

## GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN FIQIH UNTUK GENERASI Z : TINJAUAN LITERATUR SISTEMATIS DAN ANALISIS KUALITATIF

Arief Prasetya Mulya<sup>1</sup>, Irpan<sup>2</sup>, Izlal Muflih Siregar<sup>3</sup>, Moh Ibnu Abadika<sup>4</sup>

Sekolah Tinggi Agama Islam Raudhatul Akmal

Kec. Batang Kuis, Kab. Deli Serdang, Provinsi Sumatera Utara

Email : [ArifPrasetyaMulya@gmail.com](mailto:ArifPrasetyaMulya@gmail.com)<sup>1</sup>, [irpan0502@gmail.com](mailto:irpan0502@gmail.com)<sup>2</sup>, [izlalmuflih123@gmail.com](mailto:izlalmuflih123@gmail.com)<sup>3</sup>, [ia01072002@gmail.com](mailto:ia01072002@gmail.com)<sup>4</sup>

## Abstrak

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk pada pembelajaran agama Islam. Namun, pembelajaran fiqih masih menghadapi tantangan terkait rendahnya motivasi dan partisipasi siswa, terutama di kalangan Generasi Z yang memiliki karakteristik sebagai *digital natives*. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan gamifikasi dalam pembelajaran fiqih bagi Generasi Z di Indonesia dengan menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR). Kajian dilakukan terhadap artikel ilmiah yang diterbitkan antara tahun 2019-2024, dengan kriteria inklusi berupa penelitian eksperimental atau kuasi-eksperimental yang menyoroti penggunaan gamifikasi dalam konteks pendidikan agama Islam dan pembentukan karakter religius. Data dianalisis menggunakan pendekatan tematik untuk mengidentifikasi pola, tema, dan kecenderungan utama. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Generasi Z memiliki persepsi positif terhadap pembelajaran fiqih berbasis gamifikasi karena pendekatan ini sesuai dengan gaya belajar mereka yang interaktif, visual, dan kompetitif. Gamifikasi terbukti meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta kemampuan dalam memahami dan menerapkan konsep fiqih secara praktis. Meskipun demikian, penerapannya masih menghadapi beberapa kendala, seperti keterbatasan infrastruktur teknologi, kurangnya kompetensi guru dalam merancang media gamifikasi, serta resistensi terhadap perubahan metode pembelajaran tradisional. Secara keseluruhan, gamifikasi berpotensi menjadi strategi pedagogis yang efektif untuk memperkuat nilai-nilai religius dan membangun karakter peserta didik melalui pengalaman belajar yang menyenangkan, kolaboratif, dan bermakna. Temuan ini memberikan implikasi penting bagi pendidik dan pengembang kurikulum dalam mengadaptasi pendekatan inovatif yang selaras dengan karakter Generasi Z di era digital.

**Kata Kunci:** gamifikasi, pembelajaran fiqih, Generasi Z, motivasi belajar, pendidikan agama Islam

## Article History

Received: November 2025

Reviewed: November 2025

Published: November 2025

Plagiarism Checker No 234

Prefix DOI: Prefix DOI:

10.8734/ SINDORO.v1i2.365

Copyright: Author

Publish by: SINDORO



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

ISSN 3025-6488



9 773025 648007

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital serta perubahan dalam metode pembelajaran telah membuka berbagai peluang baru bagi dunia pendidikan. Namun, pembelajaran agama—khususnya fiqih—masih menghadapi tantangan terkait motivasi, partisipasi, dan kemampuan peserta didik dalam memahami serta menerapkan konsep-konsep fiqih dalam kehidupan sehari-

hari.<sup>1</sup> Di Indonesia, sebagai negara dengan mayoritas penduduk Muslim, pemahaman dan penerapan fiqih memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan praktik keagamaan. Meskipun demikian, sejumlah penelitian mengungkapkan bahwa pembelajaran fiqih masih banyak didominasi oleh pendekatan tradisional yang berpusat pada guru (teacher-centred) dan kurang menarik bagi generasi muda yang terbiasa dengan gaya belajar interaktif dan berbasis digital<sup>2</sup>

