

Gamifikasi dalam Pendidikan Agama Islam: Tinjauan Literatur Sistematis dan Peluang Implementasinya di Indonesia

Ali Imron, Hamid Sakti Wibowo, Laila Ngindana Zulfa

Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Wahid Hasyim

Email: aliimron@unwahas.ac.id

Abstrak

Gamifikasi telah berkembang menjadi salah satu strategi pembelajaran yang banyak diadopsi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Indonesia untuk mengatasi persoalan klasik berupa metode ceramah yang monoton dan rendahnya motivasi belajar peserta didik. Artikel ini bertujuan memetakan tren penelitian, mengidentifikasi elemen gamifikasi yang paling relevan dengan nilai-nilai Islam, mensintesis bukti efektivitasnya terhadap motivasi dan hasil belajar, serta merumuskan peluang dan tantangan implementasinya di Indonesia. Metode yang digunakan adalah tinjauan literatur sistematis (systematic literature review) terhadap publikasi ilmiah nasional periode 2019–2026 yang diperoleh melalui Google Scholar, SINTA, dan Garuda. Hasil kajian menunjukkan bahwa gamifikasi berbasis platform digital seperti Quizizz, Kahoot, Wordwall, ZEP Quiz, dan Educaplay secara konsisten dilaporkan meningkatkan motivasi, keaktifan, dan pemahaman peserta didik terhadap materi Al-Qur'an Hadis, Akidah Akhlak, dan Fikih. Elemen gamifikasi berupa poin, lencana, dan papan peringkat dapat direkontekstualisasikan dengan konsep Islami seperti *fastabiqul khairat* dan *riyadhah* tanpa mereduksi orientasi nilai spiritual menjadi sekadar kompetisi bernilai duniawi. Tantangan utama yang teridentifikasi adalah kesenjangan kompetensi digital guru PAI, keterbatasan infrastruktur, dan dominasi penelitian pada studi kasus tunggal berskala kecil yang belum tersintesis secara komprehensif. Artikel ini merekomendasikan pengembangan kerangka gamifikasi PAI yang terstandarisasi dan penelitian lanjutan berskala lebih luas untuk memperkuat basis bukti implementasinya secara nasional.

Kata Kunci: gamifikasi, pendidikan agama Islam, tinjauan literatur sistematis, motivasi belajar, kurikulum merdeka

Abstract

*Gamification has become one of the most widely adopted learning strategies in Islamic Religious Education (IRE/PAI) in Indonesia to address the persistent problem of monotonous lecture-based teaching and students' low learning motivation. This article aims to map research trends, identify gamification elements most relevant to Islamic values, synthesize evidence of their effectiveness on motivation and learning outcomes, and formulate the opportunities and challenges of implementation in Indonesia. The method used is a systematic literature review of national scholarly publications from 2019–2026 obtained through Google Scholar, SINTA, and Garuda. The findings show that digital platform-based gamification such as Quizizz, Kahoot, Wordwall, ZEP Quiz, and Educaplay is consistently reported to increase students' motivation, activeness, and comprehension of Qur'an-Hadith, Faith and Morals (Akidah Akhlak), and Islamic Jurisprudence (Fiqh) material. Gamification elements such as points, badges, and leaderboards can be recontextualized with Islamic concepts such as *fastabiqul khairat* (competing in goodness) and *riyadhah* (spiritual discipline) without reducing spiritual value orientation to mere worldly competition. The main challenges identified are the digital competence gap among IRE teachers, infrastructure limitations, and the dominance of small-scale single-case studies that have not been comprehensively*

synthesized. This article recommends the development of a standardized IRE gamification framework and further large-scale research to strengthen the evidence base for national implementation.

