



EFEKTIVITAS GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN PAI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR GENERASI Z : *SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW*

Yunita Sari¹, Koderi², Fitriani³

Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung^{1,2,3}

e-mail: yunitasari1264028@email.com.id, koderi@radenintan.ac.id, fitriani@radenintan.ac.id

Diterima: 27/2/2026; Direvisi: 10/3/2026; Diterbitkan: 15/3/2026

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) terhadap motivasi belajar generasi Z di era digital. Metode yang digunakan adalah Systematic Literature Review (SLR) dengan mengacu pada pedoman PRISMA. Data diperoleh dari berbagai basis data ilmiah seperti Scopus, Google Scholar, SINTA, dan Publish or Perish dengan rentang publikasi tahun 2020–2025. Dari total 225 artikel yang teridentifikasi, sebanyak 16 artikel memenuhi kriteria inklusi dan dianalisis secara mendalam. Hasil kajian menunjukkan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran PAI dipahami sebagai integrasi elemen permainan, seperti poin, level, tantangan, dan sistem penghargaan, ke dalam proses pembelajaran tanpa menghilangkan nilai-nilai keislaman. Penerapan gamifikasi terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar, partisipasi dan keterlibatan peserta didik, pemahaman materi PAI, serta pembentukan sikap dan karakter Islami. Strategi gamifikasi yang banyak digunakan melibatkan pemanfaatan platform digital dan Learning Management System (LMS) dengan peran guru sebagai perancang pembelajaran yang berorientasi pada tujuan pedagogis. Meskipun demikian, penerapan gamifikasi masih menghadapi tantangan berupa keterbatasan kompetensi guru dan sarana prasarana. Oleh karena itu, dukungan kebijakan pendidikan, penguatan infrastruktur, serta peningkatan kompetensi guru menjadi faktor penting dalam mengoptimalkan penerapan gamifikasi dalam pembelajaran PAI di era digital.

Kata Kunci: *gamifikasi, pembelajaran PAI, motivasi belajar, generasi Z, era digital*

ABSTRACT

This study aims to analyze the effectiveness of gamification in Islamic Religious Education (IRE) learning on Generation Z students' learning motivation in the digital era. The research employed a Systematic Literature Review (SLR) method based on the PRISMA guidelines. Data were collected from various scientific databases, including Scopus, Google Scholar, SINTA, and Publish or Perish, covering publications from 2020 to 2025. Out of 225 identified articles, 16 studies met the inclusion criteria and were analyzed in depth. The findings indicate that gamification in IRE learning is understood as the integration of game elements, such as points, levels, challenges, and reward systems, into the learning process without diminishing Islamic values. Gamification has been proven effective in enhancing students' learning motivation and interest, participation and engagement, understanding of IRE materials, as well as fostering Islamic attitudes and character development. Commonly applied gamification strategies involve the use of digital platforms and Learning Management Systems (LMS), with teachers playing a key role as instructional designers aligned with pedagogical objectives. However, several challenges were identified, including limited teacher digital competence and inadequate infrastructure. Therefore, educational policy support, infrastructure development,



and continuous teacher professional training are essential to optimize the sustainable implementation of gamification in IRE learning within the digital era.

Keywords: *Gamification, Islamic religious education, learning motivation, Generation Z, digital era*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dalam satu dekade terakhir telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Transformasi ini mendorong pergeseran paradigma pembelajaran dari pendekatan konvensional menuju model pembelajaran yang lebih fleksibel, interaktif, dan berbasis teknologi digital. Di Indonesia, akselerasi transformasi pembelajaran digital semakin menguat sejak pandemi COVID-19, yang memaksa lembaga pendidikan untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Sejak itu, penggunaan platform digital, aplikasi pembelajaran interaktif, serta media berbasis e-learning menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari praktik pembelajaran di sekolah, termasuk dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). (Zou et al., 2023)

Dalam konteks pembelajaran PAI, tantangan utama yang dihadapi adalah bagaimana menyajikan materi keagamaan yang sarat nilai secara menarik dan relevan bagi peserta didik generasi Z. Generasi ini dikenal memiliki karakteristik menyukai pembelajaran visual, interaktif, cepat, serta berbasis pengalaman (*experience-based learning*) (Hasyim, 2024). Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran PAI yang bersifat satu arah dan monoton cenderung kurang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar mereka. Kondisi ini mendorong perlunya inovasi pembelajaran yang mampu mengintegrasikan nilai-nilai keislaman dengan pendekatan pedagogis yang sesuai dengan karakteristik generasi digital.

Salah satu pendekatan yang banyak dikaji dalam literatur pendidikan adalah gamifikasi. Gamifikasi merupakan penerapan elemen-elemen permainan, seperti poin, level, tantangan, dan reward, ke dalam konteks pembelajaran non-game dengan tujuan meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pengalaman belajar peserta didik (Azizah et al., 2024). Dalam pembelajaran PAI, gamifikasi dinilai memiliki potensi besar karena mampu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus tetap berorientasi pada pencapaian tujuan pembelajaran dan pembentukan karakter Islami (Rizki et al., 2025). Melalui gamifikasi, materi PAI dapat dikemas secara kontekstual dan interaktif sehingga lebih mudah dipahami dan diminati oleh peserta didik generasi Z.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, serta hasil belajar siswa (Nadeem & Oroszlanyova, 2023). Beberapa studi dalam konteks PAI juga melaporkan bahwa penggunaan kuis digital, permainan edukatif, dan platform pembelajaran berbasis gamifikasi mampu meningkatkan minat belajar siswa serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup (Adiputro, 2025). Namun demikian, temuan penelitian lain menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran PAI belum sepenuhnya optimal. Kendala seperti keterbatasan kompetensi guru dalam merancang konten gamifikasi, kurangnya pemahaman pedagogis tentang penggunaan elemen game, serta minimnya integrasi nilai-nilai keislaman dalam desain permainan masih sering ditemukan (Lorenza et al., 2025).

Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan (*gap*) antara potensi ideal gamifikasi sebagai strategi pembelajaran inovatif dan realitas implementasinya dalam pembelajaran PAI. Di satu sisi, gamifikasi diyakini mampu meningkatkan motivasi belajar generasi Z secara signifikan, namun di sisi lain, implementasinya masih menghadapi tantangan



teknis, pedagogis, dan konseptual. Selain itu, sebagian besar penelitian terdahulu cenderung bersifat parsial, baik hanya berfokus pada aspek motivasi belajar secara umum maupun terbatas pada mata pelajaran non-keagamaan. Kajian yang secara khusus mensintesis temuan-temuan penelitian tentang efektivitas gamifikasi terhadap motivasi belajar dalam konteks pembelajaran PAI masih relatif terbatas (Khaldi et al., 2023).