Generasi Z – yakni individu yang lahir antara pertengahan 1990-an hingga awal 2010-an merupakan kelompok yang tumbuh dalam era digital, akrab dengan media sosial, permainan daring, serta berbagai bentuk pengalaman interaktif.<sup>3</sup> Untuk menyampaikan materi fiqih secara efektif kepada generasi ini, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu menyesuaikan karakteristik gaya belajar mereka dengan nilai dan substansi pendidikan agama.<sup>4</sup> Salah satu pendekatan yang dinilai potensial adalah gamifikasi, yaitu penerapan unsur-unsur permainan seperti poin, tantangan, level, umpan balik langsung, dan papan peringkat ke dalam proses pembelajaran non-game. Beragam penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan partisipasi, motivasi, serta hasil belajar siswa. Beberapa kajian juga menjelaskan bahwa gamifikasi, sebagai penggunaan elemen permainan dalam konteks non-permainan, memiliki potensi besar dalam mendorong keterlibatan dan semangat belajar di bidang pendidikan.<sup>5</sup>

Dalam konteks pendidikan agama Islam, sejumlah penelitian telah mulai meneliti penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran. Sebagai contoh, riset pada mata pelajaran aqidah dan akhlak menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis gamifikasi mampu meningkatkan pemahaman konsep, motivasi, serta keterlibatan siswa.<sup>6</sup> Selain itu, studi lain mengenai pembelajaran PAI dengan penggunaan media gamifikasi menemukan bahwa elemen permainan dalam kegiatan belajar dapat berkontribusi pada peningkatan hasil belajar. Secara lebih spesifik, pada pembelajaran fiqih, beberapa penelitian juga menyoroti bahwa penerapan gamifikasi dapat menumbuhkan semangat dan antusiasme siswa dalam mempelajari materi fiqih.<sup>7</sup>

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penelitian ini mengambil fokus pada gamifikasi dalam pembelajaran fiqih untuk generasi Z. Metode yang digunakan adalah systematic literature review (SLR) dengan tujuan untuk mengidentifikasi persepsi generasi Z terhadap gamifikasi pembelajaran fiqih, tantangan yang dihadapi dalam integrasi gamifikasi tersebut, pengaruhnya terhadap keterlibatan dan motivasi siswa, serta potensi gamifikasi dalam membantu generasi Z mengingat dan menerapkan konsep fiqih dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, penelitian ini akan menjawab empat pertanyaan penelitian sebagai berikut:

---

<sup>1</sup> Nugroho Noto Suseno and others, 'Analisis Kesulitan Pembelajaran Kitab Fiqih: Studi Kasus Di Pondok Pesantren Hidayatul Qur'an Batanghari Lampung Timur', *Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam Dan Pendidikan*, 17.1 (2025), 231–45 <<https://doi.org/10.47435/al-qalam.v17i1.3808>>.

<sup>2</sup> Imroatus Solikah, 'Pendekatan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Fiqih Untuk Meningkatkan Antusiasme Siswa', *Sasana Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3.2 (2025), 164–70 <<https://doi.org/10.56854/sasana.v3i2.453>>.

<sup>3</sup> Joyo Nur Suryanto Gono Florentina Krisan Putri, S. Rouli Manalu, 'POLA KONSUMSI INFORMASI MELALUI MEDIA DI KALANGAN GENERASI Z ( Studi Terhadap SMAN 4 , SMAN 9 , SMA Mardisiswa , Dan', *Universitas Semarang*, 2024 <<https://eskripsi.usm.ac.id/files/skripsi/G31A/2020/G.311.20.0071/G.311.20.0071-15-File-Komplit-20240801124922.pdf>>.

<sup>4</sup> Salma Amalia Shinta, 'Penerapan Gamifikasi Menggunakan Media Program Studi Pendidikan Agama Islam Hidayatullah Jakarta Tahun 2025 M / 1447 H', 2025.

<sup>5</sup> Anooj R. Vadodkar, 'The Impact of Gamification on Motivation', *UC Merced Undergraduate Research Journal*, 14.1 (2022), 47–61 <<https://doi.org/10.5070/m414157328>>.