Keywords: gamification, Islamic religious education, systematic literature review, learning motivation, Kurikulum Merdeka

A. PENDAHULUAN

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dan madrasah di Indonesia masih banyak bertumpu pada metode ceramah dan hafalan yang cenderung monoton, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi dan partisipasi aktif peserta didik di kelas. Persoalan ini semakin mendesak ketika dihadapkan dengan pola konsumsi digital generasi peserta didik saat ini. Data Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo, 2023) menunjukkan lebih dari 62% siswa menghabiskan rata-rata 3–5 jam per hari untuk bermain gim daring yang sebagian besar tidak memiliki muatan pedagogis, sementara industri gim digital nasional tumbuh sekitar 40% dalam lima tahun terakhir dengan pengguna aktif didominasi kelompok usia 10–19 tahun (Newzoo, 2023). Kesenjangan antara preferensi digital peserta didik dan pendekatan pembelajaran PAI yang konvensional inilah yang mendorong munculnya gamifikasi sebagai strategi alternatif.

Gamifikasi, yang didefinisikan sebagai penggunaan elemen desain permainan dalam konteks non-permainan (Deterding, Dixon, Khaled, & Nacke, 2011), menawarkan jalan tengah antara kebutuhan pedagogis dan preferensi digital peserta didik. Dalam beberapa tahun terakhir, sejumlah penelitian di Indonesia telah melaporkan penerapan gamifikasi pada pembelajaran PAI, mulai dari pemanfaatan platform Quizizz dan Kahoot (Tiyas, 2025), Wordwall dan Gimkit (Agustina, Rienovita, & Emilzoli, 2024), ZEP Quiz (Mu'tamiroh & Burhanuddin, 2026), hingga media permainan fisik seperti Ammar Puzzle (Azis, Soraya, & Kurjum, 2025) dan permainan edukasi konsep takdir berbasis Educaplay (An Najah, 2026).

Meskipun jumlah publikasi mengenai gamifikasi dalam PAI terus bertambah, kajian yang ada umumnya bersifat studi kasus tunggal pada satu sekolah atau madrasah tertentu dengan skala sampel terbatas (Tiyas, 2025; Izzati, Hijriyah, & Safari, 2026; Hakeu, Pakaya, & Tangkudung, 2024), sehingga temuan-temuannya tersebar dan belum tersintesis menjadi satu peta pemahaman yang komprehensif mengenai tren, elemen gamifikasi yang efektif, serta kesesuaiannya dengan nilai-nilai keislaman. Upaya sintesis literatur yang mulai muncul (misalnya kajian SLR pada Jurnal LEARNING, 2026) masih berfokus pada motivasi belajar Generasi Z secara umum dan belum secara khusus menelaah bagaimana elemen gamifikasi—poin, lencana, papan peringkat, dan quest—dapat direkontekstualisasikan dengan konsep-konsep Islami tanpa mereduksi orientasi nilai spiritual PAI menjadi kompetisi yang semata-mata berorientasi duniawi.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, artikel ini disusun untuk: (1) memetakan tren penelitian gamifikasi dalam pembelajaran PAI di Indonesia periode 2019–2026; (2) mensintesis bukti efektivitas gamifikasi terhadap motivasi, keaktifan, dan hasil belajar peserta didik; (3) menganalisis kesesuaian elemen-elemen gamifikasi dengan nilai-nilai dan konsep keislaman; serta (4) mengidentifikasi tantangan dan merumuskan peluang strategis implementasinya secara lebih luas di Indonesia, khususnya dalam konteks fleksibilitas Kurikulum Merdeka.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode tinjauan literatur sistematis (systematic literature review). Metode ini dipilih karena tujuan penelitian bersifat konseptual-sintetis, yaitu merangkum dan menganalisis temuan-temuan penelitian terdahulu mengenai gamifikasi dalam pembelajaran PAI untuk menghasilkan pemahaman yang lebih utuh dibandingkan kajian pada studi tunggal (Zed, 2014).

Penelusuran literatur dilakukan melalui basis data Google Scholar, SINTA (Science and Technology Index), dan Garuda dengan menggunakan kata kunci 'gamifikasi PAI', 'game-based learning pendidikan agama Islam', 'gamification Islamic education', dan 'media pembelajaran gamifikasi PAI'. Kriteria inklusi yang digunakan meliputi: (1) artikel dipublikasikan pada rentang tahun 2019–2026; (2) membahas penerapan atau konseptualisasi gamifikasi pada konteks pembelajaran PAI atau pendidikan Islam di Indonesia; dan (3) merupakan artikel jurnal ilmiah, baik berupa penelitian empiris (kuantitatif, kualitatif, atau kuasi-eksperimental) maupun kajian konseptual. Artikel yang membahas gamifikasi di luar konteks pendidikan Islam, atau yang tidak dapat diakses teks lengkapnya, dikeluarkan dari kajian.

