



INOVASI PEMBELAJARAN PAI DI ERA DIGITAL: STRATEGI MENUMBUHKAN MINAT BELAJAR GEN-Z MELALUI GAMIFIKASI

Ikhrom Norvaizi,¹ Moch Iqbal,²

Affiliation^{1,2}: (UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu)

Email: ikhromnorvaizi7@gmail.com ¹, [moch iqbal@mail.uinfabsengkulu.ac.id](mailto:moch_iqbal@mail.uinfabsengkulu.ac.id) ²

Keywords: write

Template, Jurnal, El

Makrifah, 2025.

(only conceptual words that shows the main idea of the article)

Kata Kunci: Template, Jurnal, El Makrifah, 2025.

(hanya kata yang mengandung konsep/gagasan artikel ini)

Abstract:

The transformation of education in the digital era has had a significant impact on the learning pattern of Islamic Religious Education (PAI), especially in an effort to foster the interest in learning of Generation Z (Gen-Z). Gen-Z students have unique characteristics that are highly adaptive to technology, visuals, and digital interactions, so they need an innovative approach to keep religious learning relevant and interesting. The research method used in this study is library research with a descriptive qualitative approach. The data analysis in this study uses qualitative analysis. The data obtained from various literature were then categorized according to the main themes such as PAI learning innovations, characteristics of generation Z, and the application of gamification in the learning process. The results of the analysis are then presented in the form of interpretive descriptions that describe effective strategies to increase students' interest in learning through innovative digital approaches. The application of educational games also has a positive influence on students' motivation to learn. With the elements of competition and gamification, they become more enthusiastic about participating in lessons because the classroom atmosphere becomes more dynamic and not monotonous. In addition, the challenges in the quizzes encourage students to understand the material better in order to obtain better results. Educational games take advantage of students' natural tendency to compete and achieve achievements, thereby increasing their active participation in learning. Gamification is an effective learning approach in increasing students' motivation and understanding of Islamic Religious Education subjects. However, the application of gamification is inseparable from a number of obstacles, including the limitation of technological means, the lack of teacher competence in designing game-based learning, and the potential for distraction for students who are more interested in the game aspect than the subject matter.

Abstrak:

Transformasi pendidikan di era digital telah membawa dampak signifikan terhadap pola pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), terutama dalam upaya menumbuhkan minat belajar Generasi Z (Gen-Z). Peserta didik Gen-Z

dengan karakteristik uniknya sangat adaptif terhadap teknologi, visual, dan interaksi digital, sehingga memerlukan pendekatan inovatif agar pembelajaran agama tetap relevan dan menarik. Metode penelitian yang digunakan dalam kajian ini adalah library research (penelitian kepustakaan) dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis kualitatif. Data yang diperoleh dari berbagai literatur kemudian dikategorikan menurut tema utama seperti inovasi pembelajaran PAI, karakteristik generasi Z, serta penerapan gamifikasi dalam proses belajar. Hasil analisis kemudian disajikan dalam bentuk deskripsi interpretatif yang menggambarkan strategi-strategi efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik melalui pendekatan digital yang inovatif. Penerapan permainan edukasi dapat memberikan pengaruh positif terhadap semangat belajar siswa. Dengan adanya unsur permainan atau game dan kompetitif, mereka menjadi lebih antusias mengikuti pelajaran karena suasana kelas menjadi lebih dinamis dan tidak monoton. Selain itu, adanya tantangan dalam kuis mendorong siswa untuk memahami materi lebih baik guna memperoleh hasil yang lebih baik. Game edukasi memanfaatkan kecenderungan alami siswa untuk bersaing dan mencapai prestasi, sehingga meningkatkan partisipasi aktif mereka dalam pembelajaran. Gamifikasi menjadi pendekatan pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi serta pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Meskipun demikian, penerapan gamifikasi tidak terlepas dari sejumlah hambatan, antara lain keterbatasan sarana teknologi, kurangnya kompetensi guru dalam merancang pembelajaran berbasis permainan, dan potensi distraksi siswa yang lebih tertarik pada aspek permainan daripada materi pelajaran.

A. introduction

Transformasi pendidikan di era digital telah membawa dampak signifikan terhadap pola pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), terutama dalam upaya menumbuhkan minat belajar Generasi Z (Gen-Z). Peserta didik Gen-Z memiliki karakteristik unik yang sangat adaptif terhadap teknologi, visual, dan interaksi digital, sehingga memerlukan pendekatan inovatif agar pembelajaran agama tetap relevan dan menarik (Murniasih et al., 2024). Sejumlah hasil penelitian menekankan urgensi perubahan strategi pembelajaran PAI melalui digitalisasi dan gamifikasi sebagai bentuk respons terhadap pergeseran gaya belajar generasi muda. Menurut Supriadi, digitalisasi dalam pembelajaran agama dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta memudahkan

akses pengetahuan keagamaan secara lebih inklusif (Supriadi et al., 2025).

Strategi inovasi seperti penggunaan TI, model pembelajaran berbasis proyek, serta integrasi nilai-nilai Islam dalam konteks kekinian mampu meningkatkan kualitas pendidikan agama di Indonesia (Ahmad yunus Pohan, 2025). Selain itu, peran media sosial, Learning Management System (LMS), dan aplikasi digital sebagai medium distribusi materi pembelajaran yang interaktif, sehingga mempermudah transfer pengetahuan serta mempercepat proses internalisasi nilai keagamaan (Zahrah et al., 2025). Keterlibatan media digital juga memperluas akses pendidikan PAI ke wilayah tertinggal dan marginal serta mendorong pendekatan belajar lebih inklusif (Nurhidin, 2017).