Nilai kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada upayanya menyintesis berbagai hasil penelitian tentang gamifikasi dalam pembelajaran PAI dengan fokus khusus pada motivasi belajar generasi Z dalam konteks transformasi pembelajaran di era digital. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang cenderung menyoroti aspek teknis atau manfaat gamifikasi secara umum, penelitian ini mengintegrasikan dimensi pedagogis, karakteristik generasi Z, serta nilai-nilai keislaman dalam satu kerangka analisis yang komprehensif. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis bagi pengembangan kajian pembelajaran PAI berbasis digital, serta kontribusi praktis bagi guru PAI, sekolah, dan pengambil kebijakan dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih adaptif, efektif, dan relevan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR) dengan bantuan software Covidence untuk meninjau artikel berdasarkan standar publikasi, database, dan kriteria inklusi dan eksklusi (Wulandari et al., 2024). Data yang digunakan adalah artikel terindeks dalam Scopus, diperoleh dari database Scopus dan *Publish or Perish*. Studi ini mencakup publikasi dari 2020 hingga 2025 untuk menangkap tren terbaru dalam teknologi pendidikan dan memastikan relevansi temuan dengan tantangan saat ini. Sebanyak 225 publikasi terkait kata kunci yang digunakan ditemukan di kedua database tersebut. Untuk menjaga kualitas dan reproduktifitas, Item Pelaporan Pilihan untuk Tinjauan Sistematis dan Meta-Analisis (PRISMA) digunakan sebagai pedoman, mengikuti enam tahapan : merumuskan pertanyaan penelitian, menentukan kriteria seleksi literatur, menyusun strategi pencarian data, melakukan penilaian kualitas artikel, mengumpulkan dan menganalisis data serta mengidentifikasi kemungkinan penyimpangan protokol (Thoyyibah et al., 2026).

Perumusan Pertanyaan Penelitian (*Research Questions*)

Pertanyaan penelitian dirumuskan sebagai acuan dalam mengarahkan proses pencarian dan seleksi data literatur. Adapun pertanyaan penelitian dalam kajian ini adalah:

RQ1 : Bagaimana konsep dan prinsip dasar gamifikasi diterapkan dalam pembelajaran agama islam (PAI) di era digital ?

RQ2 : Bagaimana bentuk dan strategi penerapan gamifikasi dalam pembelajaran PAI ?

RQ3 : Bagaimana efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran PAI ?

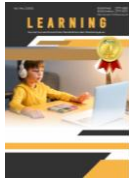
RQ4 : Bagaimana tantangan dan peluang yang dihadapi dalam penerapan gamifikasi pada pembelajaran PAI di era digital ?

1. Penentuan Kriteria seleksi (*Inklusi dan Eksklusi*)

Agar Literatur yang dianalisis sesuai dengan fokus kajian, peneliti menetapkan kriteria inklusi dan eksklusi sebagaimana tersaji pada tabel 1 berikut :

Tabel 1 kriteria inklusi dan eksklusi

Kriteria Inklusi	Kriteria Eksklusi
Artikel nasional atau internasional yang membahas gamifikasi dalam pembelajaran PAI di era digital	Artikel yang tidak berkaitan dengan gamifikasi dalam pembelajaran PAI di era digital

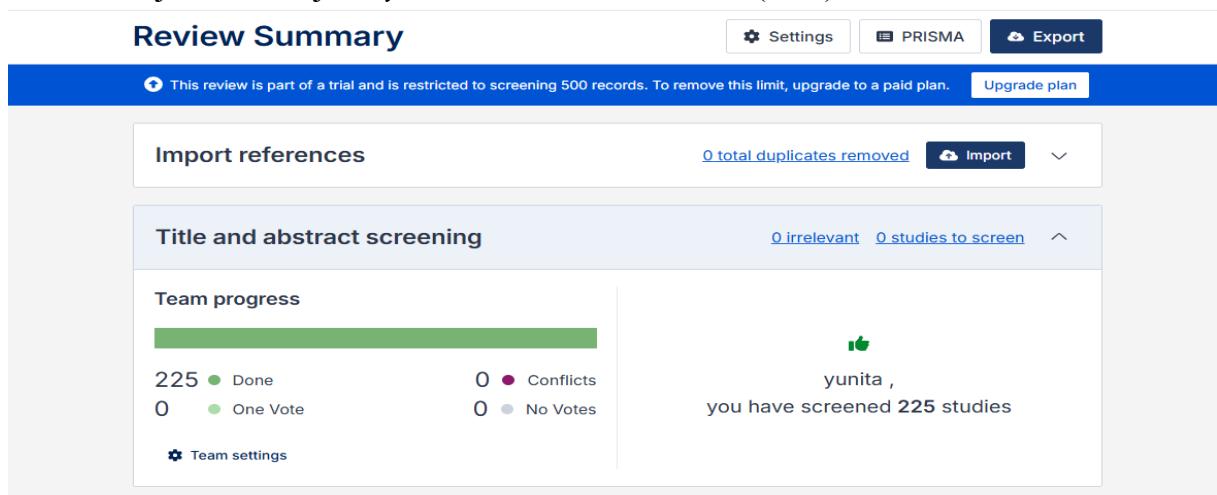


Artikel yang secara spesifik membahas gamifikasi dalam pembelajaran PAI.	Artikel yang tidak spesifik membahas gamifikasi dalam pembelajaran PAI.
Artikel yang diterbitkan dalam kurun waktu enam tahun terakhir waktu 2020-2025	Artikel yang diterbitkan sebelum tahun 2020.
Artikel yang berasal dari database seperti google scholar, SINTA, portal Garuda, ResearchGate	Artikel dari sumber yang tidak terindeks secara akademik atau tidak valid
Artikel yang ditulis dalam bahasa Indonesia atau Inggris	Artikel yang menggunakan bahasa selain Indonesia dan Inggris.

2. Strategi Penelusuran Literatur

Penelusuran literatur dilakukan dengan menggunakan kombinasi kata kunci: ("Islamic religious education", "learning", "digital era", "gamification", "motivation to learning" dan "generation Z"). Rentang publikasi dibatasi pada tahun 2020–2025 untuk merepresentasikan perkembangan pembelajaran PAI di era digital. Proses pencarian difokuskan pada judul, abstrak, dan kata kunci, serta diperluas ke teks penuh apabila diperlukan.