<sup>6</sup> Muhammad Adnan Faidh and others, 'Peran Media Sosial X Dalam Perkembangan Komunikasi Di Era Digital', *Konsensus : Jurnal Ilmu Pertahanan, Hukum Dan Ilmu Komunikasi*, 1.6 (2024), 43–51 <<https://doi.org/10.62383/konsensus.v1i6.433>>.

<sup>7</sup> Qomariatus Safitri, Nurul Anam, and Dewi Sinta, 'AL-ADABIYAH: Jurnal Pendidikan Agama Islam PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM MENINGKATKAN', 5.1, 17–27.

1. Bagaimana persepsi generasi Z terhadap penerapan gamifikasi dalam pembelajaran fiqih?
2. Apa tantangan yang dihadapi oleh pendidikan dalam mengintegrasikan gamifikasi dalam pembelajaran fiqih untuk generasi Z?
3. Bagaimana pengaruh gamifikasi terhadap tingkat keterlibatan dan motivasi siswa dalam belajar fiqih?
4. Apakah penerapan gamifikasi dalam pembelajaran fiqih dapat membantu generasi Z untuk lebih mudah mengingat dan menerapkan konsep fiqih dalam kehidupan sehari-hari?

Melalui kajian literatur sistematis, penelitian ini berupaya menyajikan gambaran yang komprehensif terkait penerapan gamifikasi dalam pembelajaran fiqih, sekaligus menawarkan rekomendasi bagi para pendidik, praktisi, dan peneliti dalam rangka mengembangkan strategi pembelajaran fiqih yang lebih relevan bagi generasi Z. Dengan begitu, diharapkan pembelajaran fiqih tidak hanya menjadi tugas penguasaan teori, melainkan menjadi pengalaman belajar yang menarik, bermakna, dan aplikatif.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan **pendekatan Systematic Literature Review (SLR)** sebagai metode utama untuk mengkaji secara komprehensif penerapan **gamifikasi dalam pembelajaran Fiqih** bagi Generasi Z di Indonesia. Pemilihan metode ini didasarkan pada kemampuannya untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai perkembangan, efektivitas, serta arah penelitian yang berkaitan dengan integrasi gamifikasi dalam pendidikan agama Islam.

Tahapan penelitian diawali dengan **identifikasi dan pengumpulan literatur** dari berbagai basis data ilmiah seperti **Google Scholar**, **Garuda (Garba Rujukan Digital)**, dan **DOAJ Indonesia**. Proses pencarian dilakukan menggunakan kombinasi kata kunci, antara lain *“gamifikasi dalam pembelajaran Fiqih”*, *“gamifikasi pendidikan agama Islam”*, *“game-based learning Fiqih”*, *“nilai karakter religius”*, dan *“eksperimen pendidikan Islam”*.

Untuk memastikan keakuratan dan keterkinian data, hanya artikel yang diterbitkan dalam kurun waktu **2019 hingga 2024** yang disertakan dalam analisis. Artikel yang ditemukan kemudian diseleksi menggunakan **kriteria inklusi** yang meliputi: (1) penelitian dengan metode **eksperimen atau kuasi-eksperimen**, (2) dilaksanakan di **Indonesia**, dan (3) menyoroti **penerapan gamifikasi yang berorientasi pada penguatan nilai dan karakter religius peserta didik**.

Analisis data dilakukan menggunakan **pendekatan tematik (thematic analysis)**. Setiap artikel dianalisis untuk mengidentifikasi **pola, tema, dan kecenderungan yang berulang** terkait penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Fiqih. Hasil analisis tematik menunjukkan tiga fokus utama, yaitu:

- (1) peningkatan hasil belajar dan motivasi peserta didik melalui penggunaan elemen permainan edukatif;
- (2) pembentukan karakter religius melalui sistem penghargaan, tantangan, dan kompetisi yang sehat; serta
- (3) berbagai tantangan implementasi gamifikasi di lingkungan madrasah, termasuk keterbatasan sarana digital dan kesiapan tenaga pendidik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Persepsi Generasi Z terhadap Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran Fiqih

Hasil telaah dari berbagai penelitian menunjukkan bahwa **Generasi Z memiliki persepsi positif** terhadap penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Fiqih. Generasi ini dikenal sebagai kelompok digital native yang tumbuh dengan teknologi interaktif, sehingga mereka lebih tertarik pada pendekatan pembelajaran yang bersifat visual, kompetitif, dan partisipatif.