Model pembelajaran berbasis gamifikasi menjadi salah satu inovasi yang mendapatkan perhatian luas. Gamifikasi dalam konteks pendidikan diterapkan dengan memanfaatkan elemen permainan pada aktivitas belajar, seperti penggunaan poin, badge, leaderboard, tantangan, dan reward (Rahardja et al., 2018). Gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi, serta engagement siswa dalam kelas secara nyata (Samosir, 2024). Pada aspek afektif, gamifikasi memperkuat pengalaman emosional dan sosial sehingga pembelajaran bernuansa agama menjadi lebih menyenangkan dan mudah diakses (Supriadi et al., 2025).

Pentingnya pengembangan kurikulum PAI yang berbasis teknologi sebagai respons atas dinamika kebutuhan peserta didik di era digital (Sagala, 2025). Institusi pendidikan berkolaborasi erat dengan pengembang aplikasi pendidikan untuk menghasilkan konten digital Islami yang berdampak pada peningkatan literasi keagamaan (Pasi, 2019), Kutbaniyah juga menyarankan agar sebuah lembaga pendidikan untuk mendukung serta mengaplikasikan konten digital dalam pendidikan keagamaan (Kutbaniyah et al., 2025). Selain itu, model pembelajaran berbasis multimedia dan proyek sebagai alternatif efektif dalam pelaksanaan pembelajaran agama di abad 21 (Amanda Nasution et al., 2025).

Penerapan aplikasi Quizizz, Kahoot, dan gamified digital tools yang lain mampu memperkuat pemahaman, penguasaan, dan minat belajar materi PAI melalui simulasi dan kuis interaktif (Fauziyah et al., 2025). Tak hanya itu, studi Nastia membuktikan bahwa evaluasi pembelajaran berbasis ICT meningkatkan kualitas asesmen dan

konektivitas antara guru serta peserta didik (Fatikhasari et al., 2025a). Dampak positif pengembangan konten pembelajaran digital Islami, baik melalui infografis, video pendek, ataupun animasi yang diunggah ke Instagram, TikTok, atau YouTube (Hasibuan & Rifa'i, 2024).

Aplikasi Quizizz sebagai salah satu media yang paling diminati Gen-Z untuk belajar PAI secara mandiri dan terstruktur (Maulana Ahmad et al., 2024). Komariyah berpendapat bahwa inovasi teknologi pendidikan harus diimbangi dengan penguatan literasi digital Islami agar proses belajar berjalan berkesinambungan dan tepat sasaran (Komariyah et al., 2024). Jakaria juga menawarkan model pembelajaran kolaboratif dengan konsep digital flipped classroom untuk menghasilkan generasi muslim yang kritis, kreatif, serta religius (Umro, 2025).

Di balik peluang inovasi tersebut, tantangan berupa kesenjangan literasi digital guru, keterbatasan sumber belajar digital Islami, serta rendahnya partisipasi orang tua dalam mendukung digitalisasi pembelajaran di rumah (Zahrah et al., 2025). Penelitian Winarsih menawarkan pelatihan intensif dan pendampingan guru sebagai solusi atas minimnya penguasaan digital dalam perancangan perangkat ajar berbasis teknologi (Pasi, 2019).

Secara keseluruhan, inovasi pembelajaran digital dan gamifikasi mampu mengadopsi realitas sosial Gen-Z yang informatif, kompetitif, dan serba cepat, sehingga pendidikan agama Islam tetap relevan, efektif, dan mampu membangun karakter religius yang adaptif terhadap perubahan global. Sinergi antara pendidik, institusi, pengembang teknologi, peserta didik, serta stakeholder pendidikan sangat dibutuhkan agar inovasi pembelajaran menjadi gerakan transformasi keagamaan yang holistik di era digital.

B. Methods

Penelitian kepustakaan dengan pendekatan kualitatif deskriptif merupakan metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Penelitian kepustakaan ini berfokus pada analisis terhadap berbagai literatur, baik berupa buku, jurnal ilmiah, artikel, maupun dokumen resmi yang berkaitan dengan inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di era digital, serta strategi menumbuhkan minat belajar generasi Z melalui penerapan gamifikasi. Menurut Zed dalam Metode Penelitian Kepustakaan, penelitian kepustakaan bertujuan untuk mengkaji berbagai sumber

pustaka guna menemukan konsep-konsep, teori, serta hasil penelitian terdahulu yang relevan untuk pengembangan pengetahuan (Zed, 2014). Dengan demikian, penelitian ini tidak melibatkan pengumpulan data lapangan secara langsung, tetapi lebih menitikberatkan pada eksplorasi gagasan dan telaah teoritis.

Sumber data yang digunakan adalah data sekunder, yang diperoleh dari buku-buku ilmiah, jurnal nasional dan internasional, artikel akademik, hasil penelitian sebelumnya, serta dokumen resmi dari lembaga pendidikan atau instansi pemerintah terkait penerapan teknologi dalam pembelajaran PAI. Pengumpulan data dilakukan dengan langkah-langkah sistematis, yaitu menelusuri sumber pustaka yang relevan melalui basis data digital dan perpustakaan, membaca serta menelaah isi secara kritis, dan mencatat informasi penting yang berhubungan dengan topik penelitian.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis kualitatif sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono dalam Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D, yakni dengan cara mereduksi data, menyajikan data dalam bentuk naratif, serta menarik kesimpulan berdasarkan interpretasi tematik (Sugiyono, 2019). Data yang diperoleh dari berbagai literatur kemudian dikategorikan menurut tema utama seperti inovasi pembelajaran PAI, karakteristik generasi Z, serta penerapan gamifikasi dalam proses belajar. Hasil analisis kemudian disajikan dalam bentuk deskripsi interpretatif yang menggambarkan strategi-strategi efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik melalui pendekatan digital yang inovatif. Adapun rujukan metodologis penelitian ini menggunakan panduan dari Zed (2008) dan Sugiyono (2019) sebagai landasan utama dalam penyusunan langkah-langkah penelitian kepustakaan berbasis pendekatan kualitatif.