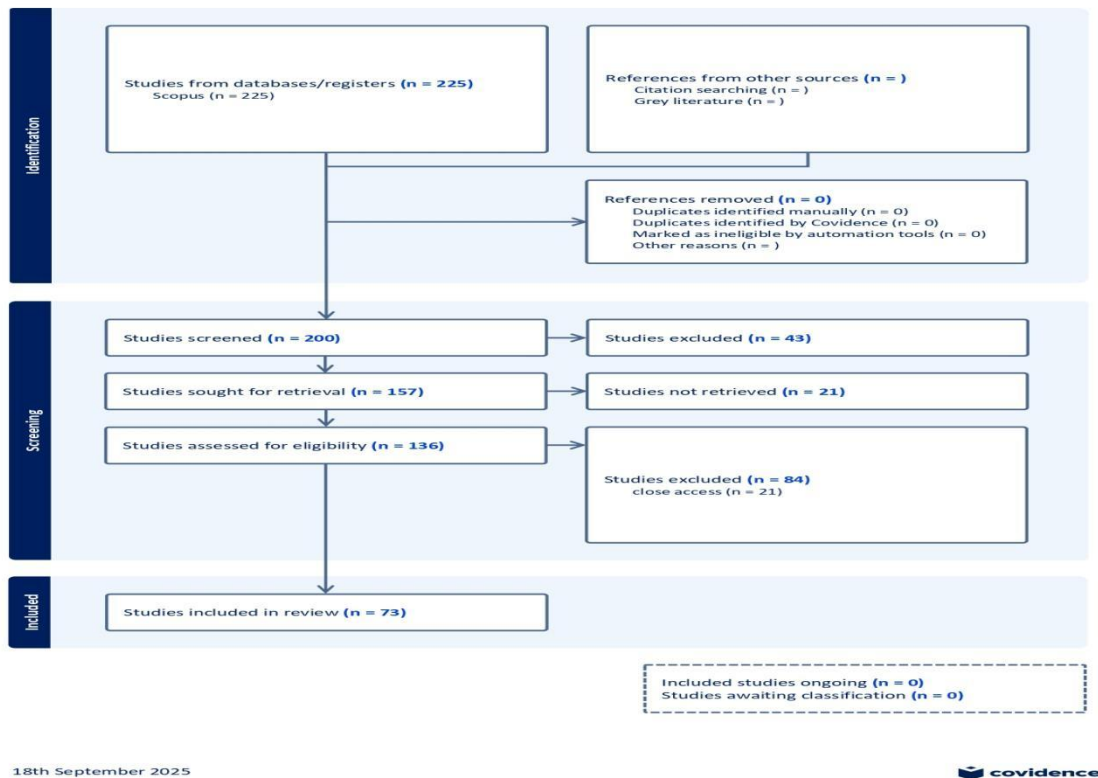
Artikel diperoleh dari berbagai basis data yang kredibel, meliputi Google Scholar, SINTA, Portal Garuda, DOAJ, ResearchGate, dan ScienceDirect. Seluruh artikel yang ditemukan kemudian diimpor ke platform Covidence, yaitu aplikasi berbasis web yang digunakan untuk mendukung proses *Systematic Literature Review* (SLR). Melalui Covidence, dilakukan penghapusan duplikasi, penyaringan judul dan abstrak, peninjauan teks penuh, serta penilaian kualitas berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditetapkan. Dari total 225 artikel yang diimpor ke dalam Covidence, sebanyak 16 artikel dinyatakan memenuhi kriteria penilaian kualitas (QA1, QA2, dan QA3) dan layak dianalisis lebih lanjut dalam kajian *Systematic Literature Review* (SLR).



Gambar 1. Penyaringan literature menggunakan covidence

Alur proses seleksi literatur dalam kajian ini merujuk pada pedoman PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*). Diagram berikut menyajikan secara visual tahapan proses mulai dari identifikasi awal artikel, proses *screening*, penilaian kelayakan, hingga artikel yang akhirnya diikuti dalam sintesis kajian. Diagram ini memberikan gambaran yang sistematis dan transparan mengenai bagaimana data literatur

dikumpulkan dan disaring sesuai kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditentukan dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Diagram PRISMA

3. Penilaian Kualitas (Quality Assesment)

Setiap artikel yang diperoleh melalui penelusuran awal akan di evaluasi berdasarkan tiga kriteria berikut :

QA1 : Apakah artikel diterbitkan pada rentang 2020- 2025?

QA2 : Apakah artikel membahas secara eksplisit tantangan efektivitas gamifikasi terhadap motivasi belajar generasi Z ?

QA3 : Apakah artikel mengkaji pembelajaran PAI di era digital tentang efektivitas gamifikasi terhadap motivasi belajar generasi Z ?

Artikel yang memenuhi seluruh kriteria diberi skor “YA” dan dilanjutkan ke tahap sintesis data, sedangkan artikel yang tidak memenuhi setidaknya dua kriteria diberi skor “Tidak” dan akan dieliminasi dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil penilaian kualitas (Quality Assesment)

No.	Penulis, Tahun, Jurnal	Judul Artikel	QA1	QA2	QA3	Hasil
1	S. Carlier, et al (2020) Sensors, diterbitkan oleh MDPI.	Empowering children with ASD and their parents: Design of a serious game for anxiety and stress reduction	Y	X	X	X
2	Chung Kwan Lo dan Khe Foon Hew (2023)	A comparison of flipped learning with gamification,	Y	Y	Y	YA



	Educational Technology & Society	traditional learning, and online independent study: the effects on students' mathematics achievement and cognitive engagement				
3	Muhammad Awais Hassan Ume Habiba Fiaz Majeed Muhammad Shoaib (2020) Interactive Learning Environments, diterbitkan oleh Taylor & Francis	Adaptive gamification in e-learning based on students' learning styles	Y	Y	Y	YA
4	Nikoletta-Zampeta Legaki, Nannan Xi, Juho Hamari, Kostas Karpouzis (2020) International Journal of Human-Computer Studies, Elsevier	The effect of challenge-based gamification on learning: An experiment in the context of statistics education	Y	Y	Y	YA
5	Lisa-Maria Putz, Florian Hofbauer, dan Horst Treiblmaier (2020) Computers in Human Behavior, diterbitkan oleh Elsevier	Can gamification help to improve education? Findings from a longitudinal study	Y	Y	Y	YA
6	Lin Zhang, Zhen Shao, Xiaotong Li, Yuqiang Feng (2020) Elsevier, melalui jurnal International Journal of Information Management	Gamification and online impulse buying: The moderating effect of gender and age	Y	Y	Y	YA
7	Murillo-Zamorano et al. (2021) International Journal of Educational Technology in Higher Education (Springer/Open Access)	Gamification and active learning in higher education: is it possible to match digital society, academia and students' interests	Y	Y	Y	YA
8	Zi-Yu Liu, Zaffar Ahmed Shaikh, Farida	Using the Concept of Game-Based Learning in Education	Y	Y	Y	YA