Proses kajian dilakukan melalui tiga tahap. Tahap pertama adalah identifikasi dan inventarisasi, yaitu mengumpulkan artikel-artikel yang relevan dengan topik gamifikasi dan PAI. Tahap kedua adalah seleksi dan penilaian kelayakan, yaitu memeriksa kesesuaian judul, abstrak, dan isi artikel dengan kriteria inklusi yang telah ditetapkan. Tahap ketiga adalah ekstraksi dan sintesis data, yaitu mencatat informasi kunci dari setiap artikel terseleksi—meliputi platform atau elemen gamifikasi yang digunakan, jenjang pendidikan, metode penelitian, dan temuan utama—untuk kemudian dianalisis secara tematik guna mengidentifikasi pola, kesamaan, dan kesenjangan antar-temuan (content analysis dan analisis kritis).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Konsep dan Landasan Teoretis Gamifikasi

Deterding, Dixon, Khaled, dan Nacke (2011) mendefinisikan gamifikasi sebagai penggunaan elemen desain permainan (game design elements) dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi pengguna. Werbach dan Hunter (2012) merinci elemen-elemen gamifikasi ke dalam tiga lapis: dynamics (narasi dan progres), mechanics (point, level, quest, tantangan), dan components (lencana, papan peringkat, avatar). Secara psikologis, efektivitas gamifikasi banyak dijelaskan melalui self-determination theory (Deci & Ryan, 2012), yang menyatakan bahwa motivasi intrinsik peserta didik tumbuh ketika kebutuhan akan kompetensi, otonomi, dan keterhubungan sosial terpenuhi. Hamari dan Koivisto (2013) menambahkan bahwa dorongan sosial—seperti pengakuan dari sesama dan kompetisi yang sehat—turut memperkuat motivasi penggunaan sistem yang digamifikasi. Hamari, Majuri, dan Koivisto (2018) dalam tinjauan literatur empiris mereka menyimpulkan bahwa gamifikasi dalam konteks pendidikan secara umum memberikan efek positif terhadap keterlibatan dan hasil belajar, meski efeknya bervariasi tergantung desain dan konteks penerapan.

2. Peta Tren Penelitian Gamifikasi dalam PAI di Indonesia

Kajian terhadap literatur yang ditelusuri menunjukkan bahwa penelitian gamifikasi dalam pembelajaran PAI di Indonesia mengalami peningkatan volume publikasi yang cukup signifikan sejak 2023 hingga 2026, seiring dengan meluasnya penggunaan platform kuis digital gratis di lingkungan sekolah dan madrasah. Sebagian besar penelitian berfokus pada pemanfaatan platform siap pakai seperti Quizizz dan Kahoot (Tiyas, 2025; Muhajjalin, 2026), Wordwall (Firmansyah, 2025), Gimkit (Agustina et al., 2024), dan ZEP Quiz (Mu'tamiroh &

Burhanuddin, 2026), dibandingkan dengan pengembangan platform atau game edukasi yang dirancang khusus untuk materi PAI. Studi yang merancang media permainan orisinal, seperti Ammar Puzzle untuk pembelajaran akidah (Azis et al., 2025) atau game edukasi berbasis Educaplay untuk materi takdir muallaq dan mubram (An Najah, 2026), masih relatif jarang dibandingkan studi yang sekadar mengadopsi platform gamifikasi generik.

Dari sisi jenjang pendidikan, mayoritas penelitian terkonsentrasi pada jenjang sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah dan sekolah menengah (Hakeu et al., 2024; Izzati et al., 2026), sementara penelitian pada jenjang perguruan tinggi keislaman masih terbatas, salah satunya kajian gamifikasi pada e-learning berbasis MDA Framework di lingkungan universitas umum (Firmansyah, 2020) yang belum banyak diadaptasi ke konteks PAI di perguruan tinggi Islam.

