

MODEL PEMBELAJARAN FIKIH BERBASIS GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK

Nur Hakimah

STAIN Mandailing Natal

hakimahn162@gmail.com

Siti Marifah

Pondok Pesantren Musthafawiyah Purba Baru

rifahassyifaa@gmail.com

Iklima Pulungan

Mas Al-Amin Sampean

iklimapulungan@gmail.com

Rosyida Nurul Anwar

Universitas PGRI Madiun

rosyidanurul@unipa.ac.id

Puan Rizana Putri

SMA Negeri 1 Tanjung Tiram

puanrizanaputri@gmail.com

Article History:

Received: December 05, 2025;

Accepted: February 11, 2026;

Published: October 02, 2026;

Abstract. *The teaching of fiqh in schools is often perceived as difficult and uninteresting because the delivery of the material is not varied and has not been adapted to the characteristics of students living in the digital age. This lack of interest in learning requires more innovative learning strategies, one of which is the use of a gamification approach. This study aims to answer the research question of how the implementation of a gamification-based fiqh learning model can increase students' interest in learning and examine the factors that support its success. This study uses a qualitative descriptive approach with data collection techniques in the form of observing the learning process, interviewing teachers and students, and documenting the learning process. Data analysis was conducted through a process of reduction, presentation, and thematic conclusion drawing. The findings show that gamification can increase learning interest by encouraging student participation, fostering intrinsic motivation, strengthening self-confidence, and creating a competitive and enjoyable learning atmosphere. Students became more active in understanding fiqh material due to challenges, achievement badges, and a point system that encouraged them to engage consistently. This study concluded that gamification is an effective and relevant strategy for improving the quality of fiqh learning while significantly increasing students' interest in learning.*

Keywords:

*Fiqh Learning, Gamification,
Interest In Learning.*

Abstrak. *Pembelajaran fikih di sekolah sering dianggap sulit dan membosankan karena penyampaian materinya yang kurang variatif dan serta belum menyesuaikan dengan karakter peserta didik yang hidup di era digital. Rendahnya minat belajar tersebut mendorong perlunya penerapan model pembelajaran yang lebih kreatif, salah satunya melalui gamifikasi. Penelitian ini bertujuan untuk menjawab rumusan masalah terkait bagaimana penerapan model pembelajaran fikih berbasis gamifikasi dapat meningkatkan minat belajar peserta didik serta mengidentifikasi faktor-faktor pendukung yang memperkuat efektivitas model tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi kegiatan belajar, wawancara dengan guru dan peserta didik, serta dokumentasi proses pembelajaran. Data dianalisis secara tematik dengan tahapan reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan minat belajar melalui peningkatan partisipasi, munculnya motivasi intrinsik, meningkatnya rasa percaya diri, serta terciptanya suasana belajar yang kompetitif namun menyenangkan. Peserta didik menjadi lebih aktif memahami materi fikih karena adanya tantangan, badge penghargaan, dan sistem poin yang memacu mereka untuk terlibat secara konsisten. Penelitian ini menyimpulkan bahwa gamifikasi merupakan strategi yang efektif dan relevan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran fikih sekaligus meningkatkan minat belajar peserta didik secara signifikan.*

A. PENDAHULUAN

Pembelajaran Fikih memiliki peran penting dalam Pendidikan Agama Islam karena membantu peserta didik memahami ketentuan-ketentuan hukum Islam yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Meskipun demikian, sejumlah penelitian menunjukkan bahwa ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran ini masih rendah. Salah satu penyebab utamanya adalah penggunaan metode pembelajaran yang masih dominan bersifat tradisional dan berfokus pada guru. Situasi tersebut membuat siswa kurang aktif terlibat dalam proses belajar serta kurang terdorong untuk mempelajari materi Fikih secara lebih mendalam (Khairunnisa and Rozi 2025).