	Gazizova (2020) jurnal iJET (International Journal of Emerging Technologies)					
9	Alberto Ferriz-Valero, at al (2020) International Journal of Environmental Research and Public Health, penerbit adalah MDPI.	Gamification in Physical Education: Evaluation of Impact on Motivation and Academic Performance within Higher Education	Y	Y	Y	YA
10	K. T. Cheung at al (2021) Frontiers in Education, Frontiers Media S.A.	Application of the Educational Game to Enhance Student Learning	Y	Y	Y	YA
11	Katrin Bovermann dan Thomas Bastiaens (2020) Research and Practice in Technology Enhanced Learning, diterbitkan secara daring oleh SpringerOpen	Towards a motivational design Connecting gamification user types with learning activities in online distance education	Y	Y	Y	YA
12	José-María Campillo- Ferrer (2020) MDPI, dalam jurnal Sustainability	Gamification in Higher Education: Impact on Student Motivation and the Acquisition of Social and Civic Key Competencies	Y	Y	Y	YA
13	Lucas Whittaker at al (2021) International Journal of Information Management, diterbitkan oleh Elsevier	Go with the flow' for gamification and sustainability marketing	Y	Y	Y	YA
14	Oliveira, et al.(2022) Smart Learning Environments (Jurnal internasional)	The effects of personalized gamification on students' flow experience, motivation, and enjoyment	Y	Y	Y	YA
15	Janaka Jayalath dan Vatcharaporn Esichaikul (2020) Springer Nature	Gamification to Enhance Motivation and Engagement in Blended eLearning for Technical and Vocational Education and Training	Y	Y	Y	YA
16	Xiuhan Li dan Samuel Kai Wah Chu	Exploring the effects of gamification pedagogy on	Y	Y	Y	YA



	(2020) British Educational Research Association (British Journal of Educational Technology)	children's reading: A mixed-method study on academic performance, reading-related mentality and behaviors, and sustainability				
--	---	---	--	--	--	--

4. Pengumpulan dan Analisis Data

Pengumpulan data dilakukan melalui pencarian dan pemilihan artikel yang relevan dari database Scopus dan platform Publish or Perish menggunakan kata kunci terkait seperti "*Islamic religious education*", "*learning*", "*digital era*", "*gamification*", "*motivation to learning*" dan "*generation Z*". Artikel yang memenuhi kriteria inklusi kemudian diimport ke platform Covidence untuk dilakukan proses penyaringan dan penilaian kualitas berdasarkan tiga kriteria utama (QA1, QA2, QA3). Setelah proses seleksi, data dari artikel yang terpilih dianalisis secara sistematis dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif, termasuk merangkum temuan utama, tren, dan strategi yang diusulkan dalam literatur terkait.

5. Validasi protokol dan Keterbatasan

Validasi protokol dilakukan dengan mengikuti pedoman PRISMA, memastikan transparansi dan sistematis dalam proses identifikasi, penyaringan, dan penilaian kualitas artikel. Setiap tahapan dilakukan secara berulang dan diverifikasi oleh tim peneliti untuk mengurangi subjektivitas dan bias. Keterbatasan dari studi ini meliputi potensi bias seleksi artikel, terbatasnya jumlah artikel yang memenuhi kriteria tertentu, serta variasi interpretasi hasil dari sumber yang berbeda. Selain itu, proses pengumpulan data terbatas pada database tertentu dan bahasa artikel yang digunakan (Indonesia dan Inggris), sehingga mungkin ada artikel relevan yang terlewatkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini merupakan kajian literature systematis (*Systematic Literature Review*/SLR) yang bertujuan menganalisis secara komperhensif penerapan konsep dan prinsip dasar gamifikasi dalam pembelajaran PAI di era digital: Systematic literatúra review. Berdasarkan seleksi dan analisis terhadap 16 artikel jurnal yang memenuhi kriteria inklusi, berikut ini adalah paparan hasil berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan:

RQ1 : Bagaimana konsep dan prinsip dasar gamifikasi diterapkan dalam pembelajaran pendidikan agama islam (PAI) di era digital ?

Berdasarkan hasil analisis 16 artikel yang telah diteliti, terdapat beberapa tren Sintesis Konsep dan Prinsip Gamifikasi dalam Pembelajaran PAI sebagai berikut :

Tabel 1. Sintesis Konsep dan Prinsip Gamifikasi dalam Pembelajaran PAI

No.	Aspek yang dikaji	Pengembangan pembahasan PAI di era digital	Jumlah
1	Konsep Gamifikasi dalam Pembelajaran PAI	Gamifikasi dipahami sebagai integrasi elemen permainan seperti poin, level, tantangan, dan reward dalam pembelajaran PAI tanpa mengubah substansi nilai-nilai keislaman.	14
2	Prinsip dasar gamifikasi	Prinsip gamifikasi meliputi pemberian tantangan, umpan balik langsung, dan	12



		sistem penghargaan yang mendorong motivasi belajar intrinsik dan ekstrinsik peserta didik.	
3	Keterkaitan gamifikasi dengan nilai islam	Gamifikasi dalam PAI menekankan internalisasi nilai kejujuran, disiplin, kerja sama, dan tanggung jawab melalui aktivitas permainan edukatif.	13
4	Relevansi dengan karakteristik generasi Z	Gamifikasi relevan dengan karakteristik Generasi Z yang menyukai pembelajaran visual, interaktif, dan berbasis teknologi digital.	10

Berdasarkan Tabel 1 dan hasil analisis terhadap 16 artikel yang ditelaah, tren penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dipahami sebagai strategi pedagogis yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan, seperti poin, level, tantangan, dan sistem penghargaan, ke dalam proses pembelajaran tanpa menghilangkan substansi nilai-nilai keislaman. Mayoritas literatur menegaskan bahwa gamifikasi tidak dimaksudkan untuk menjadikan pembelajaran sebagai permainan semata, melainkan sebagai pendekatan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik melalui pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna (Lorenza et al., 2025). Dalam konteks PAI, pendekatan ini dinilai relevan karena mampu mengemas materi keagamaan secara kontekstual dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran di era digital.

Selain aspek konseptual, literatur juga menyoroti prinsip-prinsip dasar gamifikasi yang diterapkan dalam pembelajaran PAI. Prinsip tersebut meliputi pemberian tantangan yang bertahap, umpan balik langsung, serta sistem penghargaan yang dirancang untuk mendorong motivasi belajar baik secara intrinsik maupun ekstrinsik. Penelitian menunjukkan bahwa penerapan prinsip-prinsip ini mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis (Khaldi et al., 2023). Dalam pembelajaran PAI, umpan balik yang cepat dan penghargaan simbolik, seperti badge atau skor, dapat memperkuat rasa pencapaian peserta didik sekaligus mendorong mereka untuk terus terlibat dalam proses pembelajaran nilai-nilai Islam secara konsisten (Alfurqan, 2025).

Tren penting lain yang ditemukan dalam literatur adalah keterkaitan gamifikasi dengan internalisasi nilai-nilai Islam. Sejumlah studi menegaskan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran PAI tidak hanya berorientasi pada peningkatan motivasi belajar, tetapi juga diarahkan untuk menanamkan nilai kejujuran, disiplin, kerja sama, dan tanggung jawab melalui aktivitas permainan edukatif yang terstruktur (Desy Safitri et al., 2024). Elemen permainan dirancang sedemikian rupa agar selaras dengan tujuan pembelajaran PAI, sehingga peserta didik tidak hanya memperoleh pemahaman kognitif, tetapi juga mengalami proses pembelajaran afektif dan pembiasaan perilaku Islami.

