



Research Article

Penggunaan Media Gamifikasi Berbasis Lomba Cerdas Cermat (LCC) dalam Meningkatkan Pemahaman Mata Pelajaran Qur'an Hadis di Kelas Sembilan MTs I' anatuth Tholibin Sukabumi

Euis Istikomah¹, Elsa Yunisa², Evi Mulyani³, Maelasari⁴, Yati Supiyati⁵, Adi Rosadi⁶

1. Program Studi Pendidikan Agama Islam, STAI Kharisma Cicurug, Sukabumi, Indonesia; euiskhadijahistiqomah@gmail.com
2. Program Studi Pendidikan Agama Islam, STAI Kharisma Cicurug, Sukabumi, Indonesia; elsayunisa1995@gmail.com
3. Program Studi Pendidikan Agama Islam, STAI Kharisma Cicurug, Sukabumi, Indonesia; viemulyani1995@gmail.com
4. Program Studi Pendidikan Agama Islam, STAI Kharisma Cicurug, Sukabumi, Indonesia; Maelasariazelia@gmail.com
5. Program Studi Pendidikan Agama Islam, STAI Kharisma Cicurug, Sukabumi, Indonesia; yatisupiyati250@gmail.com
6. Program Studi Pendidikan Agama Islam, STAI Kharisma Cicurug, Sukabumi, Indonesia; adyrosady27@gmail.com

Copyright © 2026 by Authors, Published by **Classroom: Journal of Islamic Education**. This is an open access article under the CC BY License <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Received : October 22, 2025
Accepted : December 17, 2025

Revised : November 14, 2025
Available online : January 20, 2026

How to Cite: Euis Istikomah, Elsa Yunisa, Evi Mulyani, Maelasari, Yati Supiyati, & Adi Rosadi. (2026). The Use of Gamification Media Based on Quiz Competitions (LCC) to Improve Understanding of the Qur'an and Hadith Subject in the Ninth Grade of MTs I' anatuth Tholibin Sukabumi. *Classroom: Journal of Islamic Education*, 3(1), 1-16. <https://doi.org/10.61166/classroom.v3i1.41>

The Use of Gamification Media Based on Quiz Competitions (LCC) to Improve Understanding of the Qur'an and Hadith Subject in the Ninth Grade of MTs I'anatuth Tholibin Sukabumi

Abstract. Learning the Qur'an and Hadith in Islamic schools often faces challenges in maintaining student motivation and engagement because the methods used tend to be monotonous and teacher-centered. To overcome this, more engaging and interactive strategies are needed to actively engage students in understanding the values of the Qur'an and Hadith. One relevant approach is gamification based on the Quiz Competition (LCC), which combines game elements such as competition, points, and awards into the learning process. This study aims to describe the process of implementing LCC gamification in Qur'an and Hadith learning, identify emerging obstacles, and assess the results and their impact on student understanding. The study used a descriptive qualitative method with observation, interview, and documentation techniques. The research subjects included Qur'an Hadith teachers, 30 ninth-grade students of MTs I'anatuth Tholibin Sukabumi, and the principal as an additional informant. The results showed that LCC increased student engagement, motivation, and understanding of the Qur'an Hadith material. Obstacles that emerged included time constraints and class control due to high student enthusiasm. The teacher overcame these by adjusting the time and more active class management. Overall, the implementation of LCC effectively created a competitive, enjoyable, and meaningful learning atmosphere for students.

Keywords: Gamification, Quiz Competition, Qur'an Hadis, Active learning

Abstrak. Pembelajaran Qur'an Hadis di madrasah sering kali menghadapi tantangan dalam menjaga motivasi dan keterlibatan siswa karena metode yang digunakan cenderung monoton dan berpusat pada guru. Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan strategi yang lebih menarik dan interaktif agar siswa aktif memahami nilai-nilai Al-Qur'an dan Hadis. Salah satu pendekatan yang relevan adalah gamifikasi berbasis Lomba Cerdas Cermat (LCC), yang menggabungkan unsur permainan seperti kompetisi, poin, dan penghargaan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses penerapan gamifikasi LCC dalam pembelajaran Qur'an Hadis, mengidentifikasi kendala yang muncul, serta menilai hasil dan dampaknya terhadap pemahaman siswa. Penelitian menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian meliputi guru Qur'an Hadis, siswa kelas IX MTs I'anatuth Tholibin Sukabumi yang berjumlah 30 orang, dan kepala madrasah sebagai informan tambahan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa LCC meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi Qur'an Hadis. Kendala yang muncul meliputi keterbatasan waktu dan pengendalian kelas akibat antusiasme tinggi siswa. Guru mengatasinya dengan penyesuaian waktu dan pengelolaan kelas yang lebih aktif. Secara keseluruhan, penerapan LCC efektif menciptakan suasana belajar yang kompetitif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa.

Kata Kunci: Gamifikasi, Lomba Cerdas Cermat, Qur'an Hadis, pembelajaran aktif

PENDAHULUAN

Perkembangan strategi pembelajaran modern menuntut guru untuk menghadirkan pengalaman belajar yang tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga menarik, interaktif, dan mampu menumbuhkan motivasi intrinsik siswa. Dalam konteks pendidikan abad ke-21, guru tidak lagi diposisikan sebagai penyampai pengetahuan semata, melainkan sebagai fasilitator yang menciptakan *active learning environment* yang mendorong rasa ingin tahu, partisipasi, dan keterlibatan emosional peserta didik (Wayan Maba dkk., 2023). Paradigma baru ini menekankan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak ditentukan oleh banyaknya materi yang

disampaikan, tetapi oleh sejauh mana siswa mampu menginternalisasi dan mengaplikasikan materi dalam kehidupan sehari-hari (S. Khan dkk., 2024). Dalam situasi tersebut, pendekatan pembelajaran yang monoton dan berpusat pada guru menjadi semakin tidak relevan. Siswa masa kini memiliki karakteristik yang sangat visual, digital, dan membutuhkan interaksi yang dinamis dalam belajar (Ray & Sikdar, 2023). Di sinilah gamifikasi memiliki posisi strategis. Gamifikasi merupakan penggunaan unsur permainan dalam konteks *non-game* untuk meningkatkan motivasi dan interaksi (Christopoulos & Mystakidis, 2023). Gamifikasi bertujuan mentransformasikan pembelajaran menjadi aktivitas yang memicu motivasi, tantangan, dan kesenangan (Rivera & Garden, 2021). Dengan dasar tersebut, gamifikasi bukan sekadar memasukkan unsur bermain dalam pembelajaran, tetapi membangun struktur motivasi belajar yang menggabungkan kompetisi, tantangan, dan kolaborasi.