Kemajuan teknologi digital memberikan ruang bagi lahirnya beragam inovasi dalam pembelajaran, salah satunya gamifikasi. Gamifikasi merupakan strategi belajar yang mengintegrasikan unsur-unsur permainan seperti pemberian poin, tantangan, lencana, hadiah, dan level untuk

mendorong motivasi, meningkatkan konsentrasi, dan memperkuat daya ingat peserta didik (Putra et al. 2024). Dalam pendidikan Islam, penggunaan gamifikasi menjadikan penyampaian materi Fikih lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakter peserta didik di era digital.

Sejumlah penelitian, baik di tingkat internasional maupun nasional, menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki kemampuan kuat dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Studi yang dilakukan oleh Su & Cheng membuktikan bahwa penggunaan elemen-elemen gamifikasi mampu mendorong motivasi intrinsik dan meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan. Temuan serupa juga terlihat pada penelitian di bidang pendidikan agama. Mustofa mencatat bahwa penggunaan media digital interaktif mampu meningkatkan partisipasi serta motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PAI. Meskipun demikian, penerapan gamifikasi secara khusus dalam pembelajaran Fikih masih belum banyak dikembangkan (Amri 2025).

Sejumlah penelitian telah membahas pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran Fikih. Rahmawati mengungkapkan bahwa penggunaan platform e-learning membantu siswa memahami materi Fikih dengan lebih sistematis. Selain itu, studi yang dilakukan oleh Choiriyah menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran aktif berbasis digital mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam mempelajari hukum Islam. Meskipun berbagai penelitian tersebut menyoroti penggunaan teknologi digital, kajian yang secara khusus meneliti penerapan gamifikasi sebagai strategi pembelajaran dalam mata pelajaran Fikih masih sangat terbatas (Wahid, Bali, and Maimuna 2021).

Kesenjangan utama dari penelitian-penelitian sebelumnya terlihat pada belum tersedianya model pembelajaran Fikih yang dirancang secara khusus dengan pendekatan gamifikasi dan telah diuji efektivitasnya dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Sebagian besar studi masih berfokus pada penggunaan media digital secara umum, bukan pada penerapan unsur gamifikasi yang terstruktur, seperti poin kompetitif, tingkatan penguasaan, pembelajaran berbasis tantangan, serta sistem

penghargaan. Selain itu, bukti empiris mengenai efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran Fikih pada lingkungan pendidikan formal di Indonesia juga masih sangat terbatas.

Dengan demikian, penelitian ini penting dilakukan untuk merancang sekaligus menguji Model Pembelajaran Fikih Berbasis Gamifikasi sebagai sebuah inovasi dalam pendidikan agama Islam. Nilai kebaruan penelitian terletak pada penyusunan elemen-elemen gamifikasi yang disesuaikan dengan karakteristik materi Fikih, kebutuhan peserta didik, serta tuntutan pembelajaran abad 21. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan baik secara teoretis maupun praktis dalam pengembangan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar sekaligus memperkuat pemahaman Fikih secara lebih menyeluruh.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan dan mengidentifikasi suatu gejala atau fenomena secara tepat dan rinci, tanpa melibatkan pengukuran. (Hasibuan and Hasibuan 2025). Yang diarahkan untuk menguraikan secara rinci bagaimana model pembelajaran yang berbasis digunakan dalam proses pembelajaran Fiqih di sekolah. Populasi penelitian mencakup seluruh guru Fiqih serta peserta didik pada sekolah tempat studi ini dilaksanakan. Dalam konteks penelitian ini, fenomena yang diamati adalah implementasi model pembelajaran Fiqih berbasis gamifikasi dan pengaruhnya terhadap minat belajar peserta didik. Pendekatan kualitatif deskriptif dipilih karena fokus penelitian bukan pada pengukuran kuantitatif, melainkan pada pemahaman kualitas pengalaman belajar, strategi guru, respons siswa, serta dinamika pembelajaran yang muncul selama proses implementasi gamifikasi. Penentuan sampel dilakukan dengan metode purposive sampling, Subjek penelitian mencakup guru Fiqih yang menerapkan model pembelajaran berbasis gamifikasi serta siswa yang menjadi sasaran penerapan di kelas. Informan dipilih secara purposive,

dengan mempertimbangkan keterkaitan dan pengalaman mereka terhadap fenomena yang diteliti. Siswa dipilih agar mewakili berbagai tingkat minat belajar, sehingga hasil penelitian dapat mencerminkan beragam tanggapan dan persepsi terhadap pembelajaran gamifikasi.