Lebih lanjut, hasil sintesis menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki relevansi yang kuat dengan karakteristik Generasi Z. Generasi ini dikenal memiliki preferensi terhadap pembelajaran visual, interaktif, dan berbasis teknologi digital. Literatur mengungkapkan bahwa penggunaan media gamifikasi, seperti kuis digital, permainan edukatif, dan aplikasi berbasis poin dan level, mampu meningkatkan minat belajar Generasi Z dalam pembelajaran PAI karena sesuai dengan gaya belajar dan kebiasaan mereka dalam berinteraksi dengan teknologi (Supratama, 2025). Hal ini menunjukkan bahwa gamifikasi bukan hanya sebuah inovasi



pedagogis, tetapi juga respons strategis terhadap perubahan karakteristik peserta didik di era digital.

Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa konsep dan prinsip dasar gamifikasi dalam pembelajaran PAI menekankan pada integrasi elemen permainan yang selaras dengan nilai-nilai Islam, penerapan prinsip motivasional yang terstruktur, serta penyesuaian dengan karakteristik Generasi Z. Pendekatan ini berpotensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di era digital, khususnya dalam membangun motivasi belajar dan keterlibatan peserta didik. Namun, efektivitas gamifikasi sangat bergantung pada kemampuan guru dalam merancang aktivitas pembelajaran yang bermakna dan berorientasi pada tujuan pendidikan Islam, bukan sekadar pada aspek permainan semata.

RQ2 : Bagaimana bentuk dan strategi penerapan gamifikasi dalam pembelajaran PAI ?

Berdasarkan hasil analisis 16 artikel yang telah diteliti, terdapat beberapa Sintesis Bentuk dan Strategi Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran PAI sebagai berikut :

Tabel 2. Sintesis Bentuk dan Strategi Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran PAI

No.	Aspek Strategi gamifikasi	Penjelasan/ Temuan dalam literatur	Jumlah
1	Media dan platform digital	Gamifikasi diterapkan melalui platform digital seperti Kahoot, Quizizz, Wordwall, Educandy, serta LMS (Google Classroom dan Moodle).	11
2	Bentuk aktivitas gamifikasi	Bentuk gamifikasi meliputi kuis interaktif, misi pembelajaran, leaderboard, sistem poin dan badge dalam pembelajaran PAI.	13
3	Peran Guru PAI	Guru berperan sebagai perancang pembelajaran yang mengintegrasikan gamifikasi secara pedagogis dan sesuai tujuan pembelajaran PAI.	9
4	Integrasi dengan Tujuan Pembelajaran	Strategi gamifikasi disesuaikan dengan capaian kompetensi kognitif, afektif, dan psikomotor dalam pembelajaran PAI.	8

Berdasarkan tabel 2 analisis terhadap 16 artikel yang ditelaah, strategi gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di era digital menunjukkan kecenderungan pemanfaatan media dan platform digital sebagai sarana utama implementasi gamifikasi. Gamifikasi banyak diterapkan melalui platform seperti Kahoot, Quizizz, Wordwall, Educandy, serta Learning Management System (LMS) seperti Google Classroom dan Moodle. Platform-platform tersebut dinilai efektif dalam menciptakan pembelajaran PAI yang interaktif, fleksibel, dan sesuai dengan karakteristik generasi Z yang terbiasa dengan penggunaan teknologi digital (Mahmubi & Homaiddi, 2025).

Dari sisi bentuk aktivitas gamifikasi, literatur menunjukkan bahwa strategi gamifikasi diwujudkan melalui kuis interaktif, misi pembelajaran, sistem poin, badge, serta leaderboard. Bentuk aktivitas tersebut dirancang untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik, menumbuhkan motivasi belajar, serta menciptakan suasana kompetitif yang positif dalam pembelajaran PAI. Aktivitas gamifikasi ini mampu mendorong peserta didik untuk lebih aktif



berpartisipasi tanpa menghilangkan substansi nilai-nilai keislaman yang menjadi tujuan utama pembelajaran PAI (Sandiah & Rifa'i, 2025).

dari aspek peran Guru PAI, hasil sintesis literatur menunjukkan bahwa guru memiliki peran strategis sebagai perancang dan fasilitator pembelajaran berbasis gamifikasi. Guru PAI dituntut untuk mampu mengintegrasikan elemen permainan secara pedagogis, kontekstual, dan selaras dengan tujuan pembelajaran. Peran guru tidak hanya sebatas pengguna media digital, tetapi juga sebagai pengarah agar gamifikasi tetap berorientasi pada pembentukan karakter religius dan internalisasi nilai-nilai Islam (Dahlan, 2021).

Adapun dari aspek integrasi dengan tujuan pembelajaran, strategi gamifikasi dalam pembelajaran PAI disesuaikan dengan capaian kompetensi peserta didik yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Gamifikasi tidak hanya diarahkan untuk meningkatkan pemahaman materi PAI, tetapi juga untuk menumbuhkan sikap religius dan membiasakan pengamalan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, penerapan gamifikasi mendukung tercapainya tujuan pembelajaran PAI secara holistik di era digital (Nasri, 2023).

RQ3 : Bagaimana efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar PAI Generasi Z?

Berdasarkan hasil analisis 16 artikel yang telah diteliti, terdapat Sintesis Efektivitas Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar PAI menurut hasil penelitian terdahulu sebagai berikut :

Tabel 3. Hasil Sintesis Efektivitas Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar PAI menurut hasil penelitian terdahulu

No.	Aspek efektivitas	Pengembangan pembahasan PAI di era digital	Jumlah
1	Motivasi dan minat belajar	Gamifikasi meningkatkan motivasi dan minat belajar PAI peserta didik generasi Z.	15
2	Partisipasi dan keterlibatan	Peserta didik lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran PAI melalui aktivitas berbasis permainan.	13
3	Pemahaman materi	Gamifikasi membantu meningkatkan pemahaman konsep dan materi PAI secara lebih menyenangkan.	11
4	Sikap dan karakter Islami	Gamifikasi mendorong sikap positif seperti kerja sama sportivitas, dan tanggung jawab dalam pembelajaran.	9

Berdasarkan tabel 3 hasil analisis terhadap 16 artikel yang dikaji, penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di era digital terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik, khususnya generasi Z. Unsur permainan seperti poin, badge, tantangan, dan sistem penghargaan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga mendorong peserta didik untuk lebih antusias mengikuti pembelajaran PAI. Hal ini sejalan dengan temuan beberapa penelitian yang menyatakan bahwa gamifikasi berpengaruh positif terhadap motivasi intrinsik dan minat belajar peserta didik (Yulianti, 2024).

