran yang interaktif dan mendukung peningkatan motivasi siswa dalam pelajaran PAI. Hal ini menegaskan pentingnya inovasi dalam metode pengajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa.

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

**ABSTRACT**

Providing an impact or contribution in increasing student learning motivation is the aim of this research, especially in the Islamic Religious Education subject at SMAN 13 Bandung through the application of a gamification model using the Kahoot application. This research was conducted as an effort to provide a contribution or solution to the problems of PAI learning in the modern era during the development of IT and student behavior. The gamification model was chosen because it was considered capable of attracting student interest and increasing interaction during learning. Pre-Experimental Design in the form of One Group Pre Test – Post Test is the method in this research. The sample consisted of 33 students from class XI-4 and data was collected through a motivation questionnaire with a Likert scale which was then analyzed using the Paired Sample T-Test statistical test. This research resulted in an increase in student learning motivation after implementing the gamification model with the Kahoot application, especially in indicators of student achievement, leadership and social relationships. In conclusion, gamification with Kahoot has an influence in creating an interactive learning atmosphere and supports increasing student motivation in PAI lessons. This emphasizes the importance of innovation in teaching methods to increase student engagement and motivation.

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

**PENDAHULUAN**

Pembelajaran merupakan proses siswa berinteraksi dengan sumber-sumber belajar, dengan dukungan guru untuk mendapatkan ilmu dan pengetahuan. Pembelajaran dianggap berhasil jika terjadi hubungan interaksi yang saling mendukung (Latifah et al., 2020) Dalam proses belajar mengajar, guru berperan penting karena berinteraksi langsung dengan siswa di



kelas. Guru bertanggung jawab untuk membantu siswa menjadi individu yang berkualitas dalam hal akademis maupun *non* akademis (Putria et al., 2020). Terkait pendidikan, Islam menjelaskan dalam Q.S. Al-Alaq Ayat 1-5 yang berbunyi:

أَقْرَأْ يَاسِمْ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلْوَىٰ ٢ أَقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ٣ الَّذِي عَلَمَ بِالْقَلْمَ ٤ عَلَمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ٥

Artinya : “Bacalah dengan menyebut nama tuhanmu yang menciptakan, dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, bacalah dan Tuhanmulah yang maha mulia, yang mengajar (manusia) dengan pena, dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya”(Masykur & Solekhah, 2021). Mata pelajaran wajib di sekolah salah satunya ialah Pendidikan Agama Islam yang memberikan pengarahan dan pembinaan kepada siswa dari beberapa aspek diantaranya aspek kognitif, afektif dan psikomotorik dalam mengamalkan ajaran agama islam (Fahrudin et al., 2017). Namun, studi menunjukkan bahwa Pendidikan Agama Islam di berbagai sekolah sering mengalami masalah serupa, terutama minimnya metodologi pembelajaran yang mengakibatkan kurangnya rasa antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran (Majid, 2019). Upaya untuk menghidupkan Pendidikan Agama Islam salah satunya melalui inovasi pada kegiatan pembelajaran. Inovasi ini dapat dilakukan oleh setiap guru untuk menghubungkan teori dengan praktik secara lebih efektif, sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan relevan (Choir, 2019).

Pada abad 21, kemampuan dalam mengajar secara pedagogis sekaligus kemampuan untuk menciptakan inovasi dalam proses pembelajaran menjadi peran utama guru. Inovasi ini mencakup penggunaan media pembelajaran yang modern, yang menjadi bagian penting dari proses pendidikan di era kontemporer (Wijaya, 2022). Guru diharapkan mampu merancang metode dan model pembelajaran sesuai dengan kompetensi serta keterampilan dasar. Di Indonesia, peningkatan penggunaan teknologi menunjukkan bahwa masyarakat telah memiliki kepekaan terhadap teknologi. Aktivitas masyarakat yang berkaitan dengan pendidikan menunjukkan perlunya integrasi teknologi dalam bidang pendidikan. Hal ini mencerminkan kesadaran bahwa pendidikan memiliki peluang untuk berkembang dengan memanfaatkan teknologi yang sudah ada (Saputra, 2022). Dengan memanfaatkan teknologi, kegiatan pembelajaran akan terlaksana dengan baik dan menarik (Fadilla & Nurfadhilah, 2022). Agar pembelajaran dapat memenuhi tujuan pendidikan nasional, penerapan model dan metode yang kreatif, inovatif, dan bervariasi harus menjadi fokus utama (Redy Winatha & Ariningsih, 2020). Salah satu solusi inovatif yang dapat diterapkan dengan model gamifikasi yang dapat meningkatkan keterlibatan dan efektivitas pembelajaran (Ariani et al., 2022). Gamifikasi adalah model pembelajaran yang menarik karena memasukkan elemen-elemen *game* ke dalam proses belajar, seperti sistem poin, kompetisi, dan penghargaan (Jusuf, 2016). Gamifikasi dikenal dengan permainan teknologi belajar berupa *game* guna meningkatkan daya berpikir dan membangkitkan siswa termotivasi dalam belajar. Gamifikasi memiliki pengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar dan berbagai kegiatan lainnya (Program et al., n.d.).