Meskipun gamifikasi telah berkembang pesat sebagai pendekatan pembelajaran, riset yang ada masih menunjukkan sejumlah kesenjangan, khususnya pada mata pelajaran agama seperti Qur'an Hadis. Mayoritas penelitian sebelumnya berfokus pada gamifikasi digital seperti Kahoot, Quizizz, dan platform daring lain yang berbasis perangkat teknologi. Padahal, tidak semua sekolah atau madrasah memiliki sarana pendukung teknologi tersebut. Selain itu, penelitian yang ada lebih sering menekankan efektivitas hasil belajar, bukan proses pelaksanaan, dinamika kelas, atau strategi pengelolaan pembelajaran berbasis gamifikasi. Ada pula inkonsistensi mengenai bagaimana guru harus menyeimbangkan elemen kompetisi agar tidak menimbulkan tekanan berlebih bagi siswa. Gamifikasi dapat meningkatkan retensi pengetahuan, tetapi hanya jika desain permainan diatur secara tepat. (Dinihari dkk., 2024) menjelaskan bahwa gamifikasi bisa kehilangan nilai edukatifnya ketika elemen permainan diterapkan tanpa arah pedagogis. Hal inilah yang menuntut kajian konteks yang lebih spesifik. Dalam pembelajaran Qur'an Hadis, kekosongan penelitian semakin terasa: sedikit sekali riset yang membahas gamifikasi non-digital—padahal ini justru paling realistis diterapkan di banyak madrasah. Dengan demikian, dibutuhkan penelitian yang mengkaji gamifikasi berbasis Lomba Cerdas Cermat (LCC) secara komprehensif pada mata pelajaran Qur'an Hadis.

Sebagai respons atas permasalahan tersebut, penggunaan Lomba Cerdas Cermat (LCC) sebagai bentuk gamifikasi non-digital menjadi alternatif strategis yang mudah diterapkan guru. Gamifikasi tidak harus mengubah pembelajaran menjadi *game* penuh, tetapi cukup dengan mengintegrasikan mekanisme permainan seperti poin, *reward*, tantangan, dan kompetisi sehat. Melalui LCC, guru dapat menciptakan aktivitas belajar yang menantang, menyenangkan, sekaligus memotivasi. Teori *Self-Determination* Deci & Ryan melalui Hamzah (2020) menyatakan bahwa manusia memiliki kebutuhan dasar berupa kompetensi, otonomi, dan keterhubungan sosial—ketiganya dapat terpenuhi melalui gamifikasi. Saat siswa berkompetisi dalam LCC, mereka merasa kompeten; ketika mereka memilih strategi, mereka merasakan otonomi; dan ketika mereka bekerja dalam kelompok, mereka mengembangkan keterhubungan sosial (Indira Basalamah & Risman, 2025). Dengan demikian, LCC

bukan hanya permainan, tetapi media pembelajaran yang mampu mendorong pemahaman teks ayat dan hadis melalui pengalaman langsung, diskusi, dan interaksi kelompok. Pendekatan ini memberikan solusi praktis bagi guru Qur'an Hadis yang ingin menghadirkan pembelajaran aktif tanpa harus mengandalkan perangkat digital.

Banyak penelitian dalam sepuluh tahun terakhir menunjukkan efektivitas gamifikasi. Herlina dkk. (2024) menemukan peningkatan retensi dan motivasi belajar melalui gamifikasi. Fakhri & Anandari (2023) melaporkan bahwa gamifikasi berpengaruh positif dalam pembelajaran *blended learning*. Penelitian (Ansori dkk., 2023) di konteks PAI menunjukkan bahwa kuis Islami berbasis kompetisi meningkatkan partisipasi siswa. (Miranda dkk., 2024) menyatakan gamifikasi membantu mengatasi kejenuhan pada pembelajaran agama. (Riyanto, 2025) menegaskan bahwa gamifikasi dapat berbentuk digital maupun non-digital. Dengan perspektif ini, LCC muncul sebagai bentuk gamifikasi klasik yang tidak bergantung pada fasilitas teknologi. (Pristiana, t.t.) menyatakan permainan edukatif juga mampu menjadi sarana internalisasi nilai moral. (Arsana dkk., 2024) menegaskan bahwa gamifikasi juga mengembangkan kemampuan sosial-emosional. Pendekatan ini juga sejalan dengan 4C dalam pendidikan abad ke-21: *critical thinking, creativity, collaboration, dan communication* (Lumbu dkk., 2025). (Farid dkk., 2025) menguji bahwa efektivitas gamifikasi non-digital sebagai metode alternatif untuk mentransformasi pembelajaran Qurdis yang tradisional menjadi lebih partisipatif dan berpusat pada siswa (*student-centered*). Penelitian (Akrom & Taufik, 2025) menunjukkan gamifikasi mendukung asesmen formatif yang menyenangkan. (Silvester dkk., 2024) menjelaskan peran guru sebagai fasilitator sekaligus *game master*. (Kurniawan, 2025) menegaskan relevansi prinsip andragogi yang memberi ruang bagi peserta didik untuk mengelola proses belajarnya sendiri. Berdasarkan temuan Kafi & Rosadi (2024) bahwa pendekatan kurikulum yang inovatif dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Qur'an Hadis, penelitian ini mengembangkan model gamifikasi non-digital. Model ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan menyenangkan, yang pada gilirannya diharapkan dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran kognitif dan afektif secara integratif.

Posisi penelitian ini berfokus pada pembelajaran Qur'an Hadis, bukan mata pelajaran umum. Menekankan proses pelaksanaan, bukan hanya hasil belajar. Menghubungkan gamifikasi dengan nilai Qur'ani seperti *musabaqah fil khairat dan ta'awun*. Menggunakan triangulasi guru, siswa, dan kepala madrasah sebagai penguat keabsahan data. Ini menjadikan penelitian ini mengisi kesenjangan teoritis dan praktis yang belum banyak dibahas.

Penelitian ini penting karena memberikan solusi bagi guru Qur'an Hadis yang membutuhkan inovasi pembelajaran yang efektif tanpa ketergantungan pada teknologi. Gamifikasi berbasis LCC menawarkan pendekatan yang sederhana, hemat biaya, dan sesuai dengan karakteristik siswa madrasah. Secara teoritis, penelitian ini memperluas kajian gamifikasi dengan menghubungkan teori motivasi modern dengan pedagogi Islam, sehingga memberikan kontribusi pada pengetahuan baru dalam bidang pembelajaran agama. Secara praktis, penelitian ini memberikan