C. Analysis and Discussion

Generasi Z dalam Konteks Pembelajaran

Kelompok demografi yang dikenal sebagai Generasi Z (Gen Z) pertama kali muncul antara tahun 1990 dan 2010. Mereka termasuk generasi yang tumbuh besar dengan internet dan teknologi digital. Karena Gen Z tidak pernah hidup tanpa akses ke internet atau gawai digital lainnya seperti komputer, ponsel pintar, dan media sosial, mereka terkadang disebut sebagai "penduduk asli digital". Kita dikelilingi oleh teknologi dan informasi yang dapat diakses secara bebas karena kita hidup di era digital.

Mereka menggunakan media sosial, teknologi, dan komunikasi internet untuk berbagai aktivitas sehari-hari. Hal ini memengaruhi preferensi komunikasi dan interaksi mereka. Teks kurang menarik bagi mereka dibandingkan media visual seperti gambar dan film. Hal ini berkaitan dengan keinginan mereka untuk belajar melalui media visual dan interaktif, termasuk YouTube, Instagram, dan TikTok (Nawawi, 2020).

Gen Z disebut sebagai "penduduk asli digital" karena mereka dibesarkan di dunia di mana media sosial, internet, dan teknologi digital lainnya semakin banyak digunakan untuk menghubungkan orang. Mereka menggunakan perangkat elektronik seperti komputer, tablet, dan ponsel secara rutin. Hal ini menyulitkan mereka untuk memperoleh pengetahuan dan mengikuti perkembangan sumber daya pembelajaran. Pembelajaran berbasis teks bukanlah satu-satunya cara teknologi digunakan dalam Pendidikan Agama Islam (PAI); program multimedia, platform, film, dan perangkat digital lainnya yang memungkinkan siswa untuk terlibat dalam pendidikan agama dengan berbagai cara juga dapat digunakan.

Demi menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menarik, Generasi Z secara bertahap mengadopsi strategi pengajaran yang memanfaatkan teknologi. Dibandingkan dengan buku atau ceramah yang panjang, mereka menyerap pengetahuan lebih cepat ketika disampaikan secara visual, seperti dalam film atau animasi. Pamflet, e-book, film, dan artikel tentang pendidikan Islam hanyalah beberapa contoh materi ajar yang tersedia bagi siswa secara daring. Menurut penelitian, 85% siswa berpendapat bahwa penggunaan materi pembelajaran digital memudahkan pemahaman konten Pendidikan Agama Islam (PAI). Berkat elemen-elemen ini, pendidikan PAI yang terintegrasi dengan teknologi, termasuk pembelajaran berbasis aplikasi atau platform digital yang memudahkan akses informasi, sangat mirip dengan fitur-fitur mereka.

Pembelajaran interaktif, yang memungkinkan siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran, lebih menarik bagi Generasi Z. Mereka ingin terlibat dalam kegiatan yang memotivasi dan memberi mereka kesempatan untuk mengekspresikan diri (Abadi, 2015). Harap bersikap jujur dan kritis terhadap diri sendiri. Kami lebih termotivasi oleh teknik-teknik seperti diskusi kelompok, pembelajaran berbasis proyek, simulasi, dan permainan edukatif karena teknik-teknik tersebut memungkinkan kami untuk berkolaborasi, melatih pengendalian diri, dan memperoleh pengetahuan dari masalah-

masalah yang tidak diselesaikan dengan kekerasan (Fatikhasari et al., 2025b).

Selain itu, generasi ini lebih terbiasa dengan alat bantu visual di kelas. Materi yang disajikan secara visual lebih mudah dipahami dibandingkan materi, film, infografis, dan animasi yang menggabungkan teks, gambar, dan konten lainnya. Teks merupakan fondasi pendidikan tradisional. Pemahaman dan kepekaan siswa terhadap materi pelajaran dapat ditingkatkan melalui pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang memanfaatkan gagasan, kisah, atau gambar Islami. Menurut media sosial, Generasi Z merupakan produk sampingan dari kehidupan sehari-hari mereka. Selain memfasilitasi komunikasi dan penelitian, platform seperti Facebook, Instagram, TikTok, dan YouTube juga dimanfaatkan untuk mencari informasi dan pendidikan. Penelitian menunjukkan bahwa media sosial dapat menjadi alat pengajaran yang bermanfaat karena menyajikan pengetahuan secara visual, interaktif, dan mudah dipahami.

Dalam kerangka Pendidikan Agama Islam (PAI), hal ini merupakan pelajaran penting. Memastikan bahwa materi yang diberikan kepada siswa sejalan dengan ajaran Islam dan mendorong pembelajaran merupakan bagian yang sulit. Informasi yang tidak relevan atau bahkan bertentangan dengan nilai-nilai Islam dapat diakses melalui media sosial. Oleh karena itu, penting bagi para pendidik dan orang dewasa lainnya untuk memberikan nasihat tentang cara menggunakan media sosial secara bertanggung jawab dan aman. Namun, media sosial memang menghadirkan peluang penting untuk menciptakan strategi pengajaran PAI yang lebih sesuai dengan karakteristik Generasi Z. Sejumlah taktik dapat digunakan, termasuk pengembangan konten PAI yang inovatif dan relevan, penggabungan media sosial ke dalam proses pendidikan, diskusi interaktif berbasis media sosial, dan kecenderungan Gen Z untuk jadwal belajar yang lebih fleksibel.

Mereka dapat belajar dengan kecepatan mereka sendiri berkat semakin banyaknya alat bantu pembelajaran yang tersedia kapan saja dan dari mana saja. Platform atau aplikasi cerdas yang populer dan mudah digunakan menjadi dasar pengajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Umumnya, aplikasi atau film edukasi akan lebih memenuhi kebutuhan mereka. Hal ini mencakup siswa tertentu yang merasa teknik mengajar praktis dan kurang informatif kurang nyaman, serta platform pendidikan dan pembelajaran Gen Z yang selalu menuntut jawaban atas pertanyaan dan hasil yang cepat.