Bericara mengenai motivasi, istilah tersebut berakar dari kata motif bermakna potensi yang terkandung dalam diri seseorang dan menghasilkan suatu tindakan berupa tingkah laku maupun dorongan tertentu (Apnilelawati, 2022). Suatu keadaan ditandai timbulnya dorongan pada pribadi seseorang untuk berupaya mencapai target disebut motivasi belajar (Yogi Fernando et al., 2024). Dalam hal ini, McClelland mengembangkan motivasi berprestasi yang merupakan kebutuhan seseorang sejak masa kanak-kanak dan terus berkembang seiring bertambahnya usia, karena motivasi ini sangat penting dalam membangun sikap positif pada individu (Ridha, 2020). McClelland juga berpendapat bahwa motivasi seseorang berfokus pada tiga jenis kebutuhan, diantaranya kebutuhan prestasi (*need of achievement*) yaitu setiap individu



memiliki dorongan mencapai keberhasilan, kebutuhan kekuasaan (*need of power*) artinya individu berkeinginan memiliki pengaruh, menjadi yang berpengaruh serta dapat memimpin individu lainnya, dan kebutuhan afiliasi (*need of affiliation*) mencakup kebutuhan agar mencapai interaksi sosial yang positif (Susanto & Lestari, 2018).

Sejalan dengan hal tersebut, Nurmelati (Nurmelati, 2023) dalam hasil penelitiannya di SMKN 1 Purwasari menyatakan rata-rata persentase skor motivasi belajar siswa setelah penggunaan gamifikasi dengan Wordwall sekitar 70,15 persen tergolong kategori cukup baik. Didukung dengan penelitian yang dilakukan selama 4 minggu oleh Purwidiantoro (Purwidiantoro & Hadi, 2020) menyatakan bahwa penggunaan gamifikasi berupa *Boardgame* dalam pembelajaran berhasil meningkatkan partisipasi siswa dari 2,06 menjadi 3,01. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Jannah (Tuntang et al., 2023) pada siswa kelas V di SDN 16 Mataram memanfaatkan gamifikasi aplikasi *Quizizz* telah terbukti berpengaruh terhadap meningkatnya motivasi belajar. Hasil ini selaras dengan penelitian lain yang memperlihatkan peningkatan motivasi belajar siswa dengan pemanfaatan *Quizizz* sebagai alat evaluasi pembelajaran yang dilakukan oleh Ariyanto (Ariyanto et al., 2021) di SDN 01 Jati Purwo menunjukkan bahwa penggunaan media *Quizizz* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Di samping itu, penelitian di MAN Paser yang dilakukan oleh Miranda (Miranda et al., 2024) mengungkapkan bahwa hasil keseluruhan pemanfaatan aplikasi interaktif pada Pelajaran Al-Qur'an dan Hadits efektif meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa, serta mampu menghadirkan suasana belajar yang interaktif dan menarik.

Penjelasan tentang penelitian sebelumnya terkait cara meningkatkan motivasi belajar siswa membuat peneliti tertarik melakukan penelitian tentang penerapan model gamifikasi dengan *platform* digital yang berbeda yaitu menggunakan *Kahoot* pada jenjang SMA. Menurut Sutirna, *Kahoot* termasuk salah satu *platform* media pendidikan interaktif didukung teknologi dan dilengkapi beragam fitur yaitu kuis, *game*, diskusi dan survei. Fitur kuis dan *game* dalam menjawab pertanyaan dapat diatur oleh guru secara dua versi yaitu individu dan kelompok. Intruksi memilih jawaban dibantu dengan ikon berwarna pada setiap opsi. Penggunaan *game* *Kahoot* juga mengharuskan siswa untuk memberikan jawaban dengan cermat dan cepat, karena hal tersebut akan berdampak pada peringkat mereka sesuai skor di akhir permainan (Sakdah et al., 2021). Gamifikasi berupa *Kahoot* digunakan di kelas bertujuan memacu motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran (Faznur et al., 2020).