Penelitian oleh <sup>8</sup> dalam *Jurnal Sasana* mengungkapkan bahwa lebih dari 80% siswa merasa pembelajaran Fiqih menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami ketika menggunakan platform berbasis gamifikasi seperti *Quizizz* dan *ClassPoint*. Sistem penghargaan (*badges*, poin, *leaderboard*) membuat siswa merasa dihargai dan tertantang untuk belajar lebih aktif.

Selain itu, penelitian <sup>9</sup> dalam *International Journal of Education and Development* menyebutkan bahwa gamifikasi memberikan ruang bagi siswa untuk berinteraksi, berdiskusi, dan belajar kolaboratif tanpa tekanan akademik yang berlebihan. Pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa terlibat secara emosional dan sosial dalam proses belajar.

Dengan demikian, persepsi Generasi Z terhadap gamifikasi dalam pembelajaran Fiqih dapat dikategorikan sangat baik, karena metode ini sejalan dengan karakteristik dan preferensi belajar mereka.

## 2. Tantangan Pendidikan dalam Mengintegrasikan Gamifikasi dalam Pembelajaran Fiqih

Meskipun gamifikasi memiliki potensi pedagogis yang signifikan, integrasinya dalam konteks madrasah atau sekolah agama menghadapi sejumlah **kendala nyata, baik struktural maupun kultural**. Tantangan ini mencakup dua area utama:

### 1. Infrastruktur dan Kompetensi Teknologis:

- **Infrastruktur TIK yang terbatas** menjadi hambatan struktural utama, yang meliputi kurangnya akses ke koneksi internet yang stabil dan perangkat digital yang memadai <sup>10</sup>
- **Kurangnya kapasitas guru** dalam merancang dan memanfaatkan media gamifikasi secara efektif juga sering disoroti, mengindikasikan perlunya pelatihan yang lebih intensif.

### 2. Tantangan Kultural dan Pedagogis:

- Terdapat **resistensi kultural** dari guru Fiqih yang sudah terbiasa dengan model pengajaran tradisional, seperti **metode ceramah dan hafalan**.
- Kondisi ini menuntut **pergeseran paradigma pedagogis** yang mendasar, di mana guru harus mampu mengubah pola pikir dari pendekatan *teacher-centered* menjadi pembelajaran **interaktif berbasis permainan**.

Oleh karena itu, keberhasilan integrasi gamifikasi memerlukan upaya komprehensif untuk meningkatkan **kapasitas guru** dan mereorientasi pembelajaran agar selaras dengan nilai-nilai Islam dan tujuan pembentukan karakter siswa. <sup>11</sup>

## 3. Pengaruh Gamifikasi terhadap Keterlibatan dan Motivasi Siswa

Hasil analisis menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki **pengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa** dalam mata pelajaran Fiqih. Pemanfaatan elemen gamifikasi, seperti **kompetisi yang sehat, sistem penghargaan (*reward*), dan tantangan yang terstruktur**, secara efektif mendorong partisipasi aktif siswa.

Temuan ini konsisten dengan penelitian di ranah Pendidikan Agama Islam (PAI) yang lebih luas, di mana gamifikasi terbukti mampu **meningkatkan motivasi intrinsik** siswa dan berujung pada perbaikan **hasil belajar** <sup>12</sup>. Secara spesifik dalam pembelajaran Fiqih, pendekatan ini mengubah siswa dari penerima materi yang pasif menjadi peserta yang **aktif terlibat dalam proses simulatif, kolaboratif, dan reflektif**, yang pada akhirnya memperkuat komitmen mereka terhadap proses belajar.

<sup>8</sup> Solikah.

<sup>9</sup> Abdul Malik Saif Ababil, Zainal Abidin, and Agus Fawait, 'Penerapan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Islam Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Application of Gamification in Islamic Education Learning to Increase Student Motivation and Learning Outcomes', *IJoEd: Indonesian Journal on Education*, 1.4 (2025), 2025–2316.