Pendidikan Islam mengajarkan siswa bahwa kesabaran dan kerja keras diperlukan untuk belajar. Imam Zarnuji menggarisbawahi perlunya manajemen waktu yang efektif dan terorganisir, yang memungkinkan siswa untuk lebih berkonsentrasi pada materi yang lebih relevan. Menurut teori ini, siswa akan lebih mementingkan proses pembelajaran daripada jika mereka hanya mementingkan hasil langsung. Untuk memenuhi preferensi belajar Generasi Z yang berkelanjutan, inovasi dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) sangat dibutuhkan. Hal ini akan menjamin bahwa pendidikan PAI tetap relevan sebagai topik yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai dan karakter Islam (Harahap & Hsb, 2024).

Konsep Gamifikasi dalam Pembelajaran

Gamifikasi merupakan penggunaan media pembelajaran dengan pendekatan yang menggunakan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan, seperti pendidikan atau pekerjaan, untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan dan hasil akhir. Tujuan utamanya adalah mendorong partisipasi, merangsang pemecahan masalah dan meningkatkan kreativitas dengan cara yang menyenangkan dan menarik (Mertayasa et al., 2022).

Gamifikasi tidak hanya meningkatkan motivasi intrinsik, di mana individu merasa termotivasi untuk melakukan sesuatu karena kepuasan atau minat pribadi, tetapi juga dapat meningkatkan keterlibatan dan kinerja. Dengan memanfaatkan prinsip-prinsip permainan, gamifikasi bertujuan untuk membuat pengalaman nonpermainan menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan memuaskan (Vallian, 2022).

Elemen-elemen permainan yang sering digunakan dalam gamifikasi termasuk poin, level, pencapaian, tantangan dan hadiah. Misalnya, dalam konteks pendidikan, siswa dapat diberi poin atau penghargaan setiap kali mereka menyelesaikan tugas atau mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Mereka juga dapat naik level atau mendapatkan hadiah virtual atas prestasi (Aditya et al., 2024).

Gamifikasi memiliki beberapa prinsip mencakup konsep penggunaan kompetisi, kolaborasi dan interaksi sosial dalam konteks pembelajaran atau pekerjaan. Gamifikasi juga mencakup konsep penggunaan kompetisi, kolaborasi dan interaksi sosial dalam konteks pembelajaran atau pekerjaan (Aditya et al., 2024). Pertama, kompetisi. Dalam gamifikasi, kompetisi dapat menjadi pendorong motivasi yang kuat bagi individu untuk

mencapai tujuan tertentu. Hal ini dapat diwujudkan melalui penggunaan papan peringkat, di mana peserta bersaing untuk menduduki posisi teratas berdasarkan pencapaian mereka dalam aktivitas tertentu (Regita, 2025).

Artinya, kompetisi dapat merujuk pada penggunaan papan peringkat atau skor yang memungkinkan peserta bersaing satu sama lain. Misalnya, dalam pembelajaran online, siswa dapat melihat skor atau peringkat mereka dibandingkan dengan rekan-rekan sekelasnya, yang dapat menjadi motivasi tambahan bagi mereka untuk meningkatkan kinerja mereka. Namun, penting untuk menciptakan lingkungan yang mendukung kompetisi yang sehat, di mana peserta didorong untuk mencapai yang terbaik tetapi juga didorong untuk mendukung satu sama lain.

Kedua, kolaborasi. Gamifikasi sering kali dihubungkan dengan elemen kompetisi, namun kolaborasi juga dapat menjadi bagian penting dari strategi gamifikasi. Melalui pembagian tugas-tugas berbasis tim atau tantangan-tantangan yang memerlukan kerja sama antara peserta, gamifikasi dapat merangsang kolaborasi dan interaksi positif antar individu (Regita, 2025). Dalam gamifikasi, kolaborasi menekankan interaksi dan kerja sama tim. Guru atau fasilitator dapat membuat misi atau tantangan yang menuntut kerja sama siswa untuk mencapai tujuan tertentu. Misalnya, untuk menyelesaikan tugas atau menemukan solusi atas suatu masalah, siswa perlu berkolaborasi dalam kelompok. Keterampilan sosial siswa serta pemahaman mereka tentang hubungan interpersonal dan kerja sama tim akan meningkat melalui kemitraan ini.

Ketiga, interaksi Sosial. Gamifikasi dapat memanfaatkan fitur-fitur sosial, seperti forum diskusi, komentar atau penilaian antar peserta untuk meningkatkan interaksi sosial antara individu. Hal ini tidak hanya menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis, tetapi juga memungkinkan pertukaran ide dan dukungan antar anggota komunitas (Regita, 2025). Dalam pemahaman lainnya, gamifikasi dapat memanfaatkan fitur-fitur sosial dalam platform pembelajaran, seperti forum diskusi atau fitur komentar, untuk mendorong interaksi sosial antara peserta. Melalui interaksi ini, peserta dapat berbagi ide, pengalaman atau dukungan satu sama lain. Interaksi sosial ini tidak hanya memperkaya pengalaman pembelajaran individu, tetapi juga membentuk komunitas pembelajaran yang kuat di mana peserta dapat saling mendukung dan memotivasi.

Dengan demikian, gamifikasi dalam konteks pembelajaran tidak hanya tentang

penggunaan elemen-elemen permainan seperti poin, level dan pencapaian, tetapi juga tentang menciptakan lingkungan yang mendukung kompetisi yang sehat, kolaborasi antar siswa dan interaksi sosial yang positif. Dengan menggabungkan konsep-konsep ini, gamifikasi dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan dan hasil belajar siswa. Melalui kompetisi yang sehat, kolaborasi dalam kerja tim, dan interaksi sosial yang memperkaya, gamifikasi dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik, interaktif dan bermakna bagi peserta. Oleh karena itu, gamifikasi merupakan pendekatan yang berpotensi besar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di berbagai konteks, termasuk pendidikan sekolah dasar.