## METODE PENELITIAN

Metode *Pre Experimental Design* model *One Group Pre-Test Post-Test* yaitu suatu bentuk desain yang melibatkan dua pengamatan dilakukan sekali sebelum eksperimen (*Pre test*) dan yang lainnya setelah eksperimen (*Post test*) digunakan dalam penelitian ini (Rahmawati & Hardini, 2020). Dalam penelitian ini, hanya satu kelompok kelas eksperimen yang menerima pengajaran dengan model gamifikasi menggunakan aplikasi *Kahoot*. Sampel pada penelitian ini ialah siswa kelas XI-4 yang berjumlah 33 siswa diambil dari sebagian populasi di SMAN 13 Bandung. Penelitian dilakukan pada bulan Oktober 2024 selama 4 minggu. Karena peneliti menggunakan teori motivasi McClelland yang mengembangkan indikator motivasi secara individu dan dalam kelompok, maka pada minggu pertama dan ketiga dibuat kuis secara kelompok sedangkan pada minggu kedua dan keempat dilakukan secara individu. Adapun teknik dalam pengumpulan data, peneliti memanfaatkan kuesioner motivasi belajar siswa dengan skala likert yang dianalisis secara statistik menggunakan aplikasi SPSS 25.0 untuk melakukan deskripsi data statistik dan uji prasyarat yaitu uji normalitas. Selanjutnya, uji *Paired Sample T-Test* digunakan untuk menguji hipotesis. Hipotesisnya yaitu,  $H_0$  = Tidak ditemukan perbedaan dalam motivasi belajar siswa baik sebelum maupun setelah penerapan model gamifikasi.  $H_a$  = Ditemukan perbedaan motivasi belajar siswa baik sebelum maupun setelah



penerapan model gamifikasi. Peneliti menggunakan teknik analisis induktif yang diawali pengumpulan data, selanjutnya dianalisis dan diinterpretasikan sehingga dapat ditarik hasil dan kesimpulan (Millah et al., 2023). Dalam penelitian ini, jika nilai Sig (2-tailed) kurang dari 0,05 menandakan bahwa ditemukan perbedaan yang signifikan secara statistik sedangkan jika nilai Sig (2-tailed) lebih dari 0,05 menandakan bahwa tidak ditemukan perbedaan signifikan dalam rata-rata skor antara kuesioner sebelum dan setelah pembelajaran berbasis gamifikasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### Statistik Deskriptif Kuesioner Motivasi Belajar Siswa

**Tabel 1. Statistik Deskriptif Kuesioner Motivasi Belajar Siswa**  
**Descriptive Statistics**

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	33	19	47	66	54.88	3.943
Posttest	33	17	51	68	57.97	4.134
Valid N (listwise)	33					

### Uji Normalitas

**Tabel 2. Uji Normalitas Hasil Pre Test dan Post Test**  
**Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Motivasi Belajar	.194	33	.003	.942	33	.078
Posttest Motivasi Belajar	.127	33	.191	.973	33	.553

a. Lilliefors Significance Correction

### Uji Hipotesis

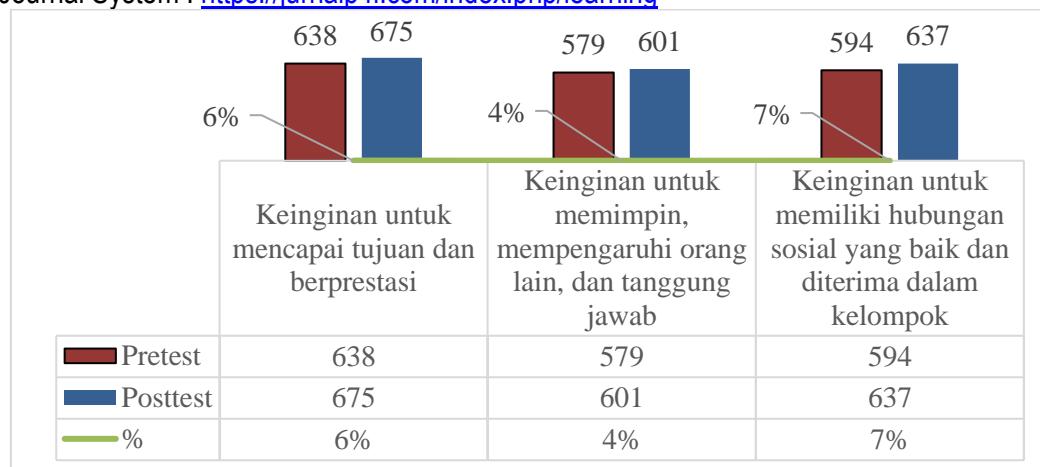
**Tabel 3. Hasil Uji Paired Sample T Test**  
**Paired Samples Statistics**