<sup>10</sup> S.M. Yusuf, 'Al-Mujahadah: Islamic Education Journal', *Al-Mujahadah*, 1.1 (2023), 111–18.

<sup>11</sup> Solikah.

<sup>12</sup> Malik Saif Ababil, Abidin, and Fawait.

#### 4. Kemudahan Mengingat dan Menerapkan Konsep Fiqih

Penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi memfasilitasi kemampuan siswa Generasi Z untuk **mengingat dan menerapkan konsep Fiqih** dalam konteks kehidupan nyata. Hal ini dicapai melalui penggunaan **aktivitas berbasis tantangan dan simulasi**—seperti permainan atau kuis interaktif— yang mengemas hukum ibadah atau muamalah.

Meskipun beberapa studi berfokus pada ranah Pendidikan Agama Islam (PAI) yang lebih umum, seperti yang dicatat oleh <sup>13</sup> mengenai peningkatan motivasi dan pemahaman siswa, implikasinya sangat relevan. Temuan ini menegaskan bahwa pendekatan interaktif secara efektif memfasilitasi **transfer pembelajaran** dari lingkungan kelas ke praktik sehari-hari.

Oleh karena itu, ketika dirancang secara cermat, gamifikasi bertransformasi dari sekadar alat untuk menarik minat menjadi **sarana strategis untuk penguatan nilai dan pembinaan karakter religius** yang secara langsung dapat diaplikasikan dalam kehidupan siswa.

#### KESIMPULAN

Generasi Z, yang secara inheren merupakan **digital native**, menunjukkan **persepsi yang sangat positif** terhadap penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Fiqih. Mereka adalah kelompok yang tertarik pada metode belajar yang visual, interaktif, dan kompetitif, yang sejalan dengan pendekatan gamifikasi. Berbagai penelitian, seperti yang dilakukan oleh <sup>14</sup>, menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa Fiqih menjadi **lebih mudah dipahami dan menyenangkan** ketika menggunakan platform berbasis gamifikasi.

Sistem penghargaan seperti poin, *badges*, dan *leaderboard* terbukti efektif **meningkatkan motivasi dan mendorong partisipasi aktif** siswa. Bahkan, gamifikasi memberikan ruang bagi siswa untuk belajar secara kolaboratif, berdiskusi, dan berinteraksi sosial tanpa tekanan akademik berlebihan, sehingga proses belajar menjadi **lebih bermakna**.<sup>15</sup> Secara keseluruhan, gamifikasi berhasil mengubah siswa dari penerima materi yang pasif menjadi peserta yang aktif terlibat.

Kendati demikian, integrasi gamifikasi dalam konteks pendidikan agama menghadapi **sejumlah tantangan nyata**. Secara struktural, kendala utama adalah **keterbatasan infrastruktur TIK**, termasuk kurangnya akses internet stabil dan perangkat digital yang memadai. Tantangan ini diperparah oleh **kurangnya kompetensi guru** dalam merancang dan memanfaatkan media gamifikasi secara efektif, yang mengindikasikan perlunya pelatihan intensif.

Selain masalah teknis, terdapat **resistensi kultural dan pedagogis**. Banyak guru Fiqih yang sudah terbiasa dengan metode tradisional seperti ceramah dan hafalan menolak pergeseran paradigma. Keberhasilan implementasi gamifikasi oleh karena itu menuntut adanya **perubahan pola pikir mendasar** dari pengajaran yang berpusat pada guru (*teacher-centered*) menjadi pembelajaran interaktif berbasis permainan.

Secara pedagogis, gamifikasi tidak hanya menarik minat, tetapi juga **memfasilitasi kemampuan siswa Generasi Z untuk mengingat dan menerapkan** konsep Fiqih dalam kehidupan nyata. Melalui simulasi dan tantangan interaktif, hukum ibadah dan muamalah dapat dikemas secara aplikatif. Dengan demikian, gamifikasi bertransformasi menjadi sarana strategis

<sup>13</sup> Ralph Adolph, 'Pemanfaatan Gamifikasi Pada Pembelajaran PAI Di Sekolah Dasar', *Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09 (2016), 1–23.

