



Penerapan Metode Gamifikasi Dalam Pembelajaran SKI Di MTS Al-Fathimiyah Untuk Meningkatkan Minat Belajar

Application Of Gamification Method In SKI Learning At MTS Al-Fathimiyah To Increase Learning Interest

Dewi Ratna Swari¹, Nadiya Meila Farhah², Destia Salwa Syahfitri³, Nur Aini Farida⁴

E-mail Korespondensi : 2210631110016@student.unsika.ac.id

Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia

Info Artikel

| Submitted: 2 June 2025 | Revised: 12 June 2025 | Accepted: 16 June 2025

How to Cited: Dewi Ratna Swari, etc., "Penerapan Metode Gamifikasi Dalam Pembelajaran SKI Di MTS Al-Fathimiyah Untuk Meningkatkan Minat Belajar", *Noor: Journal of Islamic Studies*, Vol. 1, No. 1, 2025, P. 10-19.

ABSTRACT

Education is a humanistic process that aims to humanize humans through respect for the basic rights of every individual, including students as the next generation. In the learning process, students' interest in learning is an important factor that influences the achievement of educational goals. Low interest in learning, as found in class VII MTs Al-Fathimiyah in the subject of Islamic Cultural History (SKI), can be caused by the use of monotonous learning methods, such as lectures. This study aims to increase students' interest in learning through the application of the gamification method, an innovative approach that adopts game elements to create a fun and interactive learning experience. The study used the Classroom Action Research (CAR) method, Kemmis and McTaggart model in two cycles, involving SKI teachers and male class VII students as the main subjects. Data collection techniques were carried out through participatory observation, in-depth interviews, and documentation. The results of this study in cycle 1 achieved 52.9% and cycle 2 achieved 88.2%. Thus, it can be concluded that the gamification method can increase students' interest in learning Islamic Cultural History.

Keyword: Cultural History, Gamification, Humanistic Education, Learning Interest

ABSTRAK

Pendidikan merupakan proses humanistik yang bertujuan memanusiakan manusia melalui penghargaan terhadap hak-hak dasar setiap individu, termasuk siswa sebagai generasi penerus. Dalam proses pembelajaran, minat belajar siswa menjadi faktor penting yang mempengaruhi pencapaian tujuan pendidikan. Rendahnya minat belajar, seperti yang ditemukan di kelas VII MTs Al-Fathimiyah pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), dapat disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang monoton, seperti ceramah. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui penerapan metode gamifikasi, yaitu pendekatan inovatif yang mengadopsi elemen permainan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart dalam dua siklus, melibatkan guru SKI dan siswa kelas VII putra sebagai subjek utama. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini pada siklus 1 capaian sebesar 52,9% dan siklus 2 sebesar 88,2%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode gamifikasi dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Kata Kunci: Gamifikasi, Minat Belajar, Pendidikan Humanis, Sejarah Kebudayaan Islam.

Pendahuluan

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan individu dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat, dengan tujuan mencerdaskan kehidupan masyarakat. Pendidikan



juga bertugas menampung dan mengembangkan potensi peserta didik sebagai bekal untuk menghadapi masa depan (Redy Winatha & Ariningsih, 2020). Pendidikan adalah proses yang bersifat humanis, yang sering disebut sebagai upaya memanusiakan manusia (Mukhsin & Hubby Dzikrillah Alfani, 2024). Oleh karena itu, sudah seharusnya kita menghargai hak-hak dasar setiap individu. Siswa atau murid bukanlah mesin yang bisa dikendalikan sesuka hati, melainkan generasi penerus yang membutuhkan bimbingan dan perhatian dalam setiap tahap perkembangan mereka. Tujuan akhirnya adalah membantu mereka tumbuh menjadi pribadi yang merdeka, mampu berpikir kritis, dan memiliki akhlak yang mulia. (Ab Marisyah¹, Firman², 2019)