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pretest Motivasi Belajar	54.88	33	3.943	.686
Posttest Motivasi Belajar	57.97	33	4.134	.720

**Tabel 4. Hasil Nilai Signifikansi 2-Tailed**  
**Paired Samples Correlations**

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Pretest Motivasi Belajar & Posttest Motivasi Belajar	33	.811	.000

### Hasil Persentase Kuesioner Motivasi

**Gambar 1. Diagram Persentase Kuesioner Motivasi****Uji *N-Gain*****Tabel 5. Hasil Uji *N-Gain*****Descriptive Statistics**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain	33	-.08	.45	.1835	.14248
Valid N (listwise)	33				

**Tabel 6. Pembagian Skor *N-Gain***

Nilai <i>N-Gain</i>	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

**Pembahasan**

Hasil dari statistik deskriptif berkenaan dengan data *Pre test* dan *Post test* total 33 responden ditunjukkan tabel 1. Nilai *mean* atau rata-rata *Pre test* adalah 54,88 dengan standar deviasi 3,943, menunjukkan variasi yang relatif kecil di sekitar nilai rata-rata. Setelah intervensi atau perlakuan, rata-rata nilai *Post test* meningkat menjadi 57,97 dengan standar deviasi 4,134. Peningkatan rata-rata ini mengindikasikan adanya peningkatan performa atau hasil setelah perlakuan. Rentang nilai *Pre test* adalah 19 (dari minimum 47 hingga maksimum 66), sementara pada *Post test* rentangnya sedikit lebih kecil, yaitu 17 (dari 51 hingga 68). Pada tabel 2 menyajikan hasil dari uji Shapiro-Wilk untuk normalitas, (Sig.) *Pre test* berjumlah 0,078 dan untuk *Post test* berjumlah 0,553. Mengingat kedua nilai *Sig.* lebih besar dari 0,05, dapat dikatakan data tersebut berdistribusi normal untuk *Pre test* dan *Post test*. Hasil ini menyatakan bahwa asumsi normalitas terpenuhi pada data motivasi belajar saat sebelum dan setelah penerapan model gamifikasi. Setelah melakukan uji prasyarat, selanjutnya dilakukan uji hipotesis dan dari hasil penelitian diperoleh dua data yaitu data kuesioner siswa mengenai indikator motivasi belajar sebelum dan setelah pembelajaran berbasis gamifikasi.

### Rata-rata atau *Mean* Kuesioner Motivasi

Langkah berikutnya setelah uji prasyarat adalah uji hipotesis dengan metode *Paired Sample T Test* dimaksudkan untuk mengidentifikasi apakah ditemukan perbedaan pada rata-rata dari dua sampel yang saling terkait atau berpasangan dan berasal dari sumber yang sama (Prameswari & Rahayu, 2020). Mengacu pada temuan dari uji hipotesis *Paired Sample T-Test* yang disajikan tabel 3, diperoleh nilai *Pre test* dengan rata-rata 54.88 sedangkan pada *Post test* sebesar 57.97. Selain itu, tabel 4 memperlihatkan nilai signifikansi (*2-tailed*) 0,000 menunjukkan ditemukannya perbedaan yang signifikan pada tingkat motivasi belajar siswa saat sebelum dan setelah penerapan model gamifikasi (nilai  $< 0,05$ ). Jadi,  $H_0$  ditolak sedangkan  $H_a$  diterima, maka dapat dinyatakan penerapan model gamifikasi memberikan dampak positif kepada siswa pada Pelajaran PAI terhadap peningkatan motivasi belajar mereka. Korelasi yang ditunjukkan kedua hasil yaitu *Pre test* dan *Post test* sebesar 0,811 yang berarti terdapat hubungan kuat antara kedua variabel tersebut. Hasil ini selaras dengan temuan penelitian-penelitian terdahulu (Wardana & Sagoro, 2019). Karena terdapat perbedaan signifikan pada hasil dari rata-rata keduanya, analisis lebih lanjut dilakukan terhadap perbedaan pada setiap indikator motivasi yang dikembangkan oleh McClelland.