Dari aspek partisipasi dan keterlibatan, literatur menunjukkan bahwa peserta didik menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran PAI melalui aktivitas berbasis permainan. Gamifikasi mendorong peserta didik untuk terlibat secara langsung dalam diskusi, kuis interaktif, maupun penyelesaian misi pembelajaran, sehingga interaksi antara guru dan peserta



didik meningkat. Tingginya tingkat keterlibatan ini menunjukkan bahwa gamifikasi mampu menciptakan pembelajaran yang bersifat student-centered dan partisipatif (Ahmad & Lestari, 2025).

Dari aspek pemahaman materi, hasil sintesis menunjukkan bahwa gamifikasi membantu peserta didik memahami konsep dan materi PAI secara lebih mudah dan menyenangkan. Penyajian materi melalui permainan, kuis, dan tantangan membuat peserta didik tidak merasa terbebani, sehingga proses kognitif dalam memahami ajaran-ajaran Islam dapat berlangsung secara optimal. Gamifikasi juga membantu memperkuat daya ingat peserta didik terhadap materi yang dipelajari (Rahmania et al., 2023). Adapun dari aspek sikap dan karakter Islami, penerapan gamifikasi dalam pembelajaran PAI tidak hanya berdampak pada ranah kognitif, tetapi juga pada pembentukan sikap dan karakter peserta didik. Aktivitas gamifikasi mendorong tumbuhnya sikap positif seperti kerja sama, sportivitas, tanggung jawab, dan kejujuran dalam proses pembelajaran. Dengan perancangan yang tepat, gamifikasi dapat menjadi sarana efektif untuk menanamkan nilai-nilai Islami dan membentuk karakter religius peserta didik di era digital (Makmun & AS, n.d.)

RQ4 : Bagaimana tantangan dan peluang penerapan gamifikasi dalam pembelajaran PAI di era digital?

Berdasarkan hasil analisis 16 artikel yang telah diteliti, terdapat Sintesis tantangan dan peluang gamifikasi dalam pembelajaran PAI sebagai berikut :

Tabel 3. Sintesis tantangan dan peluang gamifikasi dalam pembelajaran PAI

No.	Aspek tantangan dan peluang	Pengembangan pembahasan PAI di era digital	Jumlah
1	Tantangan kompetensi guru	Keterlibatan literai digital dan kemampuan desain gamifikasi menjadi kendala dalam implementasi pembelajaran.	7
2	Tantangan sarana dan prasarana	Keterbatasan perangkat dan akses internet memengaruhi keberhasilan gamifikasi PAI.	8
3	Peluang inovasi pembelajaran	Gamifikasi membuka peluang inovasi pembelajaran PAI yang lebih menarik dan kontekstual.	12
4	Dukungan teknologi dan kebijakan	Perkembangan teknologi Pendidikan dan kebijakan digital sekolah mendukung penerapan gamifikasi berkelanjutan.	9

Berdasarkan tabel 3 sintesis dan literatur yang dianalisis, tren penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di era digital menghadirkan tantangan sekaligus peluang yang saling berkaitan. Salah satu tantangan utama yang banyak diungkap dalam literatur adalah keterbatasan kompetensi guru, khususnya terkait literasi digital dan kemampuan dalam merancang pembelajaran berbasis gamifikasi. Beberapa penelitian menegaskan bahwa belum semua guru PAI memiliki pemahaman yang memadai mengenai desain gamifikasi yang efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, sehingga penerapannya masih bersifat terbatas dan belum optimal (Jaemani, 2020). Kondisi ini menunjukkan bahwa kesiapan sumber daya manusia menjadi faktor kunci dalam keberhasilan implementasi gamifikasi.

Selain faktor kompetensi guru, keterbatasan sarana dan prasarana sering kali menjadi hambatan utama. Berbagai literatur menunjukkan bahwa distribusi perangkat digital dan akses



internet yang belum merata masih menjadi kendala serius, terutama pada sekolah-sekolah di wilayah dengan fasilitas teknologi yang minim. Kondisi ini berdampak langsung pada rendahnya pemanfaatan media gamifikasi, yang akhirnya menghambat efektivitas pembelajaran PAI berbasis digital (Eraku et al., 2021). Oleh karena itu, keberhasilan metode gamifikasi tidak hanya bergantung pada rancangan instruksional, tetapi juga pada dukungan infrastruktur. Penyediaan akses internet di lokasi strategis serta pengadaan proyektor di kelas merupakan syarat dasar agar skenario pembelajaran digital dapat berjalan maksimal (Gule et al., 2023; Isnaini & Astutik, 2026; Sipayung et al., 2021; Suleman & Idayanti, 2023).

Di sisi lain, terdapat peluang besar dalam memanfaatkan gamifikasi sebagai instrumen inovasi pembelajaran PAI. Metode ini dinilai efektif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan kontekstual bagi Generasi Z yang sudah akrab dengan teknologi. Melalui elemen seperti kuis interaktif, tantangan, serta sistem poin dan penghargaan, guru PAI memiliki kesempatan untuk mengembangkan strategi mengajar yang lebih kreatif dan bermakna (Arianti, 2025). Hal ini menjadikan gamifikasi sebagai pendekatan yang sangat relevan untuk meningkatkan daya tarik PAI di era digital. Namun, keberhasilan strategi ini tetap bergantung pada penyelesaian tantangan non-teknis, seperti peningkatan literasi digital guru serta pengelolaan motivasi siswa (Asih et al., 2026; Fadhilah, 2025; Nurjanah et al., 2025; Ruslana et al., 2026; Suparmini et al., 2024).

Lebih jauh lagi, dukungan teknologi pendidikan dan kebijakan sekolah merupakan faktor kunci bagi keberlanjutan penerapan gamifikasi. Perkembangan platform digital yang disertai kebijakan sekolah yang pro-inovasi memberikan ruang bagi guru PAI untuk menerapkan gamifikasi secara lebih terorganisir dan terarah. Kebijakan ini berperan vital dalam membangun ekosistem pembelajaran digital yang stabil (Maryati, 2025). Untuk mengoptimalkan teknologi dalam PAI, diperlukan integrasi kebijakan yang mendukung pemerataan akses sekaligus peningkatan kompetensi pendidik agar mampu memanfaatkan internet sebagai sumber belajar yang efektif (Asrofi et al., 2025; Fadhilah, 2025; Fadillah & Wardan, 2025; Ruslana et al., 2026; Salmin et al., 2025; Syahrir et al., 2023).