Unsur-unsur Gamifikasi

Selain itu, penggunaan pendekatan gamifikasi harus memperhatikan beberapa elemen penting seperti bagian-bagian atau fitur-fitur kunci yang digunakan dalam merancang dan menerapkan strategi gamifikasi. Komponen-komponen yang digunakan dalam pengalaman gamifikasi untuk memotivasi peserta, meningkatkan keterlibatan dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Beberapa komponen gamifikasi yang umum digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu:

Pertama, poin (points). Poin digunakan untuk memberikan penghargaan kepada peserta setiap kali mereka mencapai tujuan atau menyelesaikan tugas tertentu. Poin ini dapat diakumulasi dan digunakan untuk memperoleh hadiah atau tingkat yang lebih tinggi (Fatharani et al., 2022). Artinya, Poin adalah unit pengukuran yang diberikan kepada peserta setiap kali mereka mencapai tujuan tertentu atau menyelesaikan tugas tertentu. Poin ini dapat diakumulasi dan digunakan untuk mendapatkan hadiah atau naik ke level yang lebih tinggi.

Kedua, level. Konsep level memungkinkan peserta untuk naik ke tingkat yang lebih tinggi seiring dengan kemajuan mereka dalam aktivitas atau pembelajaran. Naik level biasanya dikaitkan dengan peningkatan kompleksitas atau tantangan yang dihadapi oleh peserta (Fatharani et al., 2022). Dengan pemahaman lain yaitu Level menggambarkan tingkat kemajuan peserta dalam pengalaman gamifikasi. Peserta biasanya naik level setelah mencapai sejumlah poin atau memenuhi persyaratan tertentu. Naik level dapat memberikan rasa prestasi dan dorongan tambahan untuk terus berpartisipasi.

Ketiga, tantangan (challenges). Tantangan adalah tugas-tugas atau misi-misi yang harus diselesaikan oleh peserta. Tantangan-tantangan ini dapat beragam tingkat kesulitannya dan mencakup berbagai jenis aktivitas, seperti kuis, tugas, atau proyek (Fatharani et al., 2022). Dengan kata lain dipahami bahawasanya tantangan merupakan tugas-tugas atau misi-misi yang diberikan kepada peserta untuk diselesaikan. Tantangan ini dapat bervariasi dalam tingkat kesulitan dan kompleksitas, dan seringkali dirancang untuk mendorong peserta untuk mengembangkan keterampilan atau mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Keempat, penghargaan (achievements). Penghargaan adalah bentuk pengakuan yang diberikan kepada peserta atas pencapaian atau kemajuan tertentu dalam pengalaman gamifikasi. Penghargaan ini bisa berupa badge, sertifikat, atau hadiah virtual lainnya, dan bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan memberikan pengakuan kepada peserta (Mertayasa et al., 2022). Artinya, Penghargaan atau pencapaian diberikan kepada peserta sebagai bentuk pengakuan atas pencapaian tertentu atau kemajuan dalam pembelajaran.

Kelima, papan peringkat (leaderboard). Papan peringkat menampilkan peringkat peserta berdasarkan pencapaian mereka dalam aktivitas tertentu. Hal ini dapat memotivasi peserta untuk bersaing secara sehat dan meningkatkan kinerja (Mertayasa et al., 2022). Keenam, kompetisi (competition). Kompetisi memungkinkan peserta untuk bersaing satu sama lain dalam mencapai tujuan atau meraih penghargaan tertentu. Kompetisi dapat memberikan dorongan tambahan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta.

Ketujuh, kolaborasi (collaboration). Kolaborasi mendorong peserta untuk bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama atau menyelesaikan tantangan tertentu. Kolaborasi dapat meningkatkan rasa kepemilikan dan interaksi antar peserta (Mertayasa et al., 2022). Dengan kata lain, kolaborasi mendorong peserta untuk bekerja sama dalam mencapai tujuan atau menyelesaikan tantangan. Ini dapat menciptakan atmosfer kerja sama dan saling mendukung di antara peserta, dan meningkatkan efektivitas belajar dalam tim.

Kedelapan, umpan balik (feedback). Umpan balik diberikan kepada peserta untuk memberikan informasi tentang kinerja, memberikan dorongan positif, atau memberikan

arahan untuk perbaikan (Husniyah & Surjanti, 2021). Dengan begitu, Umpan balik yang jelas dan tepat waktu dapat membantu peserta memahami kekuatan dan kelemahan mereka, dan memberikan dorongan untuk perbaikan lebih lanjut.

Sedangkan Langkah-langkah penerapan gamifikasi dalam proses pembelajaran dilakukan dengan langkah berikut: menentukan tujuan: identifikasi hasil pembelajaran yang ingin dicapai; memilih elemen media gamifikasi: tentukan elemen seperti poin, lencana dan tantangan; mengembangkan konten media: buat materi yang menarik dan sesuai kurikulum; menggunakan platform: guru memilih alat atau aplikasi yang mendukung gamifikasi; evaluasi: guru mengevaluasi proses penggunaan media berbasis gamifikasi dari awal sampai akhir (Khalid et al., 2023).

Artinya, media berbasis gamifikasi dalam pembelajaran memerlukan perencanaan dan pelaksanaan yang cermat. Dengan mengidentifikasi tujuan pembelajaran, mendesain elemen gamifikasi yang tepat, mengembangkan konten yang menarik, serta memilih platform yang sesuai, gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Pelatihan untuk guru dan siswa, pemantauan, evaluasi, dan penyesuaian berkelanjutan juga penting untuk memastikan keberhasilan gamifikasi.