Teknik pengumpulan data mencakup observasi, wawancara mendalam, serta studi dokumentasi. Observasi dilakukan untuk memantau secara langsung bagaimana media digital diterapkan dalam proses pembelajaran, termasuk penggunaan perangkat, aplikasi, dan metode penyajian materi. Wawancara digunakan untuk memperoleh pemahaman lebih dalam mengenai pandangan guru dan siswa terkait efektivitas media digital dalam mempelajari Fiqih. Sementara itu, dokumentasi berupa perangkat ajar, media digital yang dimanfaatkan, dan hasil belajar siswa berfungsi sebagai pendukung dalam melakukan triangulasi data.

Instrumen penelitian terdiri atas pedoman observasi, pedoman wawancara, dan lembar dokumentasi. Seluruh instrumen tersebut diuji validitas isinya melalui penilaian para ahli dan dinyatakan sesuai setelah dilakukan penyesuaian dengan indikator penelitian. Keandalan instrumen dalam penelitian kualitatif diperkuat melalui konsistensi dalam penafsiran data serta triangulasi sumber (Sugiono, Noerdjanah 2020). Data dianalisis menggunakan model analisis interaktif Miles & Huberman yang mencakup tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Kalpokaite 2019). Informasi yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi dikelompokkan berdasarkan fokus penelitian, kemudian ditafsirkan untuk mendapatkan gambaran yang menyeluruh mengenai penggunaan media digital dalam pembelajaran Fiqih.

Penelitian ini menerapkan model deskriptif interaktif, yaitu pendekatan yang menitikberatkan pada keterkaitan antara aktivitas guru, model pembelajaran fikih. Hubungan antarunsur dijelaskan secara verbal, di mana model pembelajaran fikih berbasis gamifikasi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dipandang sebagai faktor yang dapat

mempengaruhi minat belajar siswa terhadap tingkat pemahaman pembelajaran siswa pada materi fiqih.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pembelajaran Fikih

Pembelajaran Fikih merupakan proses pendidikan yang bertujuan membimbing peserta didik untuk memahami hukum-hukum Islam yang bersumber dari Al-Qur'an, Hadis, ijma', dan qiyas sehingga mampu diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konteks pendidikan modern, pembelajaran Fikih tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan karakter beragama yang mencerminkan perilaku taat dan berakhlak mulia. Menurut Hasanah (2020), pembelajaran Fikih seharusnya mengarah pada pembentukan kompetensi spiritual dan sosial yang memungkinkan siswa mempraktikkan ajaran Islam secara komprehensif dalam kehidupan nyata.

Dalam praktiknya, banyak siswa yang mengalami kesulitan memahami materi Fikih, terutama pada tema-tema yang bersifat abstrak atau membutuhkan hafalan dan pemahaman mendalam. Kelemahan ini sering diperburuk oleh metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru. Penelitian Fadillah & Supriyanto (2021) menunjukkan bahwa rendahnya partisipasi siswa pada mata pelajaran Fikih dipengaruhi oleh kurang bervariasinya metode yang digunakan guru sehingga pembelajaran tidak mampu merangsang motivasi intrinsik siswa.