3. Efektivitas Gamifikasi terhadap Motivasi, Keaktifan, dan Hasil Belajar PAI

Secara konsisten, studi-studi yang dikaji melaporkan dampak positif gamifikasi terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran PAI. Tiyas (2025) dalam studinya di SMA Negeri 1 Prambanan Sleman menemukan bahwa kombinasi platform digital dan aktivitas non-digital mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan (*joyful learning*), yang tercermin dari meningkatnya antusiasme dan keaktifan siswa dibandingkan pembelajaran konvensional. Izzati, Hijriyah, dan Safari (2026) menunjukkan adanya korelasi positif antara pembelajaran berbasis gamifikasi dengan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di jenjang SMP. Sementara itu, tinjauan literatur sistematis yang dipublikasikan pada Jurnal LEARNING (2026) menyimpulkan bahwa gamifikasi terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar, minat, partisipasi, pemahaman materi, sekaligus turut mendorong pembentukan sikap dan karakter Islami peserta didik generasi Z.

Pada aspek pemahaman konsep keagamaan yang bersifat abstrak, Abdillah, Hunaida, dan Muqit (2024) menunjukkan bahwa implementasi game edukasi mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PAI di era digital, sementara An Najah (2026) secara spesifik melaporkan bahwa gamifikasi berbasis Educaplay efektif membantu siswa membedakan konsep takdir muallaq dan mubram yang selama ini tergolong sulit dipahami melalui metode ceramah. Nisa, Asdiana, dan Maisarah (2025) juga melaporkan efektivitas pendekatan *joyful learning* berbasis gamifikasi dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap Asmaul Husna. Temuan-temuan ini secara kolektif mengindikasikan bahwa gamifikasi tidak hanya berdampak pada aspek afektif (motivasi dan minat) tetapi juga aspek kognitif (pemahaman konsep) dalam pembelajaran PAI.

4. Kesesuaian Elemen Gamifikasi dengan Nilai-Nilai Islam

Salah satu temuan penting dari sintesis literatur ini adalah bahwa elemen-elemen gamifikasi menurut kerangka Werbach dan Hunter (2012)—*point*, *level*, *badge*, dan *quest*—memiliki padanan konseptual yang relevan dengan nilai-nilai Islam sehingga penerapannya dalam PAI tidak perlu dipandang sebagai importasi budaya yang asing. *Point* dan *badge* misalnya, dapat direkontekstualisasikan dengan semangat *fastabiqul khairat* (berlomba-lomba dalam kebaikan) sebagaimana termaktub dalam QS. Al-Baqarah: 148, sehingga kompetisi yang dibangun tetap berorientasi pada peningkatan amal dan pemahaman, bukan semata pengumpulan skor. *Quest* atau misi bertahap dalam gamifikasi sejalan dengan konsep *riyadhah* (latihan spiritual bertahap) yang dikenal dalam tradisi pendidikan Islam, sedangkan *level* pencapaian dapat difungsikan sebagai penanda progres penguasaan materi Al-Qur'an Hadis, Akidah Akhlak, Fikih, atau Sejarah Kebudayaan Islam secara bertahap.

Namun demikian, sejumlah kajian juga mengingatkan perlunya kehati-hatian dalam mendesain elemen kompetitif agar tidak menimbulkan orientasi belajar yang semata berburu skor atau lencana tanpa penghayatan nilai (Azis et al., 2025). Guru PAI perlu memastikan bahwa elemen permainan berfungsi sebagai alat bantu penguatan pemahaman dan akhlak, bukan menggantikan esensi spiritual pembelajaran itu sendiri.