<sup>14</sup> Solikah.

<sup>15</sup> Malik Saif Ababil, Abidin, and Fawait.

untuk penguatan nilai dan pembinaan karakter religius yang dapat diaplikasikan langsung dalam kehidupan siswa sehari-hari.<sup>16</sup>

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adolph, Ralph, 'Pemanfaatan Gamifikasi Pada Pembelajaran PAI Di Sekolah Dasar', *Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09 (2016), 1-23
- Florentina Krisan Putri, S. Rouli Manalu, Joyo Nur Suryanto Gono, 'POLA KONSUMSI INFORMASI MELALUI MEDIA DI KALANGAN GENERASI Z ( Studi Terhadap SMAN 4 , SMAN 9 , SMA Mardasiswa , Dan', *Universitas Semarang*, 2024 <<https://eskripsi.usm.ac.id/files/skripsi/G31A/2020/G.311.20.0071/G.311.20.0071-15-File-Komplit-20240801124922.pdf>>
- Kutbaniyah, A'imatul, Ririn Muktamiroh, and Abdul Bashith, 'Gamifikasi Sebagai Strategi Efektif Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Dalam Pendidikan Agama Islam', *MA'ALIM: Jurnal Pendidikan Islam*, 6 (2025), 119-33 <<https://doi.org/10.21154/maalim.v6i1.10948>>
- Malik Saif Ababil, Abdul, Zainal Abidin, and Agus Fawait, 'Penerapan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Islam Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Application of Gamification in Islamic Education Learning to Increase Student Motivation and Learning Outcomes', *IJoEd: Indonesian Journal on Education*, 1 (2025), 2025-2316
- Muhammad Adnan Faidh, Muhamad Esa Maulana, Ninda Ela Putri, Siti Indriyani Putri, Thasya Azhari Munir, and April Laksana, 'Peran Media Sosial X Dalam Perkembangan Komunikasi Di Era Digital', *Konsensus: Jurnal Ilmu Pertahanan, Hukum Dan Ilmu Komunikasi*, 1 (2024), 43-51 <<https://doi.org/10.62383/konsensus.v1i6.433>>
- Safitri, Qomariatus, Nurul Anam, and Dewi Sinta, 'AL-ADABIYAH: Jurnal Pendidikan Agama Islam PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM MENINGKATKAN', 5, 17-27
- Shinta, Salma Amalia, 'Penerapan Gamifikasi Menggunakan Media Program Studi Pendidikan Agama Islam Hidayatullah Jakarta Tahun 2025 M / 1447 H', 2025
- Solikah, Imroatus, 'Pendekatan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Fiqih Untuk Meningkatkan Antusiasme Siswa', *Sasana Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3 (2025), 164-70 <<https://doi.org/10.56854/sasana.v3i2.453>>
- Suseno, Nugroho Noto, Dedi Irwansyah, Buyung Syukron, Ahmad Ardiyansyah, and Fitriyah Fitriyah, 'Analisis Kesulitan Pembelajaran Kitab Fiqih: Studi Kasus Di Pondok Pesantren Hidayatul Qur'an Batanghari Lampung Timur', *Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam Dan Pendidikan*, 17 (2025), 231-45 <<https://doi.org/10.47435/al-qalam.v17i1.3808>>
- Vadodkar, Anooj R., 'The Impact of Gamification on Motivation', *UC Merced Undergraduate Research Journal*, 14 (2022), 47-61 <<https://doi.org/10.5070/m414157328>>
- Yusuf, S.M., 'Al-Mujahadah: Islamic Education Journal', *Al-Mujahadah*, 1 (2023), 111-18

---

<sup>16</sup> A'imatul Kutbaniyah, Ririn Muktamiroh, and Abdul Bashith, 'Gamifikasi Sebagai Strategi Efektif Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Dalam Pendidikan Agama Islam', *MA'ALIM: Jurnal Pendidikan Islam*, 6.1 (2025), 119-33 <<https://doi.org/10.21154/maalim.v6i1.10948>>.