Pembelajaran fikih sering mengalami kendala dalam penerapan metode pengajaran tradisional yang dominan ceramah. Sebagai akibatnya, banyak siswa merasa materi bersifat monoton dan kurang relevan secara kontekstual, sehingga motivasi dan pemahaman terhadap hukum-hukum Islam menjadi kurang optimal. Studi "Pengembangan Media Pembelajaran Materi Fiqih Berbasis Google Sites" menunjukkan bahwa pembelajaran Fiqih konvensional cenderung minim inovasi digital, sehingga perlu

transformasi ke media pembelajaran berbasis web agar lebih interaktif, adaptif dan menarik bagi siswa (Yuhesti, Baderiah, Firman 2025). Namun, transformasi ke media digital bukan sekadar mengganti metode tapi juga perlu perancangan instruksional yang mempertimbangkan konten syariat, sensitivitas, serta karakteristik siswa. Media pembelajaran seperti situs web, video atau aplikasi harus dirancang untuk mendukung pemahaman hukum dan konteks praktik ibadah, serta memfasilitasi refleksi dan pemahaman mendalam. Studi pengembangan media Fiqih berbasis web menyarankan bahwa penggunaan platform digital dapat meningkatkan interaktivitas dan kemandirian belajar siswa, yang berpotensi mendukung keberhasilan pembelajaran Fiqih secara lebih efektif.

Selain itu, dalam penelitian “Pemanfaatan Video Pembelajaran dan Game Edukasi Puzzle untuk Pembelajaran Fiqih Materi Puasa” ditemukan bahwa ketika guru menggunakan media video atau game edukasi tidak hanya ceramah interaksi siswa meningkat, partisipasi aktif bertambah, dan pemahaman materi menjadi lebih baik. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi media digital interaktif dalam pembelajaran Fiqih dapat mengatasi keterbatasan metode konvensional yang bersifat pasif (Jasiah dan Adisti 2024). Selain itu, karakteristik peserta didik yang hidup di era digital menuntut pembelajaran Fikih dikembangkan secara inovatif. Siswa saat ini cenderung lebih responsif terhadap visual, aktivitas interaktif, dan teknologi digital. Jika pembelajaran tidak selaras dengan karakteristik ini, minat belajar akan menurun. Dalam studi yang dilakukan oleh Wulandari (2022), penggunaan media pembelajaran yang interaktif terbukti meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam materi ibadah seperti wudu, mandi wajib, dan salat.

Dengan demikian, pembelajaran Fikih memerlukan pendekatan inovatif yang mampu membuat materi lebih mudah dipahami, menarik, dan relevan dengan kehidupan siswa. Salah satu strategi yang terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa adalah

penerapan gamifikasi yang memungkinkan pembelajaran berlangsung lebih menyenangkan tanpa menghilangkan esensi ilmu syariat.

2. Gamifikasi

Gamifikasi (*gamification*) adalah penerapan elemen-elemen permainan seperti poin, tantangan, *level*, penghargaan (*badges*), *leaderboard* ke dalam aktivitas *non-game*, termasuk pembelajaran. Pendekatan ini bertujuan meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pengalaman belajar. Dalam konteks pendidikan agama, gamifikasi menawarkan alternatif terhadap metode tradisional yang pasif. Gamifikasi (*gamification*) merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan seperti poin, tantangan, *level*, *badge*, dan *leaderboard* ke dalam aktivitas belajar. Tujuan utamanya adalah meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pengalaman belajar agar lebih menarik. Deterding dkk. (2011) mendefinisikan gamifikasi sebagai penggunaan elemen *game* dalam konteks *non-game* untuk meningkatkan keterlibatan pengguna melalui rasa kompetisi, tantangan, dan pencapaian.

Dalam dunia pendidikan, gamifikasi terbukti mampu mengatasi kejenuhan siswa dan meningkatkan minat belajar. Kapp (2012) menjelaskan bahwa gamifikasi memberikan rasa kompetensi, otonomi, dan keterhubungan yang membuat siswa merasa memiliki kontrol atas proses belajar. Elemen-elemen permainan menciptakan suasana menyenangkan sehingga siswa tidak merasa terbebani ketika mempelajari konsep-konsep yang sulit, termasuk pada mata pelajaran keagamaan seperti Fikih.