Minat belajar terlihat dari sejauh mana siswa merasa tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran, serta menerapkannya untuk tujuan-tujuan positif (Komariyah, Afifah & Resbiantoro, 2018). Ketika minat belajar tinggi, siswa akan lebih mudah meraih tujuan pembelajaran. Sebaliknya, minat belajar yang rendah dapat membuat siswa kurang tertarik terhadap materi pelajaran tertentu, bahkan bisa memicu sikap penolakan terhadap guru (Armania, Eftafiyana & Sugandi, 2018). Hasil observasi di lapangan menunjukkan bahwa minat belajar siswa tergolong rendah, salah satu penyebabnya adalah penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi. Metode yang sering digunakan adalah ceramah. Menurut Suarmini (2020), metode ceramah yang bersifat satu arah dan tidak melibatkan siswa dalam proses berpikir dapat menghambat perkembangan pola pikir mereka. Akibatnya, siswa menjadi kurang tertarik untuk belajar, yang pada akhirnya berdampak negatif terhadap hasil belajar. Hal ini disebabkan oleh minimnya inovasi dalam metode pembelajaran yang digunakan. Dengan menggunakan metode gamifikasi siswa dapat secara aktif terlibat dalam pendidikan mereka, meningkatkan kemampuan komunikasi mereka, serta meningkatkan kesadaran dan pengertian terhadap materi yang dipelajari.

Dalam upaya meningkatkan pengetahuan, gamifikasi menawarkan potensi yang besar dengan pendekatan akuisisi yang menyenangkan. Penerapan elemen-elemen permainan mampu meningkatkan konsentrasi, memotivasi pencapaian tujuan, serta menciptakan lingkungan belajar yang inovatif. Pendekatan ini telah diterapkan secara efektif di berbagai jenjang pendidikan, mulai dari sekolah, pelatihan orang dewasa, hingga pengelolaan tim dalam dunia bisnis (Hendriyati Haryani et al., 2023). Gamifikasi adalah pendekatan pembelajaran inovatif yang mengambil elemen-elemen dari permainan untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam belajar (Darmawiguna et al., 2019). Metode ini bertujuan menjadikan situasi di luar permainan, seperti proses belajar, menjadi lebih menarik dengan menggabungkan pemikiran, desain, dan mekanisme permainan. Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran dapat mempengaruhi cara siswa memahami materi, selama tetap memperhatikan karakteristik masing-masing siswa.

Dalam menjalankan penelitian ini, kami telah meninjau penelitian terdahulu yang relevan. Penelitian pertama adalah Analisis implementasi pembelajaran berbasis gamifikasi pada peningkatan motivasi belajar siswa. Penelitian kedua yaitu menggunakan Teknik gamifikasi untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas. Dalam konteks kelas 7 MTs Al-Fathimiyah, upaya meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) menjadi hal yang sangat penting. Siswa pada jenjang ini berada dalam fase perkembangan yang cukup aktif, sehingga mereka memerlukan pendekatan pembelajaran yang lebih efektif untuk menumbuhkan ketertarikan terhadap materi. Penelitian ini bertujuan menerapkan metode gamifikasi guna meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar SKI. Diharapkan, hasil dari penelitian ini dapat berkontribusi pada peningkatan efektivitas pembelajaran SKI secara keseluruhan.

Metode Penelitian

Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan bentuk refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara sengaja di dalam kelas (Arikunto, 2006). Dalam pelaksanaannya, guru dapat meneliti praktik pembelajarannya sendiri atau bekerja sama dengan guru lain untuk mengkaji interaksi siswa selama proses belajar berlangsung (Supardi, 2008). Penelitian ini menggunakan model PTK dari Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari dua siklus. Menurut Kemmis dan Mc Taggart dalam Arikunto (2006), model ini berbentuk spiral yang mencakup empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Model spiral ini bersifat berulang dan bertujuan untuk terus menyempurnakan tindakan berdasarkan perubahan dan peningkatan yang diharapkan.

Penelitian ini melibatkan seorang guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dan siswa kelas VII putra di MTs Al-Fathimiyah Karawang sebagai subjek utama. Untuk memperoleh data yang akurat, digunakan teknik triangulasi yang mencakup observasi partisipatif, wawancara mendalam, serta pengumpulan dokumentasi. Ketiga teknik tersebut digunakan secara terpadu untuk mendukung proses pengumpulan data dalam penelitian ini.