Dengan demikian, elemen-elemen gamifikasi adalah fitur-fitur kunci yang digunakan dalam merancang pengalaman gamifikasi untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar peserta. Melalui penggunaan poin, level, tantangan, penghargaan, papan peringkat, kompetisi, kolaborasi, umpan balik, dan elemen-elemen lainnya, gamifikasi bertujuan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik, interaktif dan bermakna. Dengan menyediakan penghargaan atas pencapaian, mendorong kompetisi sehat, memfasilitasi kolaborasi, dan memberikan umpan balik yang tepat waktu, gamifikasi dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta dalam proses pembelajaran. Melalui naik level, menyelesaikan tantangan, dan bersaing dalam papan peringkat, peserta didorong untuk terus meningkatkan kinerja mereka dan mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Secara Keseluruhan, elemen-elemen gamifikasi memberikan kerangka kerja yang kuat untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan, memotivasi, dan efektif. Dengan merancang pengalaman gamifikasi dengan bijaksana dan memperhatikan kebutuhan peserta, dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang

mendukung pertumbuhan dan pengembangan keterampilan serta pengetahuan yang relevan.

Relevansi Gamifikasi dalam Pendidikan Agama Islam

Pendekatan Game-Based Learning dalam Pendidikan Agama Islam memberikan suasana baru yang membuat para pendidik abad ke-21 lebih dekat dengan dunia siswa. Metode ini bisa digunakan sebagai pelengkap dalam pembelajaran dan juga memperkuat materi teori, sekaligus mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar yang lebih praktis. Pendidikan Agama Islam memegang peran penting dalam berbagai aspek kehidupan, seperti keyakinan, moral, dan kegiatan sehari-hari. Menggunakan game edukasi dalam pembelajaran PAI adalah sebuah inovasi yang dapat mengatasi tantangan pendidikan di era digital. Dengan memanfaatkan teknologi, metode ini menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Proses penerapannya melibatkan pemanfaatan platform digital seperti Kahoot, Quizizz, dan Gimkit, yang menyediakan kuis berbasis daring untuk menguji serta memperkuat pemahaman siswa terhadap materi PAI, seperti fiqih, aqidah, dan akhlak (Septiani, 2025).

Langkah awal implementasi dilakukan melalui perencanaan pembelajaran, di mana guru menyusun materi serta merancang pertanyaan kuis yang relevan, misalnya mengenai hukum transaksi dalam Islam atau syarat sah jual beli. Setiap pertanyaan dalam game edukasi dirancang agar mendorong siswa berpikir kritis serta memahami konsep dasar dengan lebih baik. Setelah perencanaan selesai, proses pelaksanaan game edukasi dimulai dengan penyampaian materi secara singkat sebagai dasar teori, yang kemudian dilanjutkan dengan sesi kuis interaktif menggunakan perangkat seperti smartphone atau tablet. Unsur kompetitif dalam kuis menciptakan suasana yang lebih menarik, di mana siswa berlomba untuk memperoleh skor tertinggi dalam batas waktu yang ditentukan.

Umpan balik instan dari platform seperti Kahoot! atau Quizizz membantu siswa mengidentifikasi kesalahan mereka dan memperbaiki pemahaman terhadap konsep yang masih kurang dipahami. Guru juga dapat memanfaatkan hasil kuis ini sebagai alat evaluasi formatif. Setelah sesi kuis berakhir, diskusi kelas dilakukan untuk membahas pertanyaan yang muncul dalam game, memberikan kesempatan bagi siswa untuk bertanya dan mendapatkan penjelasan lebih mendalam. Diskusi ini bertujuan untuk

memperkuat pemahaman siswa, meningkatkan interaksi antar peserta didik, serta mendorong pembelajaran kolaboratif.

Penerapan game edukasi juga memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Dengan adanya unsur kompetisi dan gamifikasi, mereka menjadi lebih antusias mengikuti pelajaran karena suasana kelas menjadi lebih dinamis dan tidak monoton. Selain itu, adanya tantangan dalam kuis mendorong siswa untuk memahami materi lebih baik guna memperoleh hasil yang lebih baik. Game edukasi memanfaatkan kecenderungan alami siswa untuk bersaing dan mencapai prestasi, sehingga meningkatkan partisipasi aktif mereka dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan, penerapan game edukasi dalam pembelajaran PAI memberikan berbagai manfaat, seperti meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap materi ajar. Dengan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan adaptif, siswa dapat belajar dengan lebih efektif dan menyenangkan. Langkah ini juga sejalan dengan perkembangan teknologi di era digital, di mana penggunaan teknologi menjadi bagian penting dalam dunia pendidikan. Melalui penerapan game edukasi, diharapkan tercipta sistem pembelajaran yang lebih inovatif dan mampu mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 bagi siswa (Abdillah et al., 2024).

Dampak Gamifikasi dalam Pembelajaran

1. Dampak Positif

Penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi telah memberikan dampak positif yang signifikan di berbagai jenjang pendidikan.

Pertama, gamifikasi terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Dengan menghadirkan elemen seperti poin, tantangan, dan kompetisi, siswa lebih terdorong untuk aktif dalam proses pembelajaran. Tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga menumbuhkan motivasi intrinsik yang mendorong siswa untuk mencari ilmu dengan lebih antusias.

Kedua, penggunaan gamifikasi juga berperan dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Siswa menjadi lebih fokus dan antusias dalam mengikuti aktivitas yang bersifat kompetitif serta menantang. Melalui media ini, mereka dapat belajar dengan bereksperimen, mengambil risiko, dan menghadapi tantangan, yang merupakan aspek penting dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah.

Dengan demikian, terjadi peningkatan dalam keterampilan kognitif serta metakognitif siswa (Naashir & Hindun, 2023).