panduan kepada guru tentang desain, aturan main, strategi pengelolaan kelas, serta cara mengatasi kendala saat menerapkan LCC. Penelitian ini juga bermanfaat bagi sekolah dan madrasah dalam merancang kebijakan inovasi pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan peserta didik dan budaya sekolah.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan proses penerapan media gamifikasi Lomba Cerdas Cermat (LCC) dalam pembelajaran Qur'an Hadis; (2) mengidentifikasi kendala dan solusi yang ditemukan selama proses pelaksanaan; dan (3) menganalisis hasil serta dampaknya terhadap pemahaman siswa. Penelitian dilakukan di MTs l'anatuth Tholibin dengan melibatkan guru Qur'an Hadis, siswa kelas IX, serta kepala madrasah sebagai informan pendukung. Unit analisis penelitian meliputi aktivitas guru, perilaku siswa selama proses LCC, dinamika interaksi dalam kelompok, serta hasil yang muncul dari kegiatan tersebut. Dengan pendekatan kualitatif deskriptif, penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran komprehensif mengenai efektivitas LCC sebagai media gamifikasi non-digital dalam pembelajaran Qur'an Hadis.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, yang bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam proses pelaksanaan pembelajaran Qur'an Hadis melalui media gamifikasi berbasis Lomba Cerdas Cermat (LCC), serta mengidentifikasi kendala dan dampaknya terhadap motivasi dan pemahaman siswa. Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yang tidak berfokus pada pengukuran angka atau perbandingan statistik, melainkan pada pemahaman fenomena pendidikan secara kontekstual dan naturalistik di lingkungan belajar nyata. Penelitian kualitatif memungkinkan peneliti menggali makna dari suatu peristiwa melalui interaksi langsung antara peneliti, subjek, dan lingkungan tempat penelitian berlangsung (Janashak Cadena, 2019).

Penelitian dilaksanakan di MTs l'anatuth Tholibin, sebuah madrasah yang berlokasi di Kabupaten Sukabumi, Jawa Barat, pada hari Jumat tanggal 24 Oktober 2025. Lokasi ini dipilih karena madrasah tersebut memiliki karakteristik siswa yang aktif, serta guru Qur'an Hadis yang terbuka terhadap inovasi metode pembelajaran. Subjek penelitian meliputi satu guru mata pelajaran Qur'an Hadis yang juga berperan sebagai pelaku kegiatan pembelajaran, 30 siswa kelas IXB sebagai peserta kegiatan LCC, dan kepala madrasah sebagai informan yang memberikan pandangan tambahan terhadap pelaksanaan kegiatan. Pemilihan subjek dilakukan dengan teknik *purposive sampling*, yaitu memilih informan yang dianggap paling mengetahui dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran yang diteliti sesuai dengan teorinya (Pahwa dkk., 2023).

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tiga metode utama, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pertama, observasi langsung dilakukan selama kegiatan LCC berlangsung di kelas. Peneliti mengamati jalannya pembelajaran, interaksi antara guru dan siswa, antusiasme peserta, serta situasi kelas secara keseluruhan. Observasi ini dilakukan secara partisipatif, di mana peneliti ikut terlibat dalam suasana pembelajaran tanpa mengubah kondisi alami kelas.

Kedua, wawancara semi terstruktur dilakukan kepada guru dan beberapa siswa untuk menggali pengalaman, pandangan, dan perasaan mereka terhadap penerapan LCC. Jenis wawancara ini dipilih karena memberi fleksibilitas bagi peneliti untuk mengajukan pertanyaan lanjutan sesuai arah jawaban informan, sekaligus tetap menjaga fokus penelitian. Wawancara dengan guru berfokus pada perencanaan, pelaksanaan, kendala, dan refleksi pembelajaran, sedangkan wawancara dengan siswa diarahkan pada persepsi mereka terhadap suasana belajar, tingkat pemahaman, serta motivasi belajar yang muncul selama kegiatan berlangsung.

Ketiga, dokumentasi digunakan untuk melengkapi dan memperkuat data hasil observasi dan wawancara. Dokumen yang dikumpulkan meliputi foto kegiatan pembelajaran, hasil nilai kuis dari kegiatan LCC, catatan refleksi guru, serta perangkat pembelajaran seperti RPP dan lembar soal. Data dokumentasi ini berfungsi sebagai bukti autentik untuk mendukung temuan di lapangan sekaligus membantu peneliti melakukan verifikasi terhadap data verbal yang diperoleh.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan sejak awal pengumpulan data hingga tahap akhir penelitian, mengikuti langkah-langkah analisis model Kuhn (2023), yaitu: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Pada tahap reduksi data, peneliti menyeleksi, memfokuskan, dan menyederhanakan data mentah dari catatan lapangan dan transkrip wawancara menjadi informasi yang relevan dengan fokus penelitian. Tahap berikutnya menurut Ningi (2022) adalah penyajian data, di mana hasil yang telah direduksi disusun dalam bentuk narasi deskriptif untuk memudahkan penarikan makna dan hubungan antar temuan. Tahap terakhir menurut Stotmeister (2024) dalam *conclusion* adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi, yang dilakukan secara berulang untuk memastikan bahwa hasil yang diperoleh benar-benar mencerminkan realitas di lapangan.

Untuk menjamin keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber, yaitu membandingkan data yang diperoleh dari berbagai informan yakni guru, siswa, dan kepala madrasah, serta dari berbagai teknik pengumpulan data (observasi, wawancara, dan dokumentasi). Pendekatan ini bertujuan memastikan konsistensi dan validitas temuan sehingga hasil penelitian dapat dipercaya (*trustworthy*) sesuai dengan teori Khan (2022). Dengan kombinasi metode dan sumber data yang beragam, penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran yang utuh dan mendalam mengenai efektivitas penerapan LCC sebagai bentuk gamifikasi dalam pembelajaran Qur'an Hadis di madrasah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan di kelas IX MTs I'natuth Tholibin Sukabumi, pelaksanaan pembelajaran Qur'an Hadis dengan menggunakan media Lomba Cerdas Cermat (LCC) menunjukkan dinamika pembelajaran yang aktif, kompetitif, dan menyenangkan. Penerapan metode ini secara umum berjalan dengan baik dan sesuai dengan rancangan yang telah disiapkan oleh guru. Proses pelaksanaan kegiatan ini memperlihatkan adanya peningkatan keterlibatan siswa baik secara kognitif maupun afektif, meskipun tetap terdapat

beberapa kendala teknis dan nonteknis yang dihadapi selama pelaksanaannya. Secara keseluruhan, kegiatan LCC berhasil menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan memotivasi siswa untuk memahami materi Qur'an Hadis dengan cara yang lebih menyenangkan (Guru Quran Hadis, Kepala Madrasah, & Siswa, wawancara, 2025).