Hasil dan pembahasan

1.1 Karakteristik Siswa Kelas 7 Putra di MTs Al-Fathimiyah

Siswa kelas 7 Putra di MTs Al-Fathimiyah menunjukkan beragam karakteristik yang mencerminkan masa transisi dari anak-anak menuju remaja. Dalam satu kelas, tampak adanya perbedaan dalam minat, kemampuan, dan sikap terhadap pembelajaran. Sebagian siswa mengalami kesulitan dalam belajar. Mereka tampak lambat memahami materi, kurang percaya diri untuk bertanya, dan memerlukan bimbingan tambahan agar

mampu mengikuti pelajaran dengan baik. Di sisi lain, ada pula siswa yang seringkali terlihat mengantuk selama pembelajaran. Kondisi ini bisa disebabkan oleh berbagai faktor, seperti kurang tidur, kelelahan, atau bahkan kurangnya ketertarikan terhadap materi pelajaran. Faktor-faktor tersebut tentunya dapat berdampak pada konsentrasi dan hasil belajar mereka.

Namun tidak semua siswa mengalami hambatan. Terdapat beberapa siswa yang menunjukkan perhatian dan antusiasme tinggi terhadap proses belajar. Mereka aktif menyimak penjelasan guru, mencatat dengan rapi, dan tidak ragu untuk berpartisipasi dalam diskusi kelas. Siswa-siswa ini menjadi contoh positif yang dapat memotivasi teman-temannya. Meski begitu, seperti halnya dinamika kelas pada umumnya, terdapat pula beberapa siswa yang menunjukkan perilaku nakal. Mereka terkadang mengganggu teman, bercanda berlebihan saat pelajaran berlangsung, atau tidak mengikuti aturan dengan baik. Perilaku ini tentu menjadi tantangan tersendiri dalam proses pembelajaran dan perlu penanganan yang tepat agar tidak menghambat kegiatan belajar mengajar secara keseluruhan.

1.2 Implementasi Metode Gamifikasi

Implementasi metode gamifikasi dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas 7D MTs Al-Fathimiyah dilakukan secara bertahap melalui dua pertemuan yang dirancang dalam bentuk dua siklus. Masing-masing siklus dirancang untuk mengintegrasikan unsur-unsur gamifikasi dalam setiap tahapan pembelajaran guna meningkatkan minat, motivasi, serta keterlibatan aktif siswa.

1. Siklus I

Pembelajaran pada siklus I dilaksanakan dengan menggunakan metode gamifikasi untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bernuansa spiritual. Kegiatan pembelajaran diawali dengan pembacaan doa bersama sebagai pembiasaan nilai-nilai keagamaan. Selanjutnya, guru melakukan absensi sambil membangun kedekatan emosional dengan siswa.

Sebelum masuk ke materi baru, guru mengajukan pertanyaan reflektif terkait materi sebelumnya, yaitu tentang Khulafaur Rasyidin, untuk mengukur pemahaman siswa. Hasil tanya jawab menunjukkan sebagian besar siswa masih dapat mengingat materi dengan baik.

Materi baru yang disampaikan adalah Daulah Bani Umayyah. Sebelum pembahasan inti, guru menyisipkan kegiatan ice breaking untuk meningkatkan fokus dan kesiapan mental siswa. Kegiatan ini sejalan dengan prinsip gamifikasi, seperti “kebebasan untuk gagal” yang

memungkinkan siswa belajar tanpa tekanan berlebih dan meningkatkan motivasi belajar.