### Persentase Kuesioner Motivasi Siswa Berdasarkan Teori McClelland

Diagram pada gambar 1 menunjukkan komparasi antara skor *Pre test* dengan *Post test* pada tiga aspek motivasi belajar siswa setelah penerapan model gamifikasi dalam pembelajaran. Ketiga aspek yang diukur meliputi: 1) Keinginan untuk mencapai tujuan dan berprestasi, 2) Keinginan untuk memimpin, mempengaruhi orang lain, dan tanggung jawab, serta 3) Keinginan untuk menjalin hubungan sosial yang positif dan diterima dalam suatu kelompok. Pada indikator pertama, yaitu keinginan untuk mencapai tujuan dan berprestasi, skor awal *Pre test* sebesar 638 menjadi sebesar 675 pada *Post test*, yang berarti ada peningkatan sebesar 6%. Hal ini menunjukkan bahwa setelah diterapkannya model gamifikasi, siswa lebih bersemangat untuk mencapai tujuan dan berprestasi dalam pembelajaran. Peningkatan ini mencerminkan bahwa gamifikasi mampu menumbuhkan semangat kompetitif dan dorongan untuk meraih pencapaian yang lebih tinggi di kalangan siswa. Indikator kedua adalah keinginan untuk memimpin, mempengaruhi orang lain, dan tanggung jawab, yang menunjukkan peningkatan skor *Pre test* 579 menjadi 601 pada *Post test* dengan persentase kenaikan sebesar 4%, meskipun lebih kecil dibandingkan dengan indikator pertama, menunjukkan bahwa model gamifikasi juga dapat mendorong siswa untuk lebih bertanggung jawab dan memiliki kemampuan memimpin serta mempengaruhi rekan-rekannya. Hal ini bisa terjadi karena gamifikasi mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dan berkolaborasi, sehingga meningkatkan kemampuan mereka dalam berinteraksi dan memimpin dalam lingkungan belajar. Indikator terakhir yang diukur adalah keinginan untuk menjalin hubungan sosial yang positif dan diterima dalam suatu kelompok. Pada indikator ini, muncul peningkatan yang cukup signifikan dengan skor *Pre test* adalah 594 menjadi 637 artinya ada kenaikan 7% pada *Post test*. Peningkatan yang tertinggi pada indikator ini menunjukkan bahwa model gamifikasi sangat efektif dalam memperkuat hubungan sosial di antara siswa seperti bekerja sama, berinteraksi lebih intens, dan mendapatkan apresiasi dari teman-teman sebaya. Interaksi sosial yang meningkat ini dapat mendorong siswa untuk merasa lebih diterima dalam kelompok mereka serta menjadi salah satu faktor utama dalam mewujudkan lingkungan belajar yang mendukung.

Secara keseluruhan, diagram ini menggambarkan bahwa penerapan model gamifikasi dalam pembelajaran berdampak positif terhadap ketiga indikator motivasi yang diukur. Selain untuk meningkatkan motivasi siswa untuk berprestasi, model gamifikasi juga dapat memperkuat kemampuan kepemimpinan, tanggung jawab, dan keinginan untuk memiliki hubungan sosial yang baik. Peningkatan dalam indikator-indikator ini menunjukkan bahwa

model gamifikasi dapat dijadikan opsi strategi dalam pembelajaran untuk mengoptimalkan keterlibatan, partisipasi, dan motivasi intrinsik siswa dalam mencapai tujuan-tujuan akademis dan sosial.