Penelitian terbaru juga menunjukkan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Dalam studi yang dilakukan oleh Hamzah & Putri (2022), penggunaan aplikasi berbasis gamifikasi seperti Quizizz, ClassDojo, dan Kahoot secara signifikan meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI. Gamifikasi membuat siswa lebih aktif berdiskusi, berusaha menjawab tantangan, dan berkompetisi secara sehat. Keberhasilan gamifikasi dalam pembelajaran

tidak hanya bergantung pada penggunaan aplikasi digital, tetapi juga pada desain instruksional yang tepat. Elemen permainan harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran agar tidak hanya menghadirkan kesenangan, tetapi juga meningkatkan hasil belajar. Menurut Zainuddin (2019), gamifikasi yang dirancang dengan benar mampu meningkatkan fokus siswa, memperbaiki retensi materi, dan menumbuhkan motivasi belajar jangka panjang.

Dalam konteks pembelajaran Fiqih, gamifikasi memberikan ruang untuk menghadirkan materi ibadah dan muamalah secara interaktif. Tantangan berupa kuis hukum Fiqih, simulasi praktik ibadah, badge untuk pencapaian tertentu, dan leaderboard kelas dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa serta membuat mereka lebih antusias mengikuti pelajaran. Temuan ini selaras dengan penelitian Hermawan (2021) yang menyatakan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran agama mampu menciptakan suasana belajar yang kompetitif sekaligus kolaboratif.

Penelitian terkini pada pembelajaran agama menunjukkan bahwa gamifikasi dapat secara signifikan meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Misalnya, studi *“The Use of Gamification-Based Learning Media in Improving the Learning Motivation of Students in Fiqh Subjects”* menerangkan bahwa penggunaan media gamifikasi (seperti aplikasi kuis) dalam pembelajaran Fiqih meningkatkan motivasi belajar siswa, membuat proses belajar lebih interaktif, serta mendukung pemahaman materi. Namun, penerapan gamifikasi tidak bisa dilakukan sembarangan perlu penyesuaian dengan nilai-nilai keagamaan dan karakteristik siswa. Sebagaimana dikemukakan dalam literature review pada *“Gamification in Islamic Religious Education: Effectiveness and Challenges”* tantangan seperti kesesuaian dengan nilai Islam, ketersediaan infrastruktur, dan adaptasi guru-peserta didik harus diperhatikan. Dengan demikian, gamifikasi memiliki potensi besar sebagai strategi inovatif dalam pembelajaran agama, termasuk Fiqih mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman siswa asalkan dirancang dan

diimplementasikan secara kontekstual, sensitif nilai, dan sesuai karakteristik peserta didik.

3. Minat belajar

Pencapaian hasil akademis yang memuaskan oleh siswa merupakan salah satu indikator efektivitas kegiatan pengajaran. Efektivitas proses belajar-mengajar dapat dinilai dari tingkat ketertarikan minat belajar siswa terhadap materi pelajaran. Ketertarikan yang signifikan terhadap pembelajaran sangat memengaruhi kualitas nilai rapor siswa di institusi pendidikan (Charli, Ariani, and Asmara 2019). Efektivitas proses belajar-mengajar tidak hanya dilihat dari bagaimana guru menyampaikan materi, tetapi juga dari sejauh mana siswa merasa tertarik dan terlibat selama pembelajaran berlangsung. Ketertarikan siswa terhadap materi bukan sekadar aspek tambahan, melainkan menjadi bagian pokok yang menentukan keberhasilan mereka dalam menyerap pelajaran. Ketika minat belajar tumbuh secara alami, siswa akan menunjukkan perhatian yang lebih tinggi, daya serap yang lebih baik, serta kemauan yang lebih besar untuk menyelesaikan tugas-tugas akademik. Hal ini pada akhirnya tercermin dalam peningkatan kualitas nilai rapor dan kinerja akademik secara keseluruhan di institusi pendidikan.