1. Proses Pelaksanaan

Dalam tahap pelaksanaan, guru melakukan perencanaan dengan matang. Sebelum kegiatan dimulai, guru telah menyiapkan enam amplop berisi pertanyaan-pertanyaan yang bersumber dari materi Qur'an Hadis yang sedang dipelajari, khususnya yang berkaitan dengan tema kejujuran dalam muamalah dan nilai-nilai moral yang terkandung dalam ayat-ayat Al-Qur'an. Setiap amplop berisi enam pertanyaan dengan tingkat kesulitan yang bervariasi, mulai dari pertanyaan faktual hingga konseptual. Guru juga merancang sistem permainan yang jelas, mencakup aturan main, sistem poin, serta *reward* bagi kelompok yang berhasil mengumpulkan nilai tertinggi. Persiapan ini dilakukan untuk memastikan bahwa kegiatan tidak hanya bersifat hiburan, tetapi juga memiliki nilai edukatif yang kuat dan relevan dengan kompetensi dasar yang ingin dicapai (Guru Quran Hadis, wawancara, 2025).

Guru kemudian membagi siswa menjadi enam kelompok, masing-masing terdiri atas lima orang. Pembagian kelompok dilakukan secara adil dan merata, dengan memperhatikan keseimbangan kemampuan akademik antar anggota agar setiap kelompok memiliki peluang yang sama untuk tampil optimal. Setelah pembagian kelompok, guru menjelaskan aturan permainan secara rinci. Setiap kelompok mendapatkan giliran secara bergantian untuk memilih amplop pertanyaan. Tiga pertanyaan pertama harus dijawab tanpa diskusi antaranggota, sedangkan tiga pertanyaan berikutnya dapat didiskusikan bersama dalam waktu yang telah ditentukan. Sistem ini dirancang agar siswa tidak hanya terpacu secara individu, tetapi juga mampu mengasah kemampuan berpikir kritis dan kerja sama dalam tim (Guru Quran Hadis, wawancara, 2025).

Suasana kelas selama kegiatan berlangsung menunjukkan antusiasme yang tinggi. Siswa terlihat sangat bersemangat mengikuti lomba. Mereka menunjukkan ekspresi ceria, tepuk tangan ketika kelompok lain menjawab benar, serta dukungan moral bagi timnya masing-masing. Interaksi antar siswa berlangsung positif dan kompetitif. Meskipun dalam suasana lomba, siswa tetap menunjukkan rasa hormat terhadap guru dan menghargai giliran kelompok lain. Guru berperan aktif sebagai fasilitator sekaligus moderator, menjaga alur permainan agar tetap kondusif, menegaskan aturan ketika terjadi kekeliruan, dan memberikan semangat kepada siswa. Guru juga mencatat respons siswa selama kegiatan berlangsung sebagai bahan refleksi untuk evaluasi berikutnya (Siswa, wawancara, 2025).

Kegiatan LCC tidak hanya melibatkan aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif siswa. Siswa belajar mengontrol emosi ketika kalah atau salah menjawab, belajar menerima kritik, serta belajar menghargai keberhasilan kelompok lain. Aktivitas ini menciptakan pengalaman belajar bermakna di mana siswa tidak hanya memahami isi ayat atau hadis, tetapi juga belajar menerapkan nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, dan kerja sama. Kelas berubah menjadi ruang belajar yang dinamis yang penuh

dengan semangat, gelak tawa, dan rasa ingin tahu yang tinggi. Secara keseluruhan, proses pelaksanaan LCC berlangsung lancar dan efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa di kelas (Kepala Madrasah & Siswa, wawancara, 2025).

2. Kendala dan Solusi

Meskipun pelaksanaan kegiatan berjalan baik, terdapat beberapa kendala yang dihadapi guru selama proses berlangsung. Kendala pertama adalah keterbatasan waktu pembelajaran. Jadwal pelajaran Qur'an Hadis yang relatif singkat membuat guru kesulitan untuk melaksanakan seluruh rangkaian kegiatan LCC sesuai rencana. Beberapa bagian kegiatan, seperti sesi refleksi atau pemberian umpan balik akhir, tidak sempat dilakukan secara menyeluruh karena waktu sudah habis. Guru mengakui bahwa durasi ideal untuk kegiatan seperti ini seharusnya lebih panjang agar seluruh aspek pembelajaran dapat tercapai secara maksimal (Guru Quran Hadis, wawancara, 2025).

Kendala kedua adalah tingginya antusiasme siswa yang kadang menyebabkan suasana kelas menjadi terlalu ramai dan sulit dikendalikan. Beberapa siswa terlalu bersemangat ketika timnya berhasil menjawab dengan benar, hingga mendorong bel kuis atau berteriak spontan. Kondisi ini sempat mengganggu ketertiban dan konsentrasi kelompok lain. Guru menilai hal ini sebagai bentuk euforia positif yang wajar, namun tetap perlu diarahkan agar tidak mengganggu jalannya kegiatan. Guru mengatasi situasi tersebut dengan menenangkan siswa, mengingatkan mereka akan aturan lomba, dan memotivasi agar tetap menjaga sportifitas. Guru juga memperjelas kembali aturan main sebelum sesi berikutnya dimulai untuk menghindari kesalahpahaman (Guru Quran Hadis, wawancara, 2025).

Kendala lain adalah kurangnya waktu untuk refleksi akhir. Guru tidak sempat memberikan kesimpulan materi karena kegiatan sudah melewati waktu belajar yang ditetapkan. Akibatnya, proses internalisasi nilai-nilai dari ayat dan hadis yang seharusnya dikaitkan dengan pengalaman lomba tidak bisa disampaikan secara mendalam pada pertemuan itu. Sebagai solusi, guru menindaklanjutinya di pertemuan berikutnya dengan melakukan sesi refleksi singkat, menanyakan kembali pemahaman siswa, dan mengaitkannya dengan nilai-nilai Qur'ani. Guru juga berencana untuk menyesuaikan alokasi waktu di kegiatan LCC berikutnya agar ada ruang cukup untuk refleksi dan evaluasi hasil (Guru Quran Hadis, wawancara, 2025).

Selain itu, guru menghadapi kendala teknis kecil seperti bel kuis yang bergeser karena antusiasme siswa. Guru menanggapi hal ini dengan tenang dan menjadikannya bagian dari dinamika kegiatan. Ia tetap berusaha menjaga suasana positif sambil memberikan instruksi agar siswa lebih tertib. Kendala-kendala tersebut tidak mengurangi keberhasilan kegiatan, melainkan menjadi bahan refleksi penting untuk memperbaiki desain pembelajaran berikutnya. Solusi yang dilakukan guru terbukti efektif dalam menjaga keseimbangan antara kesenangan dan kedisiplinan dalam proses belajar (Guru Quran Hadis, wawancara, 2025).

3. Hasil dan Dampak

Secara umum, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi Qur'an Hadis setelah penerapan LCC. Berdasarkan wawancara, sebagian besar siswa menyatakan bahwa kegiatan ini membuat pelajaran terasa lebih menarik dan mudah diingat. Mereka merasa terlibat langsung dalam proses belajar, bukan sekadar mendengarkan penjelasan guru. Banyak siswa mengaku lebih memahami isi ayat dan hadis karena mereka harus berpikir cepat, berdiskusi, dan mengulang materi bersama teman-teman satu tim. Melalui kompetisi ini, siswa terdorong untuk belajar lebih serius agar dapat menjawab pertanyaan dengan benar saat lomba berlangsung (Siswa, wawancara, 2025).