Proses pembelajaran menggunakan kombinasi metode ceramah, diskusi, serta media seperti PowerPoint dan video edukatif. Materi disampaikan secara sistematis mulai dari runtuhnya Khulafaur Rasyidin hingga munculnya Muawiyah bin Abu Sufyan sebagai pendiri Daulah Bani Umayyah. Guru juga memfasilitasi diskusi tentang tokoh dan peristiwa penting untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

Pada akhir sesi, dilakukan evaluasi formatif melalui pertanyaan lisan dan observasi selama diskusi. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian siswa belum sepenuhnya memahami materi dan tingkat ketertarikan terhadap pelajaran masih rendah. Pembelajaran ditutup dengan sesi tanya jawab, penguatan materi inti, dan doa bersama sebagai wujud rasa syukur serta penanaman nilai-nilai spiritual. Hasil belajar siswa di siklus I

Tabel 1. Hasil belajar siswa di siklus I

| No. | Kriteria Penilaian | Nilai/Jumlah | Keterangan |
|-----|---------------------------|--------------|--------------------------------|
| 1. | Nilai Tertinggi | 70 | Belum Mencapai KKM |
| 2. | Nilai Terendah | 50 | Rendah, Perlu Perhatian Khusus |
| 3. | Jumlah Siswa Tuntas | 18 Siswa | Belum Mencapai KKM |
| 4. | Jumlah Siswa Tidak Tuntas | 16 Siswa | Belum Mencapai KKM |
| 5. | Persentase Ketuntasan | 52,94% | (18:34 x 100%) |
| 6. | Rata-rata Nilai | 65,5 | Perlu Peningkatan |

Keterangan:

Jumlah Siswa : 34 Orang

KKM : 75

2. Siklus II

Untuk siklus kedua, pembelajaran tetap menggunakan pendekatan gamifikasi, yang menggunakan berbagai strategi untuk meningkatkan

keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi Daulah Bani Umayyah. Kegiatan dimulai dengan do'a bersama dan absensi, dan kemudian diikuti dengan penjelasan singkat tentang materi. Guru menggunakan ceramah interaktif dengan bantuan media visual seperti PowerPoint dan video edukatif untuk menyampaikan materi. Siswa diajak berbicara dan menjawab pertanyaan tentang tokoh dan peristiwa sejarah Bani Umayyah untuk meningkatkan pemahaman mereka.

Guru memasukkan permainan "Sakit, Sikut, Sikat" ke dalam proses pembelajaran ketika mulai terlihat tanda-tanda kejenuhan. Dalam game ini, guru memberikan 1 permen di antara 2 siswa dan siswa harus merespons instruksi guru dengan:

Jika guru memberi instruksi "Sakit" maka siswa memegang perut mereka, Jika guru memberi instruksi "Sikut" maka siswa memegang sikut mereka, Jika guru memberi instruksi "Sikat" maka siswa berebut permen yang ada di meja.

Permainan ini dirancang untuk mengembalikan fokus, menyegarkan kelas, dan mempertahankan antusiasme siswa. Dengan menggunakan prinsip gamifikasi, itu mendukung gagasan "kebebasan untuk gagal" dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa.

Setelah materi selesai, guru memberikan soal untuk meningkatkan pemahaman siswa. Guru tidak hanya memberikan informasi, tetapi mereka juga memastikan semua siswa terlibat secara langsung dan membimbing siswa untuk mengerjakan soal dengan benar.

Setelah pembelajaran berakhir, guru melakukan soal evaluasi dan mengamati keterlibatan siswa. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa lebih memahami konsep dan lebih termotivasi untuk belajar dibandingkan dengan siklus I. Sebagian besar siswa menunjukkan minat yang besar dan mampu menjawab soal dengan baik. Penguatan materi inti, refleksi, dan doa bersama adalah nilai spiritual yang ditanamkan dalam proses pembelajaran. Berikut perbandingan hasil belajar siswa di siklus I dan siklus II:

Tabel 2. Perbandingan hasil belajar siswa di siklus I dan siklus II

| No. | Kriteria Penilaian | Siklus I | Siklus II |
|-----|--------------------|----------|-----------|
| 1. | Nilai Tertinggi | 70 | 100 |
| 2. | Nilai Terendah | 50 | 70 |
| 3. | Rata-rata Nilai | 65,5 | 96 |

| | | | |
|----|-----------------------|--------------------------------|--------------------------------|
| 4. | Jumlah Siswa Tuntas | 18 siswa dari 34 (52,9%) | 30 Siswa dari 34 (88,2%) |
| 5. | Keterlibatan Siswa | Rendah - Mayoritas Siswa Pasif | Tinggi - Mayoritas Siswa Aktif |
| 6. | Minat Terhadap Materi | Cenderung Rendah | Meningkat Signifikan |