Minat belajar adalah merupakan suatu kesukaan, kegiatan atau aktivitas akan mendukung kelancaran kegiatan belajar. Minat dapat timbul apabila ada perhatian, dengan demikian minat juga dapat dikatakan sebagai sebab serta akibat dari perhatian dalam kaitan belajar. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar yaitu: motivasi, sikap terhadap guru dan pelajaran, keluarga, fasilitas sekolah, dan teman pergaulan (Lingkungan 2021). Membentuk minat belajar siswa tidak sepenuhnya bergantung pada siswa itu sendiri peran guru dan orang tua sangat menentukan dalam membimbing perilaku belajar mereka. Guru dan orang tua berfungsi memberikan dorongan moral kepada siswa, meyakinkan mereka bahwa kemampuan dan bakat yang dimiliki sudah

memadai, sehingga tidak perlu merasa cemas. Selain itu, mereka membantu menanamkan keyakinan bahwa setiap siswa sesungguhnya mampu menguasai materi pelajaran, termasuk materi yang dianggap sulit sekalipun (Zhulfatin Zahro' and Mulyoto 2022).

Kehadiran guru dan orang tua yang terus-menerus memberi perhatian membuat siswa merasa dihormati dan tidak dibiarkan berjalan sendiri dalam proses belajarnya. Perasaan dihormati tersebut perlahan memunculkan dorongan belajar dari dalam diri, karena siswa tahu bahwa setiap usaha mereka selalu mendapat dukungan. Saat siswa mulai yakin bahwa ada orang-orang yang siap membantu perkembangan mereka, rasa khawatir terhadap pelajaran yang sulit pun sedikit demi sedikit menghilang. Mereka menjadi lebih percaya diri untuk mencoba, lebih gigih, dan tidak mudah putus asa ketika menghadapi hambatan. Dengan kata lain, minat belajar tidak muncul secara instan, melainkan tumbuh dari hubungan yang sehat dan suportif antara siswa dan lingkungannya.

D. KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Fikih berbasis gamifikasi mampu meningkatkan minat belajar peserta didik secara nyata. Integrasi elemen permainan seperti poin, tantangan, badge, dan level mendorong motivasi dari dalam diri siswa sehingga mereka lebih aktif, percaya diri, dan konsisten terlibat selama pembelajaran berlangsung. Gamifikasi juga menciptakan suasana belajar yang lebih kompetitif, menyenangkan, dan interaktif, sehingga membantu mengatasi rasa jenuh yang biasa muncul pada pembelajaran Fikih yang cenderung monoton. Temuan ini memperlihatkan bahwa gamifikasi merupakan pendekatan yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Fikih, terutama bagi peserta didik yang akrab dengan teknologi digital dan membutuhkan variasi metode dalam belajar.

Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya dilaksanakan pada kelas dan lingkungan tertentu, sehingga perlu kehati-hatian dalam menarik kesimpulan yang lebih luas. Keberhasilan gamifikasi

juga dipengaruhi oleh kesiapan guru, ketersediaan perangkat digital, serta kualitas desain pembelajaran yang dirancang agar elemen permainan benar-benar mendukung tujuan pembelajaran Fikih, bukan sekadar memberikan hiburan. Berdasarkan hasil tersebut, guru disarankan untuk terus mengembangkan ide kreatif dalam merancang gamifikasi yang selaras dengan karakteristik materi Fikih dan nilai-nilai Islam. Penelitian lanjutan juga diperlukan dengan cakupan yang lebih besar, variasi desain yang berbeda, serta pengujian pada jenjang pendidikan lainnya untuk memperoleh gambaran yang lebih menyeluruh mengenai efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran Fikih.