Selain meningkatkan pemahaman kognitif, LCC juga memberikan dampak positif terhadap aspek afektif dan sosial siswa. Siswa menjadi lebih percaya diri untuk berbicara di depan kelas, lebih berani mengemukakan pendapat, dan lebih terbiasa bekerja sama dengan teman kelompoknya. Kegiatan ini juga menumbuhkan sikap sportif, di mana siswa belajar menghargai kemenangan dan kekalahan dengan lapang dada. Hal ini sejalan dengan nilai-nilai Islam tentang *musabaqah fil khairat* (berlomba dalam kebaikan), yang mendorong umat untuk berusaha menjadi yang terbaik tanpa menjatuhkan orang lain. Suasana pembelajaran yang penuh keceriaan membuat siswa merasa nyaman, tidak tertekan, dan termotivasi untuk terus belajar (Siswa, wawancara, 2025).

Guru menilai bahwa kegiatan LCC efektif dalam membentuk kerja sama, keberanian, dan keaktifan siswa. Siswa yang biasanya pasif mulai menunjukkan keberanian menjawab pertanyaan di depan teman-temannya. Interaksi yang terjadi di antara siswa memperlihatkan adanya kolaborasi dan saling mendukung antaranggota tim. Guru juga mengamati bahwa tingkat perhatian siswa selama kegiatan jauh lebih tinggi dibandingkan metode ceramah biasa. Siswa fokus mengikuti jalannya lomba karena ingin memberikan hasil terbaik bagi timnya. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan karakter siswa (Guru Quran Hadis, wawancara, 2025).

Selain itu, kegiatan LCC memberikan dampak positif terhadap iklim kelas secara keseluruhan. Hubungan antara guru dan siswa menjadi lebih dekat karena interaksi yang lebih santai dan menyenangkan. Guru tidak hanya berperan sebagai pengajar, tetapi juga sebagai fasilitator dan pembimbing yang menciptakan suasana kompetitif namun tetap hangat. Siswa merasa dihargai dan dilibatkan secara aktif dalam pembelajaran. Hasil dokumentasi menunjukkan bahwa siswa tampak gembira dan tertawa selama kegiatan berlangsung, menandakan bahwa proses belajar berjalan dalam suasana yang kondusif (Siswa, wawancara, 2025).

Secara keseluruhan, penerapan LCC sebagai bentuk gamifikasi dalam pembelajaran Qur'an Hadis terbukti berhasil menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Meskipun terdapat kendala teknis dan keterbatasan waktu, manfaat yang diperoleh jauh lebih besar. Kegiatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran agama tidak harus kaku dan monoton, tetapi bisa dikemas dengan cara yang kreatif dan

menyenangkan tanpa mengurangi nilai-nilai substansial dari materi yang diajarkan. Melalui pendekatan seperti ini, siswa tidak hanya memahami isi Al-Qur'an dan Hadis secara tekstual, tetapi juga mengalami dan mempraktikkan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya secara kontekstual (Kepala Madrasah, wawancara, 2025).

Pembahasan

Temuan penelitian ini memperkuat teori gamifikasi yang dikemukakan oleh (Habibi, 2025), bahwa kompetisi dan sistem penghargaan (*reward system*) memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan *engagement* serta retensi pengetahuan peserta didik. Dalam konteks pembelajaran Qur'an Hadis, penerapan Lomba Cerdas Cermat (LCC) terbukti mampu mengaktifkan dua dimensi utama dalam proses belajar, yaitu aspek kognitif dan afektif sebagai struktur pembelajaran yang terkonstruksi (Ilma dkk., 2025). Aspek kognitif tercermin dalam kemampuan siswa memahami, mengingat, dan menerapkan kandungan ayat maupun hadis yang menjadi bahan pertanyaan. Sedangkan aspek afektif muncul melalui perubahan sikap, semangat berkompetisi, serta rasa tanggung jawab dan sportivitas selama kegiatan berlangsung. Kedua aspek ini berjalan beriringan dan membentuk pengalaman belajar yang bermakna (*meaningful learning*), sesuai dengan prinsip pembelajaran aktif (*active learning*) sebagaimana ditekankan dalam pendidikan Islam (Fikri dkk., 2025).

Dalam kegiatan LCC, siswa tidak hanya menjadi objek penerima informasi, tetapi berperan sebagai subjek aktif yang berinteraksi langsung dengan materi. Proses menjawab pertanyaan, berdiskusi dengan rekan satu tim, dan menunggu giliran kelompok lain menjawab telah menciptakan dinamika belajar yang hidup dan partisipatif. Hal ini sesuai dengan dasar-dasar pendidikan dimana pembelajaran berpusat pada siswa (Sugianto dkk., 2025). Kegiatan ini juga menumbuhkan rasa kompetitif yang sehat serta memperkuat keterlibatan emosional siswa terhadap pelajaran Qur'an Hadis. Sebagaimana dijelaskan dalam teori *game-based learning*, elemen permainan seperti skor, tantangan, dan penghargaan memberikan stimulus motivasional yang kuat karena menciptakan rasa pencapaian (*sense of achievement*). Siswa berusaha keras untuk mendapatkan poin tertinggi, bukan semata-mata demi menang, tetapi karena prosesnya memberikan kepuasan intrinsik — suatu bentuk motivasi yang muncul dari dalam diri (Deci & Ryan, 1985).

Temuan di lapangan menunjukkan bahwa penerapan LCC berhasil menumbuhkan antusiasme dan keterlibatan tinggi dari hampir seluruh siswa. Mereka tampak fokus, antusias, dan menunjukkan kerja sama tim yang solid selama proses berlangsung. Fakta ini memperkuat pandangan Herlina dkk. (2024) yang menyatakan bahwa gamifikasi efektif menurunkan tingkat kejenuhan belajar dan meningkatkan interaksi sosial antar peserta didik. Dalam konteks kelas Qur'an Hadis, elemen permainan tidak sekadar berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media untuk memperkuat makna nilai-nilai Islam dan kepemimpinan melalui pengalaman langsung. Misalnya, ketika siswa harus bekerja sama untuk menjawab pertanyaan, mereka sedang mempraktikkan nilai *ta'awun* (tolong-menolong) dalam konteks pembelajaran. Ketika mereka berusaha menjadi kelompok terbaik dengan cara yang

jujur dan sportif, mereka meneladani semangat *musabaqah fil khairat* (berlomba dalam kebaikan), sebagaimana ditekankan dalam Al-Qur'an Surah Al-Baqarah ayat 148. Dengan demikian, LCC bukan hanya metode gamifikasi yang meningkatkan performa akademik, tetapi juga sarana pembentukan karakter yang relevan dengan pendidikan nilai-nilai Islami (Nurlita dkk., 2025).