Keterangan:

Jumlah Siswa : 34 Orang

KKM : 75

1.3 Kendala dan Solusi

Dalam proses pembelajaran, salah satu kendala yang sering dihadapi adalah adanya beberapa siswa yang bandel dan sulit diatur. Mereka sering tidak mematuhi aturan, sulit diberi arahan, dan terkadang mengganggu suasana belajar di kelas. Hal ini tentu berdampak pada efektivitas pembelajaran, tidak hanya bagi diri mereka sendiri, tetapi juga bagi teman-temannya. Sikap sulit diatur ini bisa disebabkan oleh berbagai faktor, seperti kurangnya perhatian dari lingkungan keluarga, pergaulan yang negatif, atau bahkan karena kurangnya pendekatan yang tepat dari guru. Jika tidak ditangani dengan bijak, perilaku ini bisa berkembang menjadi masalah yang lebih serius dan berdampak buruk pada perkembangan akademik dan sosial siswa.

Sebagai solusi, guru perlu menerapkan pendekatan yang lebih personal dan humanis dalam menghadapi siswa bermasalah dengan mencoba memahami latar belakang dan kondisi psikologis siswa tersebut, sehingga guru bisa mengetahui penyebab utama dari perilaku yang kurang baik. Guru bisa mencoba memahami latar belakang siswa tersebut, menjalin komunikasi yang lebih dekat, serta memberikan perhatian dan dukungan emosional. Pendekatan yang melibatkan pemberian penghargaan atas perilaku positif, serta penerapan aturan yang konsisten dan adil, dapat membantu mengarahkan siswa agar lebih disiplin.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa menggunakan gamifikasi dalam pembelajaran SKI di kelas 7 MTs Al-Fathimiyah meningkatkan hasil belajar dan

partisipasi siswa. Pada siklus I, nilai rata-rata siswa hanya 65,5 dengan tingkat ketuntasan 52,94%, sementara pada siklus II, nilai rata-rata meningkat signifikan menjadi 96, dan tingkat ketuntasan 88,2%. Peningkatan sebesar 30,5 poin dalam rata-rata nilai menunjukkan bahwa metode gamifikasi efektif dalam meningkatkan prestasi akademik siswa.

Pembelajaran dengan gamifikasi menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Siswa menjadi lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui penggabungan elemen permainan seperti "Sakit, Sikut, Sikat" dan penggunaan media visual seperti PowerPoint dan video edukatif. Metode ini sejalan dengan teori konstruktivisme, yang menekankan betapa pentingnya bagi siswa untuk memainkan peran aktif dalam membangun pengetahuan mereka sendiri. Siswa memperoleh pemahaman kontekstual daripada hanya menghafal materi melalui kegiatan seperti diskusi, tanya jawab, dan permainan edukatif.

Siswa kelas 7 menunjukkan berbagai minat dan kemampuan belajar. Pada awalnya, beberapa siswa mungkin pasif, tidak antusias, dan kesulitan memahami materi. Namun, secara bertahap, penerapan metode gamifikasi meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Siklus kedua menunjukkan bahwa siswa, termasuk siswa yang sebelumnya mengalami ketidakaktifan atau kejenuhan, lebih terlibat dan tertarik pada pelajaran.

Permainan edukatif yang digunakan meningkatkan semangat belajar dan menciptakan lingkungan kelas yang lebih baik. Kegiatan berbasis tantangan dan kegiatan es mampu membuat siswa merasa lebih nyaman dan menghidupkan kembali semangat mereka untuk belajar. Prinsip gamifikasi, atau "kebebasan untuk gagal", memungkinkan siswa belajar tanpa tekanan.