Ketiga, gamifikasi turut membantu dalam pengembangan keterampilan sosial dan kerja sama. Banyak permainan yang menerapkan gamifikasi dirancang untuk mendorong kerja tim, komunikasi yang efektif, serta pemecahan masalah secara kolaboratif. Hal ini memungkinkan siswa untuk melatih kemampuan bekerja dalam kelompok, berinteraksi dengan orang lain, dan menyelesaikan masalah bersama. Oleh karena itu, penggunaan gamifikasi tidak hanya berdampak positif pada motivasi dan hasil belajar individu, tetapi juga pada penguatan keterampilan sosial yang berguna dalam kehidupan sehari-hari.

2. Dampak Negatif

Meskipun memiliki banyak manfaat, penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi juga dapat menimbulkan beberapa dampak negatif.

Pertama, adanya kemungkinan gangguan terhadap fokus belajar. Ketika unsur permainan terlalu dominan dalam proses pembelajaran, siswa bisa lebih tertarik pada perolehan poin, hadiah, atau peringkat dibandingkan dengan pemahaman materi yang sebenarnya. Akibatnya, kualitas pembelajaran bisa menurun karena perhatian siswa lebih terarah pada aspek permainan dibandingkan dengan tujuan akademik yang seharusnya dicapai.

Kedua, penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran dapat memicu kesenjangan dalam motivasi siswa. Siswa yang lebih kompetitif atau memiliki kemampuan lebih dalam permainan cenderung lebih termotivasi, sedangkan siswa yang kurang menguasai permainan bisa merasa tertinggal. Hal ini dapat menyebabkan ketidakseimbangan dalam keterlibatan siswa di kelas. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk mengatur elemen gamifikasi agar tetap mendukung kesetaraan dalam pembelajaran.

Ketiga, salah satu kekhawatiran lain adalah risiko kecanduan. Siswa yang sangat tertarik dengan elemen permainan dalam media pembelajaran bisa menjadi terlalu fokus pada aktivitas tersebut hingga mengabaikan tugas atau kegiatan penting lainnya. Oleh karena itu, perlu adanya batasan waktu dalam penggunaan gamifikasi untuk menghindari dampak negatif seperti kecanduan dan kurangnya keseimbangan dalam aktivitas belajar siswa.

Tantangan dan Strategi Gamifikasi dalam Pembelajaran

Berbagai tantangan muncul saat gamifikasi diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang membuat inovasi pendidikan menjadi lebih kompleks. Meskipun gamifikasi memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa, penerapannya sering kali dihadapkan pada berbagai masalah, seperti kendala teknis, kesiapan guru, dan dinamika siswa selama pembelajaran. Oleh karena itu, langkah pertama yang penting dalam merencanakan penggunaan gamifikasi adalah memahami secara mendalam tantangan-tantangan ini, agar gamifikasi dapat diterapkan dengan efektif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

D. Conclusion

Gamifikasi telah terbukti menjadi pendekatan pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi serta pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Melalui penerapan unsur permainan seperti poin, level, tantangan, dan sistem penghargaan, kegiatan belajar mengajar menjadi lebih hidup dan menarik. Selain menambah daya tarik, metode ini juga mendorong partisipasi aktif siswa serta memperdalam pemahaman mereka terhadap nilai-nilai Islam.

Meskipun demikian, penerapan gamifikasi tidak terlepas dari sejumlah hambatan, antara lain keterbatasan sarana teknologi, kurangnya kompetensi guru dalam merancang pembelajaran berbasis permainan, dan potensi distraksi siswa yang lebih tertarik pada aspek permainan daripada materi pelajaran. Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan langkah strategi yang tepat seperti pelatihan guru, pemantauan pelaksanaan, serta kombinasi antara gamifikasi dan metode konvensional. Secara keseluruhan, penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran PAI memberikan banyak manfaat, terutama dalam menciptakan proses belajar yang lebih partisipatif, inovatif, dan relevan dengan perkembangan teknologi modern.

E. References

- Abadi, G. F. (2015). Inovasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis e-learning. *Tasyri'*, 22(2), 127–138.
- Abdillah, M. I., Hunaida, W. L., & Muqit, A. (2024). Implementasi game edukasi untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran PAI di era digital. *Al-Mau'izhoh: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(2), 1099–1107.

- Aditya, B. R., Iradianty, A., & Kotama, I. N. D. (2024). Analisis Kualitatif Elemen Gamifikasi dalam Games Berbasis ICT untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 10(4), 725–730.
- Ahmad yunus Pohan. (2025). Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Abad 21: Strategi dan Model untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Jurnal Edukatif*, 3(1), 101–106.
- Amanda Nasution, N., Ayunda, Y., & Veryawan Sitepu, I. (2025). Membangun Generasi Islami yang Kreatif dan Inovatif: Metode Pembelajaran PAI untuk Generasi Z dan Alpha. *Jurnal Kajian Agama Dan Dakwah*, 14(2).
- Fatharani, W., Ariani, D., & Utomo, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Gamifikasi Materi Tata Surya Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 5(2), 25–34.
- Fatikhasari, V. H., Diansyah, H. N., & Halimah, S. (2025a). Membangun Minat Belajar Siswa Generasi Z melalui Inovasi Digital dalam Materi Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(3), 1–10. <https://doi.org/10.61722/jmia.v2i3.4443>.
- Fatikhasari, V. H., Diansyah, H. N., & Halimah, S. (2025b). MEMBANGUN MINAT BELAJAR SISWA GENERASI Z MELALUI INOVASI DIGITAL DALAM MATERI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(3), 1–10.
- Fauziah, N. R., Fatah, M. F., & Mahmuda, R. (2025). Transformasi Pembelajaran Dengan Gamifikasi Strategi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Dar El-Ilmi : Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora*, 12(1), 15–25. <https://doi.org/10.52166/darelilmi.v12i1.9367>
- Harahap, T. F., & Hsb, Z. E. (2024). Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Audiovisual. *Al-Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 2(4), 292–301.
- Hasibuan, A. S., & Rifa'i. (2024). Dinamika Pembelajaran PAI di Tengah Disrupsi Nilai pada Era Digitalisasi. *Cendekia Pendidikan*, 4(4), 50–54.