### Pengaruh Gamifikasi Ditinjau dari Motivasi Siswa

Metode *N-Gain* sering digunakan untuk mengukur perubahan atau peningkatan hasil belajar atau motivasi setelah adanya perlakuan tertentu agar dapat disimpulkan seberapa berpengaruh terkait setelah diberikan perlakuan. *Mean* atau rata-rata skor *N-Gain* ditunjukkan pada tabel 5 sebesar 0,1835 memberikan indikasi bahwa penerapan model gamifikasi memberikan peningkatan motivasi belajar siswa secara positif, meskipun dampaknya tidak terlalu besar. Dalam konteks uji *N-Gain* pada tabel 6, nilai *g* (0,1835) < 0,3 mengindikasikan adanya peningkatan motivasi yang cenderung rendah hingga sedang setelah penerapan gamifikasi. Dengan kata lain, sebagian besar siswa mengalami peningkatan motivasi belajar, namun peningkatan ini tidak merata, dengan variasi tingkat perubahan di antara siswa yang berbeda. Hasil rata-rata positif ini menunjukkan bahwa model gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Meski demikian, efek peningkatannya tergolong dalam kategori yang tidak terlalu tinggi, yang bisa diakibatkan oleh berbagai faktor seperti adaptasi individu terhadap metode baru atau tingkat keinginan siswa dalam berpartisipasi dalam kegiatan berbasis gamifikasi.

### KESIMPULAN

Penerapan gamifikasi pada pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan aplikasi *Kahoot* berdampak pada peningkatan motivasi belajar siswa. Gamifikasi terbukti meningkatkan keterlibatan siswa, terutama dalam indikator keinginan berprestasi, kemampuan kepemimpinan, serta hubungan sosial antar siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa metode inovatif seperti gamifikasi dapat menjadi salah satu pendekatan yang relevan. Untuk pengembangan ke depan, penelitian di bidang pendidikan perlu terus mengeksplorasi pendekatan pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan kebutuhan generasi digital saat ini. Pemanfaatan aplikasi seperti *Kahoot* dalam mata pelajaran lainnya juga perlu diteliti lebih lanjut untuk memaksimalkan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses belajar.

### DAFTAR PUSTAKA

- Apnilelawati, N. (2022). Motivasi Dalam Pendidikan Al-Qur'an Dan Hadits. *Prosiding Universitas* ..., 35–44.  
<https://proceeding.dharmawangsa.ac.id/index.php/PROSUNDHAR/article/view/81%0Ahttps://proceeding.dharmawangsa.ac.id/index.php/PROSUNDHAR/article/viewFile/81/96>
- Ariani, D., Prawiradilaga, D. s., & Fatharani, W. (2022). Inovasi Gamifikasi Pada Pembelajaran Matakuliah Pengembangan Media Sederhana. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 5(1), 41–48. <https://doi.org/10.21009/jpi.051.05>
- Ariyanto, T. P., Harsan, T., & Hadiprasetyo, K. (2021). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas-IV Melalui Aplikasi Quizizz Dalam Kegiatan Evaluasi Pemelajaran. *Educatif Journal of Education Research*, 5(1), 1–13. <https://doi.org/10.36654/educatif.v5i1.135>
- Choir, A. (2019). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Berbasis Aktivitas Kontekstual Di Mi Alam Alfa Kids Pati. *Quality*, 7(1), 114–131. <https://doi.org/10.21043/quality.v7i1.5226>
- Fadilla, D. A., & Nurfadhilah, S. (2022). Penerapan Gamification Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Inovasi Kurikulum*, 19(1),