Berdasarkan penjelasan di atas, tantangan dan peluang dalam gamifikasi PAI bersifat saling berkaitan dan harus dikelola secara seimbang. Masalah kompetensi guru dan infrastruktur perlu diselesaikan melalui pelatihan rutin dan penguatan fasilitas teknologi. Sementara itu, peluang inovasi dan dukungan kebijakan harus dimanfaatkan secara maksimal untuk menjaga kualitas serta relevansi PAI di masa kini. Dengan manajemen yang tepat, gamifikasi berpotensi menjadi strategi pembelajaran yang berkelanjutan. Selain itu, materi PAI perlu direkonstruksi agar sesuai dengan konteks digital tanpa meninggalkan nilai-nilai dasar Islam, di mana teknologi seperti aplikasi seluler dan *virtual reality* menunjukkan potensi besar dalam meningkatkan efektivitas pengajaran (Johariyah & Samsuddin, 2024; Masruroh & Hadi, 2025; Rastiana et al., 2025; Salmin et al., 2025).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian Systematic Literature Review (SLR) terhadap 16 artikel yang relevan, dapat disimpulkan bahwa gamifikasi merupakan strategi pembelajaran yang efektif dan relevan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di era digital, khususnya dalam meningkatkan motivasi belajar generasi Z. Gamifikasi dipahami sebagai integrasi elemen permainan seperti poin, level, tantangan, dan sistem penghargaan ke dalam pembelajaran PAI tanpa menghilangkan substansi nilai-nilai keislaman. Pendekatan ini terbukti selaras dengan karakteristik generasi Z yang menyukai pembelajaran visual, interaktif, dan

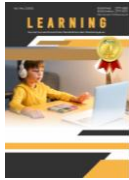


berbasis teknologi digital. Hasil sintesis menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi berkontribusi positif terhadap peningkatan motivasi dan minat belajar, partisipasi dan keterlibatan aktif peserta didik, pemahaman materi PAI, serta pembentukan sikap dan karakter Islami seperti kerja sama, sportivitas, tanggung jawab, dan kejujuran. Strategi gamifikasi yang efektif umumnya didukung oleh pemanfaatan platform digital seperti Kahoot, Quizizz, Wordwall, dan Learning Management System (LMS), serta dirancang secara pedagogis oleh guru PAI dengan mengintegrasikan capaian kompetensi kognitif, afektif, dan psikomotor.

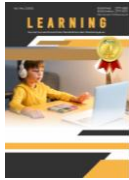
Namun demikian, kajian ini juga menemukan adanya sejumlah tantangan dalam penerapan gamifikasi, terutama terkait keterbatasan kompetensi guru dalam literasi digital dan desain gamifikasi, serta kendala sarana dan prasarana seperti keterbatasan perangkat dan akses internet. Di sisi lain, perkembangan teknologi pendidikan dan dukungan kebijakan digital sekolah membuka peluang besar bagi pengembangan inovasi pembelajaran PAI berbasis gamifikasi secara berkelanjutan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran PAI sangat bergantung pada kesiapan guru, dukungan infrastruktur, serta kebijakan pendidikan yang mendukung transformasi digital. Ke depan, diperlukan penelitian lanjutan berbasis implementasi empiris untuk menguji secara langsung dampak gamifikasi terhadap hasil belajar dan pembentukan karakter Islami peserta didik dalam konteks pembelajaran PAI.

DAFTAR PUSTAKA

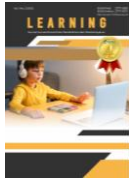
- Adiputro, M. (2025). Implementasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan aplikasi cerdas cermat islami di SDN Jatisari IV Pasuruan. *ALJPAI: Al-Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(3), 303–314. <https://journal.salahuddinal-ayyubi.com/index.php/ALJPAI/article/download/467/706>
- Ahmad, M. I., & Lestari, U. (2025). Inovasi pembelajaran PAI berbasis teknologi di sekolah dasar. *Intelektual*, 1(5), 74–86. <https://doi.org/10.64690/intelektual.v1i5.537>
- Alfurqan, S. F., & R. (2025). Pemanfaatan media sosial TikTok dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan minat belajar siswa di kelas VIII SMP Negeri 26 Padang. *Tsaqofah*, 5(4), 3146–3160. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v5i4.6095>
- Arianti, R. (2025). Inovasi media pembelajaran PAI berbasis digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *JIMULTI: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Ilmu*, 1(1), 30–37. <https://e-journal.nawaedukasi.org/index.php/jimulti/index>
- Asih, T. U. S., Rohman, A. D., Prasetya, U. A., & Mahmudah, U. (2026). Transformasi pembelajaran IPAS di era digital melalui pendekatan deep learning untuk meningkatkan literasi sains dan kemandirian belajar siswa. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 502. <https://doi.org/10.51878/learning.v6i1.8629>
- Asrofi, A., Islah, A. N., & Khasanah, U. (2025). Peran guru PAI dalam membentuk karakter peserta didik di era digital. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(4), 1687. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i4.7516>
- Azizah, S. S., Syahudun, & Anwar, S. (2024). Implementasi model gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(4), 1221–1229. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i4.3823>
- Dahlan, U. A. (2021). Pembelajaran PAI di masa pandemi Covid-19. *Edisi*, 3(3), 489–499. <https://doi.org/10.36088/edisi.v3i3.1463>