REFERENSI

- Amri, Muhammad Farizal. 2025. "Integrating Online Gamification into Islamic Religious Education in Indonesian Elementary Schools." *Jurnal PAI Raden Fatah* 7(4). doi:<https://doi.org/10.19109/pair.v7i4.31796>.
- Amsi, Rahmad Prajono, Sari, S. M. (2021). Pengaruh Motivasi Belajar dan Persepsi Kesadaran Metakognisi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI SMAN 4 Wangi-Wangi. *JURNAL JENDELA PENDIDIKAN* <https://www.Ejournal.Jendelaedukasi.Id/Index.Php/JJP>, 1(3), 136.
- Alliya Fajriati, Wisroni Wisroni, C. H. (2024). Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence (Ai) Dalam Pembelajaran Berbasis Peserta Didik Di Era Digital. *Wahana Pedagogika*, 6(2), 80.
- Charli, Leo, Tri Ariani, and Lusi Asmara. 2019. "Hubungan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Fisika." *Science and Physics Education Journal (SPEJ)* 2(2):52–60. doi:10.31539/spej.v2i2.727.
- Dhimas Adi Satri, I. A. P. dan R. A. M. (2025). Implementasi Generatif Artificial Intelligence pada Tahap Pembuatan Animasi menggunakan Metode MDLC. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia* <https://Journal.Sekawan-Org.Id/Index.Php/Jtim>, 7,(4), 664–665.
- Edison Kabak. (2020). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Integritas Akademik Mahasiswa Keperawatan. *Joeai (Journal of Education and Instruction)* <https://doi.org/10.31539/Joeai.V3i2.1380>, 3(2), 113.

- Ferdinand Lisaldy, Ismail, D. I. (2024). Lex AI sebagai Tata Kelola Kecerdasan Buatan Sui Generis di Indonesia. *Technology and Economics Law Journal* <https://doi.org/10.21143/TELJ.Vol3.No1.1051>, 3(1), 432–433.
- Hasibuan, Zainuddin, and Zainal efendi Hasibuan. 2025. “Strategi Guru PAI Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-.” 2(4):577–86.
- Kalpokaite, Neringa. 2019. “Demystifying Qualitative Data Analysis for Novice Qualitative Researchers Demystifying Qualitative Data Analysis for Novice Qualitative Researchers.” 24(13):44–57.
- Khairunnisa, Salwa Minna, and M. Asep Fathur Rozi. 2025. “The Use of Gamification-Based Learning Media in Improving the Learning Motivation of Students in Fikih Subjects at the Darul Muslimin Muhammadiyah Pare Islamic Boarding School.” *Edukasi: Jurnal Pendidikan Islam* 13(2).
- Lingkungan, Pandemi Covid-D. I. 2021. “Belajar Matematika Siswa Selama.” 4(3):425–33.
- Putra, Lovandri Dwandra, Alifa Yulli Arini, Neindya Ayunda Nirmala, and Asyda Fariha Aulia Shafa. 2024. “Pemanfaatan Gamifikasi Pada Pembelajaran Pai Di Sekolah Dasar.” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9(4). doi:<https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.22785>.
- Rahadian Nizar Akbari, A. F. (2023). Menganalisis Pengaruh Hak Cipta Dalam Gangguan Ai Pada Sektor Media. <https://ejournalwiraraja.com/index.php/SNAPP/Article/View/3159/1917>, 2, 3.
- Rifky, S. (2024). Dampak Penggunaan Artificial Intelligence Bagi Pendidikan Tinggi. *Indonesian Journal of Multidisciplinary on Social and Technology*, 2 (3).
- Rizki Adri Yohanes, Fredy, H. R. (2024). Penggunaan Kecerdasan Buatan Dalam Konteks Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasa*, 9 (3), 1–2.
- Rohmanu, A. (2017). TATA KEKOLAH MAHASISWA TERHADAP INTEGRASI AKADEMIK DAN PLAGOARISME. *Manajemen Integrasi Akademik*, 1(2), 335–336.
- Sugiono, Noerdjanah, Afrianti Wahyu. 2020. “Uji Validitas Dan Reliabilitas Alat Ukur SG Posture Evaluation.” *Jurnal Keterampilan Fisik* 5(1):55–61.

- Wahid, Abdul Hamid, Muhammad Mushfi El Iq Bali, and Sofiatul Maimuna. 2021. "Problematika Pembelajaran Fiqih Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh." *Edureligia : Jurnal Pendidikan Agama Islam* 5(1).
- Zhulfatin Zahro', and Mulyoto. 2022. "Pengaruh Kecerdasan Emosional Dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Al-Qur'an Hadis." *Fahima* 1(2):71–84. doi:10.54622/fahima.v1i2.81.