- Husniyah, H., & Surjanti, J. (2021). Pengembangan Media Gamifikasi Think Card pada Materi Keseimbangan Pasar dan Struktur Pasar. *Economic Education Analysis Journal*, 10(1), 177–187.
- Khalid, N., Othman, N., Kasbun, R., & Alimin, S. R. (2023). Penerapan Konsep Gamifikasi Pada Perancangan Modul Pembelajaran Untuk Pendidikan Statistik. *E-Jurnal Penyelidikan Dan Inovasi*, 10(2), 85–103.
- Komariyah, Hasan, M., Chumaidah, A., Huda, N., & Utami, S. (2024). Technological Innovation in Islamic Education (Exploring the Impact of Gamification-Based Media on Enhancing Elementary School Students' Learning Creativity) Inovasi Teknologi Dalam Pendidikan Islam (Menggali Dampak Media Berbasis Gamifikasi Dalam Menumb. *MAHAROT: Journal of Islamic Education*, 8(1), 2580–3999.
- Kutbaniyah, A., Muktamiroh, R., & Bashith, A. (2025). Gamifikasi sebagai Strategi Efektif dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Pendidikan Agama Islam. *MA'ALIM: Jurnal Pendidikan Islam*, 6, 119–133. <https://doi.org/10.21154/maalim.v6i1.10948>
- Maulana Ahmad, S., Sri Nurhayati, & Prita Kartika. (2024). Literasi Digital Pada Anak Usia Dini: Urgensi Peran Orang Tua dalam Menyikapi Interaksi Anak dengan Teknologi Digital. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 47–65. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v5i1.11611>
- Mertayasa, I. M., Astawan, I. G. A., & Gading, I. K. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Media Gamifikasi-Kahoot Berbasis Hots Terhadap Penguasaan Konsep Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(2), 355–365.
- Murniasih, E., Syafuri, B., & Wasehudin. (2024). The Effectiveness Of Digital Media In Facilitating The Understanding Of Islamfor The Z-Generation In The Era Of Disruption. *Urnal Ilmiah Didaktika*, 25(1), 68–83.

- Naashir, F. A., & Hindun, H. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di MAN 17 Jakarta. *Jurnal Literasi Dan Pembelajaran Indonesia*, 3(2), 289–294.
- Nawawi, M. I. (2020). Pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar: tinjauan berdasarkan karakter generasi z. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 4(2), 197–210.
- Nurhidin, E. (2017). Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran Kontekstual Dan Pengembangan Budaya Religius Di Sekolah. *Kuttab*. <https://doi.org/10.30736/KUTTAB.V1I1.95>
- Pasi, R. (2019). Strategi Dan Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Era Merdeka Belajar. *Jurnal Edukatif*, 5(1), 66–72.
- Rahardja, U., Aini, Q., Ariessanti, H. D., & Khoirunisa, A. (2018). Pengaruh Gamifikasi pada iDu (iLearning Education) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *NJCA (Nusantara Journal of Computers and Its Applications)*. <https://doi.org/10.36564/njca.v3i2.85>
- Regita, A. P. (2025). Gamifikasi Pembelajaran Matematika untuk Anak SMP Menggunakan Metode Design Thinking. Universitas Islam Indonesia.
- Sagala, R. (2025). Strategi Inovatif dalam Mengajarkan Pendidikan Agama Islam pada Generasi Z. *JURNAL KUALITAS PENDIDIKAN | Vol. 3 No. 1 2025*, 3(1), 278–284. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/jkp/article/view/1367>
- Samosir, A. R. (2024). Model Pembelajaran PAI Berbasis Gamifikasi Meningkatkan Minat dan Partisipasi. *Khidmat*, 2(2), 326–330. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/khidmat%0AAatika>
- Septiani, T. B. (2025). Relevansi Metode Game Based Learning Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *AL-MUADDIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 7(1), 175–185.
- Sugiyono, S. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif Kuantitatif Dan R&D*. Bandung: Cv. Alfabeta.

Supriadi, D., Taufiqurrahman, & Samsuddin. (2025). Inovasi Pembelajaran Pai Di Era Digital: Strategi Menumbuhkan Minat Belajar Gen-Z. *Tadbiruna: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(2), 319–334. <https://jurnal.iuqibogor.ac.id/index.php/tadbiruna/article/download/1506/805/4681>

Umro, J. (2025). Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam: Inovasi Menuju Pembelajaran Religius yang Relevan di Era Digital. *Jurnal Al-Makrifat*, 10(1), 128–139.

Vallian, M. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android dengan Konsep Gamifikasi Pada Materi Teorema Pythagoras. *Seminar Nasional Paedagoria*, 3.

Zahrah, A., Setya Hanifah, A., Adiyas, A., Azis, A., Ronggo Waluyo, J. H., Timur, T., & Barat, J. (2025). Inovasi Pembelajaran PAI Berbasis Teknologi Informasi: Transformasi Digital dalam Pendidikan Islam. *Akhlak Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Filsafat*, 2(3), 119–131.

Zed, M. (2014). *Metode penelitian kepustakaan*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.

DOI, DOI:
Copyright, Copyright (c) 2025 author(s) name
and License This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License



How to cite Authors, Name of. "The Title of the Article." *El Makrifah: Jurnal Ilmiah sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Makrifatu ilmi Bengkulu Selatan*, no. 1 (2024): 33-48.