

Makna Pengalaman Belajar dengan Media Gamifikasi di SMA Negeri 1 Kota Tegal: Studi Kualitatif tentang Resiliensi dan Retensi Siswa

Vira Adoria Sasha^{1*}, Erika Ayu Septiani¹, Ghafiqi Maulana Hasby¹, Muhamad Isnan Syihabul Millah¹, Pindha Kaptiningrum¹

Institut Agama Islam Bakti Negara Tegal

*Corresponding Email: adoriasashavira@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to explore students' subjective experiences in using gamification media in Islamic Religious Education (PAI) learning and to analyze its influence on the development of learning resilience and retention. The research was motivated by the declining motivation and learning endurance among students after the COVID-19 pandemic, particularly in value-based subjects such as PAI. A qualitative approach with a phenomenological design was employed to capture the meaning of students' learning experiences through the perspective of a teacher as the key informant. Data were collected through in-depth interviews, classroom observations, and documentation of the gamification media used in the learning process. The findings reveal that gamification creates an interactive, enjoyable, and engaging learning atmosphere, increasing students' active participation and enthusiasm during lessons. Moreover, gamification strengthens students' emotional resilience when facing academic challenges and enhances their ability to recall and apply Islamic values in a contextual manner. The practical implications highlight the importance of teacher training and technological support to optimize gamification implementation in schools. Overall, gamification proves to be an effective innovative learning strategy that integrates cognitive, affective, and spiritual aspects within Islamic Religious Education.

Keywords: *Gamification, Islamic Religious Education, Learning Resilience, Learning Retention, Innovative Learning.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengalaman subjektif siswa dalam menggunakan media gamifikasi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) serta menganalisis pengaruhnya terhadap pembentukan resiliensi dan retensi belajar. Latar belakang penelitian ini berangkat dari permasalahan menurunnya motivasi dan ketahanan belajar siswa pasca-pandemi, khususnya pada mata pelajaran berbasis nilai seperti PAI. Pendekatan kualitatif dengan desain fenomenologi digunakan untuk menggali makna pengalaman belajar siswa melalui perspektif guru sebagai narasumber utama. Data diperoleh melalui wawancara mendalam, observasi kelas, dan dokumentasi media gamifikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan

bahwa gamifikasi menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan menantang, sehingga meningkatkan partisipasi aktif serta semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, gamifikasi terbukti memperkuat daya tahan emosional siswa terhadap kesulitan belajar dan meningkatkan kemampuan mereka dalam mengingat serta menerapkan nilai-nilai keislaman secara kontekstual. Implikasi praktis dari penelitian ini menekankan pentingnya pelatihan guru dan dukungan fasilitas teknologi untuk mengoptimalkan penerapan gamifikasi di sekolah. Secara keseluruhan, gamifikasi terbukti efektif sebagai strategi pembelajaran inovatif yang mampu mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan spiritual dalam pembelajaran PAI.

Kata Kunci: Gamifikasi, Pendidikan Agama Islam, Resiliensi Belajar, Retensi Belajar, Pembelajaran Inovatif.

PENDAHULUAN

Dalam era digital yang berkembang pesat, sistem pendidikan menghadapi tantangan serius dalam mempertahankan motivasi, konsentrasi, serta daya tahan belajar siswa. Tantangan ini juga dirasakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang seharusnya tidak hanya mentransfer pengetahuan agama, tetapi juga menumbuhkan nilai spiritual, ketangguhan moral, dan kemampuan reflektif siswa dalam menghadapi berbagai dinamika kehidupan modern. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami penurunan semangat belajar dan kesulitan mempertahankan pemahaman jangka panjang terhadap materi PAI. Penelitian oleh Muhammad Safri (2024) menemukan bahwa lebih dari 60% siswa SMA mengalami kesulitan mempertahankan motivasi dan konsentrasi dalam pembelajaran PAI karena metode yang digunakan masih dominan ceramah dan hafalan (Muhammad Safri, 2024). Kondisi ini diperparah oleh rendahnya resiliensi belajar, yaitu kemampuan siswa untuk bertahan menghadapi kesulitan akademik, serta lemahnya retensi, atau kemampuan mereka dalam mengingat dan menerapkan nilai-nilai keislaman dalam kehidupan sehari-hari (Chonitsa et al., 2025).

Permasalahan rendahnya resiliensi dan retensi dalam pembelajaran PAI menjadi semakin nyata setelah masa pandemi COVID-19. Menurut Arifin dan Dwita (2024), fenomena learning loss tidak hanya terjadi pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek afektif dan spiritual siswa (Nurulita & Arifin, 2024). Siswa menjadi mudah menyerah ketika menghadapi tugas sulit dan cenderung belajar hanya untuk memenuhi kewajiban, bukan karena kesadaran spiritual. Data dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2023) menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa menurun hingga 45% pada mata pelajaran berbasis nilai seperti PAI (Firdaus, 2023). Kondisi ini mengindikasikan adanya kebutuhan mendesak untuk mengembangkan pendekatan pembelajaran yang mampu membangkitkan kembali semangat belajar, memperkuat daya tahan psikologis,

serta membantu siswa menginternalisasi nilai-nilai agama secara mendalam dan menyenangkan.