Selain berdampak positif terhadap motivasi, kegiatan LCC juga memperlihatkan peningkatan nyata dalam hal pemahaman materi. Siswa lebih cepat mengingat isi ayat dan hadis karena mereka belajar dalam situasi yang menantang, menyenangkan, dan menuntut konsentrasi tinggi. Proses belajar yang dikemas dalam bentuk permainan membuat mereka terlibat secara emosional, sehingga informasi yang diperoleh lebih mudah disimpan dalam memori jangka panjang (*long-term memory*). Temuan ini sejalan dengan teori *constructivism* yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman langsung dan keterlibatan aktif (Fernando & Marikar, 2017). Dalam LCC, pengalaman belajar tidak lagi pasif, tetapi berubah menjadi kegiatan eksploratif yang menumbuhkan rasa ingin tahu dan tanggung jawab terhadap hasil belajar sendiri.

Dari sisi sosial-emosional, kegiatan LCC memberikan dampak positif terhadap hubungan antar siswa. Mereka belajar untuk bekerja sama, menghargai peran anggota tim, dan menerima kekalahan dengan lapang dada. Kompetisi yang diciptakan bersifat konstruktif, bukan destruktif, karena setiap kelompok tetap mendukung satu sama lain. Hal ini memperkuat iklim kelas yang positif dan menumbuhkan rasa kebersamaan yang tinggi. Kondisi tersebut sangat penting dalam pembelajaran agama, karena nilai-nilai Qur'an dan Hadis tidak hanya ditransfer melalui teks, tetapi juga harus dihidupkan melalui interaksi sosial yang mencerminkan akhlak Islami (Abdul Manap dkk., 2025). Dengan demikian, LCC tidak hanya berfungsi sebagai metode belajar, tetapi juga menjadi wahana internalisasi nilai-nilai moral.

Meskipun demikian, penelitian ini juga menemukan beberapa kendala teknis yang patut dicatat. Kendala utama terletak pada keterbatasan waktu pembelajaran. Waktu yang tersedia di jam pelajaran reguler tidak cukup untuk menuntaskan seluruh rangkaian kegiatan, terutama bagian refleksi dan umpan balik yang seharusnya menjadi penutup pembelajaran. Guru belum sempat memberikan kesimpulan dan penegasan makna ayat serta hadis yang dipelajari karena kegiatan sudah melampaui batas waktu. Kondisi ini sejalan dengan pandangan Riyanto (2025) bahwa penerapan gamifikasi memerlukan desain sistem yang matang agar tetap seimbang antara kesenangan (*fun element*) dan efektivitas pembelajaran. Tanpa perencanaan waktu yang proporsional, elemen permainan dapat menyita porsi waktu yang seharusnya digunakan untuk penguatan materi dan refleksi nilai.

Kendala lain yang muncul adalah sulitnya menjaga ketertiban kelas ketika antusiasme siswa terlalu tinggi. Beberapa siswa terlihat terlalu bersemangat hingga menyebabkan situasi sedikit bising, bahkan alat bantu seperti bel kuis sempat bergeser karena didorong tanpa sengaja oleh peserta. Meskipun demikian, hal ini merupakan tanda positif bahwa siswa terlibat aktif dan memiliki semangat belajar tinggi. Guru menanggapi situasi ini dengan bijak, menenangkan siswa, dan

memperjelas aturan permainan. Pendekatan ini menunjukkan kemampuan guru dalam menerapkan prinsip *classroom management* yang adaptif terhadap dinamika pembelajaran berbasis permainan. Sebagaimana disampaikan oleh Rahmawati (2025) salah satu kunci keberhasilan gamifikasi adalah peran fasilitator dalam menjaga keseimbangan antara tantangan, motivasi, dan kontrol. Guru harus mampu menahan diri untuk tidak terlalu otoritatif, namun tetap mengarahkan agar aktivitas permainan tidak keluar dari tujuan pendidikan.

Dari refleksi guru yang diwawancarai, diperoleh kesimpulan bahwa meskipun ada keterbatasan waktu dan tantangan pengelolaan kelas, LCC tetap memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan motivasi dan pemahaman siswa. Guru menilai bahwa LCC bisa berfungsi ganda: pertama, sebagai media evaluasi formatif, karena melalui kuis dan pertanyaan yang diberikan, guru dapat menilai sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi Qur'an Hadis; kedua, sebagai metode pembelajaran aktif, karena seluruh siswa berpartisipasi, berpikir, dan berinteraksi secara langsung dengan materi yang diajarkan. Hal ini sesuai dengan konsep *assessment for learning*, di mana evaluasi dilakukan bukan hanya untuk menilai hasil akhir, tetapi juga untuk memperbaiki proses belajar itu sendiri. Dengan demikian, LCC menjadi metode yang tidak hanya memotivasi siswa, tetapi juga menyediakan data bagi guru untuk memperbaiki strategi pengajaran selanjutnya.

Jika dikaitkan dengan teori *experiential learning* Pinasti (2023), kegiatan LCC mencerminkan siklus belajar yang lengkap: siswa mengalami langsung aktivitas belajar (konkret), melakukan refleksi terhadap pengalaman tersebut, kemudian mengkonseptualisasikan pemahaman yang baru. Meskipun tahap refleksi formal belum maksimal karena keterbatasan waktu, pengalaman yang dialami siswa tetap memberikan efek pembelajaran yang kuat. Banyak siswa yang mengaku lebih mudah mengingat ayat atau hadis setelah mengikuti LCC dibandingkan dengan metode ceramah biasa. Ini menunjukkan bahwa pengalaman emosional dan keterlibatan aktif memiliki peran penting dalam proses internalisasi materi keagamaan.

Secara keseluruhan, penerapan LCC sebagai bentuk gamifikasi non-digital dalam pembelajaran Qur'an Hadis terbukti efektif dan relevan dengan kebutuhan siswa di era modern. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan *engagement* dan pemahaman kognitif, tetapi juga menghidupkan nilai-nilai Islam dalam konteks pembelajaran yang kontekstual dan menyenangkan. LCC membuktikan bahwa nilai-nilai spiritual dapat diajarkan dengan pendekatan kreatif tanpa kehilangan esensi keagamaannya. Dengan perencanaan yang lebih baik di masa mendatang terutama dalam alokasi waktu dan penguatan refleksi. Metode ini berpotensi menjadi model pembelajaran yang inovatif, berakar pada nilai-nilai Islam, namun selaras dengan teori pendidikan modern.