- Desy Safitri, Noviani, D., Anggraini, L., & Vitasari, D. (2024). Gamification in Islamic religious education effectiveness and challenges in increasing students' learning motivation. *Analytica Islamica*.
<https://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/analytica/article/view/22113/9491>
- Eraku, S. S., Baruadi, M. K., & Anantadjaya, S. (2021). Digital literacy and educators of Islamic education. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(1), 569–576.
<https://doi.org/10.30868/ei.v10i01.1533>
- Fadhilah, A. N. (2025). Peningkatan kualitas pendidikan melalui pendekatan pembelajaran inovatif di era digital. *Journal Central Publisher*, 1(12), 1363.
<https://doi.org/10.60145/jcp.v1i12.310>
- Fadillah, A., & Wardan, K. (2025). Upaya pengembangan profesionalisme guru Pendidikan Agama Islam. *MANAJERIAL: Jurnal Inovasi Manajemen Dan Supervisi Pendidikan*, 5(4), 1067. <https://doi.org/10.51878/manajerial.v5i4.8048>
- Gule, Y., Laratmase, A. J., Sholihin, C., Riztya, R., & Rahmani, S. F. (2023). Pengelolaan media informasi dalam pembelajaran untuk penguatan perilaku religiusitas siswa di sekolah dasar. *Journal on Education*, 5(4), 13315.
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2332>
- Hasyim, N. A. U., & M. (2024). Tantangan guru Pendidikan Agama Islam dalam menghadapi siswa generasi Z di Sekolah Menengah Kejuruan. *Al-Musannif*, 6(2), 83–96.
<https://doi.org/10.56324/al-musannif.v6i2.191>
- Isnaini, A. F., & Astutik, A. P. (2026). Klik, belajar, beribadah: Transformasi pembelajaran PAI di era digital. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 394. <https://doi.org/10.51878/learning.v6i1.9044>
- Jaemani, A. (2020). Tantangan pendidikan Islam di era revolusi industri 4.0. *At-Taqwa*, 16(2), 126–140. <https://doi.org/10.54069/attaqwa.v16i2.55>
- Johariyah, S., & Samsuddin. (2024). Penguatan materi Pendidikan Agama Islam di era digital: Tantangan dan peluang. *Journal of Gurutta Education*, 3(2), 50.
<https://doi.org/10.33096/jge.v3i2.1787>
- Khalidi, A., Bouzidi, R., & Nader, F. (2023). Gamification of e-learning in higher education: A systematic literature review. *Smart Learning Environments*.
<https://doi.org/10.1186/s40561-023-00227-z>
- Lorenza, D., Istikharah, I., Rahmayanti, N., Wahyuda, A., Taufiqurrahman, M., Islam, U., Fatmawati, N., Bengkulu, S., & Fatah, J. R. (2025). Penerapan gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar PAI di SMP 15 Kota Bengkulu. *Educatoria: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(3), 192–201.
<https://doi.org/10.36312/educatoria.v5i3.576>
- Mahmubi, M., & Homaidi. (2025). Analisis implementasi pembelajaran berbasis gamifikasi pada peningkatan motivasi belajar siswa. *ALJPAI: Al-Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 1–9. <https://journal.salahuddinal-ayyubi.com/index.php/ALJPAI/article/download/107/384>
- Makmun, S., & AS, S. (2025). Efektivitas pembelajaran berbasis gamifikasi leaderboard dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi aqidah akhlak siswa di MTs Negeri 1 Bandung. *Arzusin*, 5(2), 647–660.
<https://doi.org/10.58578/arzusin.v5i2.5217>
- Maryati, S. (2025). Kepemimpinan transformasional kepala madrasah dalam meningkatkan mutu pendidikan Islam di era digital. *Journal of Islamic Education*, 8(2), 910–920.



- Masruroh, M., & Hadi, S. (2025). Analisis pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis karakter di era digital. *Journal of Innovative and Creativity (Joecy)*, 5(2), 66. <https://doi.org/10.31004/joecy.v5i2.125>
- Nadeem, M., & Oroszlanyova, M. (2023). Effect of digital game-based learning on student engagement and motivation. *Iqro*, 8(2). <https://doi.org/10.24256/iqro.v8i2.8384>
- Nasri. (2023). Penerapan metode gamifikasi dalam pembelajaran PAI untuk meningkatkan motivasi siswa di SD Negeri 011 Kepenuhan Hulu. *Edusains*, 1(2), 55–61. <https://doi.org/10.57255/edusains.v1i2.1090>
- Nurjanah, N., Koswara, D., Nugraha, H. S., Rukmanah, H. S., & Ruslan, U. (2025). Strategi inovatif dalam pembelajaran bahasa sunda: Digitalisasi materi ajar untuk guru sekolah dasar. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 579. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i2.4724>
- Rahmania, S., Soraya, I., & Hamdani, A. S. (2023). Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam. *Tadbir*, 11(2), 114–133. <https://doi.org/10.30603/tjmpi.v11i2.3714>
- Rastiana, Salam, M. A., Imani, N. P., Harto, K., & Oviyanti, F. (2025). Integrasi teknologi informasi dalam perencanaan pendidikan Islam: Tantangan dan peluang di era digital. *Irfani*, 21(1), 129. <https://doi.org/10.30603/ir.v21i1.6292>
- Rizki, A. F., Putra, R., & Padang, U. N. (2025). Transformasi Quizizz sebagai media pembelajaran dalam Pendidikan Agama Islam. *Yasin*, 5(5), 4842–4853. <https://doi.org/10.58578/yasin.v5i5.7042>
- Ruslana, Z. N. A., Koderi, K., & Fitriani, F. (2026). Analisis tantangan dan strategi e-learning dalam pembelajaran (PAI) di era digital: Systematic literature review. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 210. <https://doi.org/10.51878/learning.v6i1.8447>
- Salmin, S., Arnaningsih, Y., Nurhayati, A., Ahyar, A., Humaidin, H., Ahmadin, A., & Agussalam, A. (2025). Strategi integrasi Pendidikan Agama Islam dengan teknologi digital untuk meningkatkan pemahaman dan pengamalan siswa di sekolah. *SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), 222. <https://doi.org/10.55606/sokoguru.v5i1.5135>
- Sandiah, A., & Rifa'i. (2025). Gamifikasi nilai-nilai akhlak dalam aplikasi mobile learning berbasis android: Studi kasus mata pelajaran PAI. *Teknobis*, 3(2), 171–177. <https://jurnalmahasiswa.com/index.php/teknobis/article/view/2870>
- Sipayung, R., Sihotang, D. O., & Batu, J. S. L. (2021). Persepsi guru terhadap efektivitas pembelajaran online di masa pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 4(2), 311. <https://doi.org/10.54367/aquinas.v4i2.1307>
- Suleman, M. A., & Idayanti, Z. (2023). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran berbasis teknologi. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3559. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6368>
- SUPARMINI, K., Suwindia, I. G., & Winangun, I. M. A. (2024). Gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di era digital. *Education and Social Sciences Review*, 5(2), 145. <https://doi.org/10.29210/07essr500200>
- Supratama, H., & R. (2025). Gamifikasi akhlak: Media digital interaktif berbasis game untuk meningkatkan karakter siswa. *IWSC*, 1(4), 656–663. <https://doi.org/10.63822/iwsc3g28>
- Syahrijar, I., Supriadi, U., & Fakhruddin, A. (2023). Upaya meningkatkan mutu pembelajaran PAI melalui pembelajaran berbasis digital (Studi eksploratif di SMA Negeri 15 dan



- SMA Alfa Centauri Kota Bandung). *Journal on Education*, 5(4), 13766. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2389>
- Thoyyibah, K., Sugiarto, Takdir, M., & Kamaludin. (2026). Student satisfaction in learning services: A systematic review. *JES*, 10(1), 896–908. <https://doi.org/10.31258/jes.10.1.p.896-908>
- Wulandari, T., Primanisa, R., Sunarto, Akhmansyah, M., Arafah, A. L. A., & Shabira, Q. (2024). Systematic literature review: Gamifikasi dalam pembelajaran. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(4), 1112–1127. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i4.3623>
- Yulianti, Y. (2024). Gamifikasi sebagai pendekatan inovatif untuk peningkatan pemahaman siswa. *Intelektualita*, 13(2). <https://doi.org/10.19109/intelektualita.13i2.24904>
- Zou, Y., Kuek, F., Feng, W., & Cheng, X. (2023). Digital learning in the 21st century: Trends, challenges, and innovations in technology integration. *Frontiers in Education*. <https://doi.org/10.3389/educ.2025.1562391>