5. Tantangan Implementasi

Di balik hasil yang secara umum positif, kajian literatur mengidentifikasi sejumlah tantangan implementasi. Pertama, kesenjangan kompetensi digital-pedagogis guru PAI. Sebagaimana ditemukan dalam berbagai studi (Hakeu et al., 2024; Jurnal LEARNING, 2026), tidak semua guru PAI memiliki kemampuan memadai untuk merancang atau mengintegrasikan platform gamifikasi secara pedagogis, sehingga penerapannya sering kali terbatas pada penggunaan fitur dasar platform kuis tanpa penyesuaian mendalam terhadap capaian pembelajaran PAI. Kedua, keterbatasan infrastruktur digital, terutama di madrasah dan sekolah di wilayah dengan akses internet yang belum merata, yang membatasi keberlanjutan penerapan gamifikasi berbasis platform daring. Ketiga, dominasi desain penelitian berupa studi kasus tunggal berskala kecil dengan durasi pendek, sehingga bukti efektivitas gamifikasi terhadap hasil belajar PAI dalam jangka panjang masih memerlukan penguatan melalui penelitian dengan desain kuasi-eksperimental yang lebih ketat dan sampel yang lebih representatif.

6. Peluang Implementasi ke Depan di Indonesia

Terlepas dari tantangan tersebut, terdapat sejumlah peluang strategis yang dapat dimanfaatkan. Fleksibilitas Kurikulum Merdeka yang memberi ruang bagi satuan pendidikan untuk mengembangkan kurikulum operasional dan pembelajaran berbasis proyek membuka peluang bagi integrasi gamifikasi secara lebih sistematis ke dalam Capaian Pembelajaran PAI, tidak sekadar sebagai selingan di sela jam pelajaran. Pertumbuhan ekosistem platform gamifikasi lokal dan konten dakwah digital di Indonesia juga menjadi sumber daya yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan modul gamifikasi PAI yang lebih kontekstual dan sesuai dengan capaian pembelajaran nasional, dibandingkan sekadar mengadopsi platform generik yang tidak dirancang khusus untuk materi keagamaan. Ke depan, pengembangan platform gamifikasi PAI yang memadukan pemetaan sistematis terhadap Capaian Pembelajaran, mekanisme sosial yang mendorong kolaborasi antar peserta didik, serta sistem personalisasi tingkat kesulitan berbasis data penggunaan, berpotensi menjadi arah pengembangan lanjutan yang lebih komprehensif dibandingkan pemanfaatan platform kuis generik yang selama ini mendominasi literatur.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan tinjauan literatur sistematis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan beberapa hal. Pertama, penelitian mengenai gamifikasi dalam pembelajaran PAI di Indonesia menunjukkan tren peningkatan volume publikasi sejak 2023, namun mayoritas masih berupa studi kasus tunggal berskala kecil yang memanfaatkan platform kuis digital generik seperti Quizizz, Kahoot, Wordwall, dan Gimkit. Kedua, bukti yang tersintesis menunjukkan bahwa gamifikasi secara konsisten berdampak positif terhadap motivasi, keaktifan, dan pemahaman peserta didik terhadap materi PAI, termasuk pada konsep-konsep abstrak seperti takdir dan Asmaul Husna. Ketiga, elemen-elemen gamifikasi—poin, lencana, papan peringkat, dan quest—memiliki padanan konseptual yang relevan dengan nilai-nilai Islam seperti fastabiqul khairat dan riyadhah, sehingga dapat diadaptasi tanpa mereduksi orientasi spiritual pembelajaran PAI. Keempat, tantangan utama implementasi terletak pada kesenjangan kompetensi digital guru,

keterbatasan infrastruktur, dan minimnya penelitian berskala luas yang mensintesis temuan-temuan yang selama ini tersebar.