KESIMPULAN

Penerapan media gamifikasi berbasis Lomba Cerdas Cermat (LCC) dalam pembelajaran Qur'an Hadis di kelas sembilan MTs l'anatuth Tholibin Sukabumi terbukti mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. LCC menciptakan suasana belajar yang aktif, kompetitif, dan menyenangkan, serta menumbuhkan kerja

sama dan kepercayaan diri siswa. Kendala utama berupa keterbatasan waktu dan pengendalian kelas. Hal tersebut dapat diatasi melalui perencanaan lebih matang dan pembagian waktu yang proporsional. Secara keseluruhan, LCC efektif digunakan sebagai bentuk gamifikasi non-digital yang kontekstual dan sesuai dengan karakteristik siswa madrasah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Manap, S. E., MM, M., Adi Rosadi, S. P. I., Mohammad Lisanuddin Ramdlani, S., Muhammad Junaedi Mahyuddin, S. P., & Nurliani Siregar, M. P. (2025). Pendidikan Karakter Dan Moral: Membangun Generasi Berbudhi Pekerti Luhur. PT. Nawala Gama Education. https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=3cVmEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=info:_6UGQ2nVoVoJ:scholar.google.com&ots=9B44v-uSR5&sig=mhXOQeZ1H2F4DUnlGc1jJU1VMGc
- Akrom, M., & Taufik, A. (2025). Integrasi Gamifikasi dalam Evaluasi Formatif untuk Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Journal of Education and Innovation Advancement*, 1(1), 16–21. <https://ejournal.dwipantara.org/index.php/edunova/article/view/17>
- Ansori, M., Qothifatul, M. U., & Husniyah, N. I. (2023). Pembelajaran Inovatif berbasis Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Anak. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 311–320. <https://jurnal.insida.ac.id/index.php/attadrib/article/view/562>
- Arsana, I. N. A., Merliana, N. P. E., & Purnawati, N. W. (2024). Gamifikasi dan Teknologi Komunikasi: Meningkatkan Keterlibatan dan Interaksi Berkomunikasi dalam Pendidikan. *Dharma Duta*, 22(02), 1–14. <https://www.ejournal.iahntp.ac.id/index.php/Dharma-duta/article/view/1395>
- Christopoulos, A., & Mystakidis, S. (2023). Gamification in Education. *Encyclopedia*, 3(4), 1223–1243. <https://doi.org/10.3390/encyclopedia3040089>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. Springer US. <https://doi.org/10.1007/978-1-4899-2271-7>
- Dinihari, Y., Rafli, Z., & Boeriswati, E. (2024). Literasi dan gamifikasi pedagogi. Penerbit Adab. <https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=XqVCEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA63&dq=Jika+elemen+permainan+digunakan+secara+berlebihan+tanpa+arah+pedagogis+yang+jelas,+maka+kegiatan+bisa+kehilangan+nilai+edukatifnya.+&ots=NoFylZ6Q67&sig=KIIVmNGBV6WTUsx5F5WN32zwOMs>
- Fakhri, M. M., & Anandari, D. R. (2023). Pengaruh Model Blended Learning berbasis Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal MediaTIK*, 7–13. <https://journal.unm.ac.id/index.php/MediaTIK/article/view/1451>

- Farid, M., Mulyawan Safwandy Nugraha, Nurachadijat, K., & Rosadi, A. (2025). Pendekatan Manajemen dalam Perencanaan Tenaga Pendidik pada Lembaga Pendidikan Islam. *Kharismatik: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 28–42. <https://doi.org/10.70757/kharismatik.v3i1.50>
- Fernando, S. Y., & Marikar, F. M. (2017). Constructivist Teaching/Learning Theory and Participatory Teaching Methods. *Journal of Curriculum and Teaching*, 6(1), 110. <https://doi.org/10.5430/jct.v6n1p110>
- Fikri, M. H., Dewi, E., & Mutiah, U. (2025). The Relevance of Character Education Values in Ta'lim al-Muta'allim by Imām al-Zarnūjī to the Moral Challenges of Modern Students. *Bulletin of Indonesian Islamic Studies*, 4(1), 117–131. <https://journal.kurasinstitute.com/index.php/biis/article/view/1457>
- Habibi, M. T. Z. (2025). Analisis Peningkatan Mutu Pendidikan Melalui Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Kelola: Journal of Islamic Education Management*, 10(1), 184–190. <http://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/kelola/article/view/6285>
- Hamzah, I. F. (2020). Aplikasi Self-Determination Theory pada Kebijakan Publik Era Industri 4.0. *Psisula: Prosiding Berkala Psikologi*, 1, 66–73. <https://jurnal.unissula.ac.id/index.php/psisula/article/view/7691>
- Herlina, L., Hum, S., Aisyiah Al Adawiyah, S. P., Fitrasah, R., Cindy, A. H., & Nihayah, Y. P. H. (t.t.). GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN. Diambil 24 Oktober 2025, dari <https://yph-annihayah.com/wp-content/uploads/2025/07/Gamifikasi-dalam-Pembelajaran-ISBN-1.pdf>
- Ilma, M. U., Ismatullah, A., & Rosadi, A. (2025). Pendekatan Konstruktivis dalam Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam: The Constructivist Approach in the Design of Islamic Religious Education Learning. *Epistemic: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 108–123. <http://www.journal.pegiatliterasi.or.id/index.php/epistemic/article/view/183>
- Indira Basalamah, S. E., & Risman, S. E. (2025). Motivasi Intrinsik Ekstrinsik dalam Meningkatkan Kinerja serta Kepuasan Kerja. *Takaza Innovatix Labs*. https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=wHdoEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=Dan+ketika+mereka+bekerja+dalam+kelompok+atau+tim,+muncul+rasa+keterhubungan+sosial+yang+memperkuat+motivasi+intrinsik&ots=LHP_h2R3Czc&sig=rguDLmjXBeFo5TdNnsQqf2Rcfmo
- Janashak Cadena, S. J. (2019). Qualitative research: Interactions and experiences. *MedUNAB*, 22(3), 292–293. <https://doi.org/10.29375/01237047.3746>
- Kafi, M. K., & Rosadi, A. (2024). Landasan Ontologis dalam Pengembangan Kurikulum PAI pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist di Madrasah Tsanawiyah. *Epistemic: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 3(1), 20–37. <https://doi.org/10.70287/epistemic.v3i1.117>
- Khan, M. M. (2022). Methodology and Sources of Data. Dalam M. M. Khan, *Disaster and Gender in Coastal Bangladesh* (hlm. 43–61). Springer Nature Singapore. https://doi.org/10.1007/978-981-19-3284-7_2
- Khan, S., Kahn, M., & Ramsey, P. (2024). Educational Paradigm Shifts in the Era of Rapid Technological Advancement: Dalam J. A. Delello & R. R. McWhorter