33–43. <https://doi.org/10.17509/jik.v19i1.42778>

- Fahrudin, Asari, H., & Halimah, S. (2017). Implementasi Kurikulum 2013 Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dalam Menanamkan Akhlakul Karimah Siswa. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 1(4), 1689–1699.
- Faznur, L. S., Khaerunnisa, & Sumardi, A. (2020). Aplikasi Kahoot Sebagai Media Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Guru Sma Di Sukabumi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknik*, 2(2), 39–44. <https://doi.org/10.24853/jpmt.2.2.39-44>
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1), 1–6. <https://media.neliti.com/media/publications/92772-ID-penggunaan-gamifikasi-dalam-proses-pembe.pdf>
- Latifah, L. N. H., Fajriyah, K., & Cahyadi, F. (2020). Keefektifan Model Contextual Teaching And Learning Berbantu Media Kuphan Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 3(3), 338–345. [https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JLLS/article/view/28235/16948](https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JLLS/article/view/28235%0Ahttps://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JLLS/article/viewFile/28235/16948)
- Majid, D. A. (2019). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Di Sekolah Berbasis Blended Learning. *Al-Tarbawi Al-Haditsah : Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 178–197. <https://doi.org/10.24235/tarbawi.v4i1.4209>
- Masykur, & Solekhah, S. (2021). Tafsir Qur'an Surah Al-'Alaq Ayat 1 Sampai 5. *Jurnal Studi Keislaman*, 2(2), 73–74.
- Millah, A. S., Apriyani, Arobiah, D., Febriani, E. S., & Ramdhani, E. (2023). Analisis Data dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 140–153.
- Miranda, A., Rahmawati, S., & Adiyono, A. (2024). Gamifikasi Dalam Pembelajaran Al-Qur'an Dan Hadits Di Madrasah Aliyah: Meningkatkan Motivasi Dan Partisipasi Siswa. *Fikruna*, 7(2), 70–85. <https://doi.org/10.56489/fik.v7i2.150>
- NURMELATI, M. (2023). Penerapan Gamifikasi Menggunakan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Teknik Bisnis Sepeda Motor Di Smkn 1 Purwasari. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 2(4), 339–345. <https://doi.org/10.51878/edutech.v2i4.1844>
- Prameswari, D. P., & Rahayu, T. S. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Make a Match dan Numbered Head Together: Kajian Meta – Analisis. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(1), 202–210. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i1.28244>
- Program, M., Magister, S., Elektro, T., Komputer, D., & Program, ). (n.d.). *GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN ONLINE DAPAT MENINGKATKAN MOTIVASI INTRINSIK I Putu Suryadharma 1), Linawati 2), Ni Made Ary Esta Dewi Wirastuti 2).* 381–386.
- Purwidiantoro, M. H., & Hadi, W. (2020). Arsitektur Boardgame Edukasi Sebagai Unsur Gamifikasi Pembelajaran untuk Membangun Partisipasi Aktif, Motivasi, dan Minat Belajar Siswa. *Joined Journal (Journal of Informatics Education)*, 3(2), 9. <https://doi.org/10.31331/joined.v3i2.1420>
- Putria, H., Maula, L. H., & Uswatun, D. A. (2020). Analisis Proses Pembelajaran dalam Jaringan (DARING) Masa Pandemi Covid- 19 Pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 861–870. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.460>
- Rahmawati, L., & Hardini, A. T. A. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry Berbasis Daring terhadap Hasil Belajar dan Keterampilan Berargumen Pada Muatan Pembelajaran IPS di Sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1035–1043. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.496>



- Redy Winatha, K., & Ariningsih, K. A. (2020). Persepsi mahasiswa terhadap penerapan gamifikasi dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 17(2), 265–274. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/article/view/26010>
- Ridha, M. (2020). Teori Motivasi McClelland dan Implikasinya dalam Pembelajaran PAI. *Palapa*, 8(1), 1–16. <https://doi.org/10.36088/palapa.v8i1.673>
- Sakdah, M. S., Prastowo, A., & Anas, N. (2021). Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 487–497. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1845>
- Saputra, M. D. (2022). Gamifikasi Berbasis Classcraft Sebagai Inovasi Pembelajaran Online Pada Masa Pandemi Covid-19. *Research and Development Journal of Education*, 8(2), 852. <https://doi.org/10.30998/rdje.v8i2.11558>
- Susanto, N. H., & Lestari, C. (2018). Problematika Pendidikan Islam di Indonesia: Eksplorasi Teori Motivasi Abraham Maslow dan David McClelland. *Edukasia Islamika*, 3(2), 184. <https://doi.org/10.28918/jei.v3i2.1687>
- Tuntang, B. S. M. P. N., Sewakottama, D. R., S, T. D., & Windrawanto, Y. (2023). 3 1,2,3, 9(1), 89–96.
- Wardana, S., & Sagoro, E. M. (2019). Implementasi Gamifikasi Berbantu Media Kahoot Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar, Motivasi Belajar, Dan Hasil Belajar Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi 3 Di Smk Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 17(2), 46–57. <https://doi.org/10.21831/jpai.v17i2.28693>
- Wijaya, E. Y. (2022). Pengembangan Goalpro Education Game: Mobile Gamification Learning System (MGLS) untuk meningkatkan motivasi belajar model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction). *Jurnal Ilmiah Edutic : Pendidikan Dan Informatika*, 8(2), 109–116. <https://doi.org/10.21107/edutic.v8i2.13026>
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>