2. Saran

Bagi pengembang kurikulum dan kebijakan pendidikan Islam, perlu disusun panduan atau kerangka acuan gamifikasi PAI yang terstandarisasi, yang memetakan elemen-elemen permainan terhadap Capaian Pembelajaran dan nilai-nilai Islam secara eksplisit, agar penerapannya di lapangan tidak bergantung sepenuhnya pada inisiatif individual guru. Bagi guru PAI, diperlukan peningkatan kompetensi digital-pedagogis melalui pelatihan berkelanjutan agar mampu merancang skenario gamifikasi yang selaras dengan tujuan pembelajaran, bukan sekadar menggunakan fitur bawaan platform kuis. Bagi peneliti selanjutnya, diperlukan penelitian kuasi-eksperimental dengan sampel yang lebih besar dan lintas wilayah untuk memperkuat generalisasi temuan mengenai efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran PAI, serta penelitian pengembangan (R&D) untuk merancang platform gamifikasi PAI yang dibangun khusus berbasis pemetaan Kurikulum Merdeka, alih-alih mengadaptasi platform kuis generik yang tidak dirancang untuk konteks pendidikan keagamaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, M. I., Hunaida, W. L., & Muqit, A. (2024). Implementasi game edukasi untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran PAI di era digital. *Ma'alim: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(2), 1099–1107.
- Agustina, T. H., Rienovita, E., & Emilzoli, M. (2024). Pembelajaran berbasis gamifikasi: Pemanfaatan platform Gimkit untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(4), 1475–1484. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.766>
- An Najah. (2026). Implementasi gamifikasi berbasis platform Educaplay sebagai inovasi media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. *An Najah: Jurnal Pendidikan Islam dan Sosial Keagamaan*, 5(2).
- Azis, A. R., Soraya, I., & Kurjum, M. (2025). Media Ammar Puzzle sebagai inovasi gamifikasi: Strategi revolusioner dalam pembelajaran PAI di SD ICP Al-Falah Darussalam. *Studia Religia: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam*, 9(2), 190–202.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2012). Self-determination theory. In *Handbook of theories of social psychology* (Vol. 1, No. 20, pp. 416–436). Sage.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Firmansyah, M. D. (2020). Desain gamifikasi untuk meningkatkan aktivitas mahasiswa pada e-learning Universitas Jember menggunakan MDA Framework (Skripsi). Universitas Jember.
- Hakeu, F., Pakaya, I. I., & Tangkudung, M. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam proses pembelajaran di MIS Terpadu Al-Azhfar. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*.
- Hamari, J., & Koivisto, J. (2013). Social motivations to use gamification: An empirical study of gamifying exercise. *Proceedings of the 21st European Conference on Information Systems (ECIS 2013)*, 1–12.
- Hamari, J., Majuri, J., & Koivisto, J. (2018). Gamification of education and learning: A review of empirical literature. *CEUR Workshop Proceedings*, 2186, 11–19.

- Izzati, N. D., Hijriyah, I., & Safari, S. (2026). Korelasi antara pembelajaran berbasis gamifikasi dengan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP. Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia, 6(1), 209–221. <https://doi.org/10.62491/njpi.2026.v6i1-16>
- Jurnal LEARNING. (2026). Efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran PAI terhadap motivasi belajar Generasi Z: Systematic literature review. LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran, 6(2).
- Kominfo. (2023). Laporan industri game digital Indonesia 2023. Kementerian Komunikasi dan Informatika.
- Muhajjalín, G. (2026). Pengaruh penerapan gamifikasi melalui platform Quizizz terhadap motivasi belajar PAI siswa kelas V di MI Tarbiyatul Islamiyah Winong Pati.
- Mu'tamiroh, S. R., & Burhanuddin, H. (2026). Gamifikasi pembelajaran PAI berbasis ZEP Quiz: Analisis literatur terhadap peningkatan minat belajar siswa di era digital. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 11(2), 179–194.
- Newzoo. (2023). Global games market report 2023. Newzoo B.V.
- Nisa, N., Asdiana, A., & Maisarah, M. (2025). The effectiveness of the gamification-based joyful learning approach in improving Asmaul Husna's understanding. Edureligia: Jurnal Pendidikan Agama Islam, 9(2).
- Tiyas. (2025). Implementasi gamifikasi terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA N 1 Prambanan Sleman. Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, dan Inovasi.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). For the win: How game thinking can revolutionize your business. Wharton Digital Press.
- Zed, M. (2014). Metode penelitian kepustakaan (Edisi ke-2). Yayasan Obor Indonesia.