- (Ed.), *Advances in Business Information Systems and Analytics* (hlm. 115–135). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/979-8-3693-3003-6.choo6>
- Kuhn, K. (2023). Findings and Analysis. Dalam K. Kuhn, *Lighting up the Blackbox—Digital Transformation in German Lobbying* (hlm. 107–181). Springer Fachmedien Wiesbaden. https://doi.org/10.1007/978-3-658-43898-2_4
- Kurniawan, R. G. (2025). *Teori dan Metode Pembelajaran: Fondasi Teoretis dan Metodologis Menuju Transformasi Pembelajaran Modern*. Penerbit Lutfi Gilang.
<https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=WrhEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=gamifikasi+juga+mendukung+penerapan+prinsip+andragogi+yang+dikemukakan+oleh+Knowles&ots=fj2qZ3CoVn&sig=MtLjbqa6AtWAmvoG2hxwxZaiAjw>
- Lumbu, A., Haryono, P., & Tumober, R. T. (2025). *Buku Referensi Strategi Pembelajaran Populer Abad-21*. PT. Green Pustaka Indonesia.
[https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=E79yEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=Selain+itu,+penerapan+gamifikasi+sejalan+dengan+tuntutan+pendidikan+abad+ke-21+yang+menekankan+empat+kompetensi+utama+\(4C\):+critical+thinking,+creativity,+collaboration,+dan+communication&ots=ttFsRHD6hg&sig=KWUHJDxJ-ax_rN6Fu3Zz69uijmo](https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=E79yEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=Selain+itu,+penerapan+gamifikasi+sejalan+dengan+tuntutan+pendidikan+abad+ke-21+yang+menekankan+empat+kompetensi+utama+(4C):+critical+thinking,+creativity,+collaboration,+dan+communication&ots=ttFsRHD6hg&sig=KWUHJDxJ-ax_rN6Fu3Zz69uijmo)
- Miranda, A., Rahmawati, S., & Adiyono, A. (2024). GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN AL-QUR'AN DAN HADIS DI MADRASAH ALIYAH: MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PARTISIPASI SISWA. *FIKRUNA: Jurnal Ilmiah Kependidikan dan Kemasyarakatan*, 6(2), 70–85. <https://ejournalstitibnurusyd.id/index.php/FIK/article/view/150>
- Ningi, A. I. (2022). Data Presentation in Qualitative Research: The Outcomes of the Pattern of Ideas with the Raw Data. *International Journal of Qualitative Research*, 1(3), 196–200. <https://doi.org/10.47540/ijqr.v1i3.448>
- Nurlita, S., Sobariah, Y., & Rosadi, A. (2025). KEPEMIMPINAN PENDIDIKAN ISLAM DI MADRASAH TSANAWIYAH RIYADLUL JANNAH. *HUMANITIS: Jurnal Homaniora, Sosial dan Bisnis*, 3(3), 620–631. <http://humanisa.my.id/index.php/hms/article/view/365>
- Pahwa, M., Cavanagh, A., & Vanstone, M. (2023). Key Informants in Applied Qualitative Health Research. *Qualitative Health Research*, 33(14), 1251–1261. <https://doi.org/10.1177/10497323231198796>
- Pinasti, A. N. (2023). Experiential Learning Dan Daur Belajar Sebagai Metode Belajar Berbasis Pengalaman. *Media Informasi*, 32(2), 204–213. <https://journal.ugm.ac.id/v3/MI/article/view/7561>
- Pristiana, P. (t.t.). *IMPLEMENTASI EVALUASI PEMBELAJARAN MODEL GAMIFICATION DALAM PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA ASPEK AFEKTIF SISWA DI SMK NEGERI 2 BENGKULU UTARA* [PhD Thesis, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu]. Diambil 24 Oktober 2025, dari <http://repository.iainbengkulu.ac.id/10289/>

- Rahmawati, E. (2025). Integrasi Gamifikasi pada Pembelajaran Berbasis Deep Learning di Sekolah Dasar. *Tarunateach: Journal of Elementary School*, 3(2), 136–146. <https://journal.staitaruna.ac.id/index.php/jes/article/view/655>
- Ray, S., & Sikdar, Dr. D. P. (2023). Trending Scenario of Teaching Method in the Modern Education. *International Journal of Teaching, Learning and Education*, 2(3), 7–11. <https://doi.org/10.22161/ijtle.2.3.2>
- Rivera, E. S., & Garden, C. L. P. (2021). Gamification for student engagement: A framework. *Journal of Further and Higher Education*, 45(7), 999–1012. <https://doi.org/10.1080/0309877X.2021.1875201>
- Riyanto, O. R. (2025). Multimedia pembelajaran. CV. Zenius Publisher. <https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=SL-IEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA151&dq=Dalam+konteks+praktik+pembelajaran,+gamifikasi+dapat+diwujudkan+dalam+berbagai+bentuk,+baik+berbasis+digital+maupun+non-digital.&ots=cJEC39QHDG&sig=9VidV87OhvqHL7W71JMoRqbtYMA>
- Silvester, M. P., Purnasari, P. D., Saputro, T. V. D., & Usman, S. E. (2024). *Melangkah ke Era Digital: Kompetensi Guru Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Berbasis Teknologi*. Mega Press Nusantara. <https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=gLISEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=Guru,+dalam+hal+ini,+berperan+bukan+hanya+sebagai+penyampai+materi,+melainkan+sebagai+game+master+yang+mengatur+alur+pembelajaran,+memastikan+kompetensi+berjalan+sehat,+dan+memberikan+makna+dari+setiap+pengalaman+yang+dialami+siswa.&ots=rIUwabbCc&sig=MMm5pJGFhtmPb1ExpeAgqdY6cgI>
- Stotmeister, K. (2024). Conclusion. Dalam K. Stotmeister, *Publicly Traded Family Businesses* (hlm. 197–214). Springer Fachmedien Wiesbaden. https://doi.org/10.1007/978-3-658-44303-0_6
- Sugianto, E., Rosadi, A., Yusron, A., Abu, S. H. N., Mustafa, L. K., Rahman, N. A., Tenriana, N., Sugrah, N., Limatahu, N. A., & Limatahu, I. (2025). *Dasar-Dasar Pendidikan: Konsep, Tujuan, dan Implementasi*. PT. Nawala Gama Education. <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=FDSPEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=info:vdCCHm-yjj8J:scholar.google.com&ots=HfQVIKeH6i&sig=tcDOnnZH3SigRcYgjDdLTocXk8>
- Wayan Maba, Ida Bagus Nyoman Mantra, & Ida Ayu Made Sri Widiastuti. (2023). TEACHERS OF 21ST CENTURY: TEACHERS' ROLES, STRATEGIES INNOVATION AND CHALLENGES. *International Journal of Social Science*, 2(6), 2405–2412. <https://doi.org/10.53625/ijss.v2i6.5473>.