Ada beberapa siswa yang menunjukkan perilaku tidak disiplin, yang mengganggu pelajaran. Hal ini menjadi tantangan unik yang memengaruhi hasil belajar. Untuk mengatasinya, pendekatan humanis dan individu guru sangat penting. Perilaku negatif dapat dikurangi dengan memahami latar belakang siswa dan menerapkan strategi penghargaan dan disiplin positif. Ini akan membuat lingkungan belajar lebih mendukung.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa gamifikasi learning dapat menjadi alternatif pendekatan untuk meningkatkan hasil belajar, minat, dan keterlibatan siswa. Meskipun tidak semua masalah dapat diselesaikan dengan cepat, penerapan metode ini menunjukkan potensi kemajuan, terutama jika didukung oleh kemampuan guru dan strategi pengelolaan kelas yang tepat.

Penutup

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan di kelas VII putra MTs Al-Fathimiyah pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI),

dapat disimpulkan bahwa penerapan metode gamifikasi mampu meningkatkan minat belajar siswa. Penggunaan elemen permainan dalam proses pembelajaran menjadikan suasana kelas lebih interaktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran serta pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan. Dengan demikian, metode gamifikasi terbukti menjadi pendekatan yang efektif dalam mengatasi rendahnya minat belajar akibat metode konvensional seperti ceramah yang bersifat satu arah. Penelitian ini juga menunjukkan pentingnya inovasi dalam strategi pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan berpusat pada siswa.

Saran

Untuk meningkatkan pembelajaran sejarah, guru harus menggunakan media dan metode yang menarik dan sesuai dengan karakter siswa. Gamifikasi dan video edukatif, misalnya, dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Penelitian lanjutan disarankan untuk mengembangkan gamifikasi berbasis teknologi untuk melihat bagaimana gamifikasi memengaruhi motivasi dan hasil belajar. Guru harus memulai gamifikasi secara bertahap, didukung oleh program pelatihan sekolah mereka. Untuk membuat media pembelajaran yang efektif, guru, siswa, dan peneliti harus bekerja sama.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT, yang telah memberi penulis kekuatan, kesehatan, dan rahmat untuk menyelesaikan artikel ini dengan baik. Selain itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Nur Aini Farida, dosen pengampu mata kuliah Penelitian Tindakan Kelas, yang telah memberikan bimbingan, petunjuk, dan inspirasi selama proses penyusunan artikel ini. Selain itu, ucapan terima kasih disampaikan kepada rekan-rekan penulis yang telah memberikan dukungan, kerja sama, dan kontribusi yang sangat penting untuk menyusun artikel ini. Semoga semua usaha dan kebaikan yang Anda lakukan berhasil dan mendapat balasan dari Allah SWT.

Daftar Pustaka

- Maulia, S. (2023). Peran komunikasi efektif guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar (SD). *Elementa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1).
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915.

- Fatimah, C., Asmara, P. M., Mauliya, I., & Puspaningtyas, N. D. (2021). Peningkatan minat belajar siswa melalui pendekatan matematika realistik pada pembelajaran berbasis daring.
- Malasari, H. N., Agustin, N., Cahyadi, M. L., Farida, N. A., & Makbul, M. (2024). Meningkatkan Minat Peserta Didik Pada Pembelajaran Pai Dengan Menggunakan Metode Role Playing di Kelas X SMAN 1 Telukjambe. *An Najah (Jurnal Pendidikan Islam dan Sosial Keagamaan)*, 3(3), 88-95.
- Hendriyati Haryani, Wahid, S. M., Fitriani, A., & Ariq, M. faris. (2023). Analisa Peluang Penerapan Teknologi Blockchain dan Gamifikasi pada Pendidikan. *Jurnal MENTARI: Manajemen, Pendidikan Dan Teknologi Informasi*, 1(2), 163-174. <https://doi.org/10.34306/mentari.v1i2.250>
- Mukhsin, M., & Hubby Dzikrillah Alfani, I. (2024). Imam Shafi'i's Educational Thought And Its Implications For Contemporary Islamic Education. *Oasis : Jurnal Ilmiah Kajian Islam*, 9(1), 34. <https://doi.org/10.24235/oasis.v9i1.18405>
- Redy Winatha, K., & Ariningsih, K. A. (2020). PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP PENERAPAN GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 17(2).