Salah satu solusi yang dinilai efektif untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penggunaan media gamifikasi dalam proses pembelajaran. Gamifikasi adalah penerapan elemen-elemen permainan seperti poin, level, dan reward dalam konteks non-permainan, termasuk pendidikan (Faradina et al., 2025). Dalam konteks pembelajaran PAI, gamifikasi berpotensi mengubah suasana belajar yang monoton menjadi lebih interaktif, komunikatif, dan berorientasi pada pengalaman. Nurly Mewa (2025) menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi pada pembelajaran PAI mampu meningkatkan keterlibatan siswa sebesar 72%, sekaligus memperkuat nilai tanggung jawab dan kerja sama dalam konteks religius (SR, 2025). Selain itu, gamifikasi menciptakan ruang pembelajaran yang lebih humanis, di mana siswa belajar dengan gembira tanpa kehilangan makna spiritual dari materi yang diajarkan.

Keunggulan utama media gamifikasi dalam pembelajaran PAI terletak pada kemampuannya mengintegrasikan nilai-nilai religius dengan pengalaman belajar yang kontekstual dan menyenangkan. Melalui game edukatif berbasis nilai Islam, siswa dapat belajar tentang kejujuran, kesabaran, dan ketekunan dalam bentuk tantangan dan simulasi nyata. Penelitian Mahbubi (2025) menyebut bahwa gamifikasi mampu menstimulasi resiliensi emosional siswa karena menghadirkan pembelajaran berbasis tantangan dan umpan balik langsung (Mahbubi, 2025). Selain itu, Faradina et al. (2025) menemukan bahwa gamifikasi memperkuat retensi konsep melalui proses pengulangan alami dan keterlibatan multisensori siswa tidak sekadar mendengarkan, tetapi juga berinteraksi dan berkompetisi dalam konteks positif (Faradina et al., 2025). Dengan demikian, gamifikasi tidak hanya meningkatkan hasil akademik, tetapi juga menumbuhkan karakter spiritual yang kuat.

Meskipun demikian, penelitian terdahulu masih cenderung menyoroati aspek kuantitatif seperti peningkatan nilai atau motivasi belajar, dan belum banyak menggali makna pengalaman subjektif siswa dalam konteks pembentukan resiliensi dan retensi melalui gamifikasi PAI (Rista et al., 2025). Padahal, pemahaman mendalam tentang bagaimana siswa memaknai pengalaman belajar tersebut sangat penting bagi pengembangan model pembelajaran yang lebih empatik dan kontekstual. Pendekatan fenomenologis dianggap relevan untuk mengisi celah tersebut karena berfokus pada pengalaman sadar individu, termasuk aspek psikologis dan emosional yang muncul selama proses belajar.

Fenomena yang terjadi di SMA Negeri 1 Tegal, tempat penelitian ini dilakukan, memperkuat urgensi kajian ini. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru PAI, ditemukan bahwa sebagian besar siswa menunjukkan motivasi belajar yang fluktuatif dan cenderung cepat kehilangan fokus ketika pembelajaran disampaikan secara konvensional. Namun, setelah penerapan media gamifikasi, siswa terlihat lebih

bersemangat, antusias, dan lebih mudah mengingat materi keislaman yang disajikan dalam bentuk permainan digital. Guru mengamati perubahan perilaku yang signifikan, di mana siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih aktif dan mampu bekerja sama dalam menyelesaikan tantangan berbasis nilai moral Islam. Hal ini menandakan bahwa gamifikasi tidak hanya berperan sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana pembentukan karakter dan ketangguhan spiritual siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi secara mendalam pengalaman subjektif siswa dalam menggunakan media gamifikasi dalam pembelajaran PAI, khususnya dalam kaitannya dengan pembentukan resiliensi dan retensi belajar. Penelitian ini penting dilakukan karena dapat memberikan kontribusi baru dalam memahami bagaimana proses pembelajaran berbasis permainan dapat memperkuat daya tahan mental dan kemampuan mengingat siswa terhadap nilai-nilai Islam. Secara teoretis, hasil penelitian diharapkan memperluas wawasan dalam bidang psikologi pendidikan Islam dan teknologi pembelajaran adaptif, sementara secara praktis, temuan ini dapat menjadi acuan bagi guru, perancang kurikulum, dan pembuat kebijakan dalam mengembangkan strategi pembelajaran PAI yang lebih inovatif, relevan, dan responsif terhadap kebutuhan generasi digital masa kini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif fenomenologi untuk memahami secara mendalam makna pengalaman siswa dalam menggunakan media gamifikasi selama proses pembelajaran. Pendekatan ini dipilih untuk menggali bagaimana gamifikasi memengaruhi resiliensi dan retensi belajar siswa berdasarkan pengalaman nyata yang terjadi di kelas. Tujuan utama penelitian ini adalah mengungkap pengalaman subjektif dan reflektif yang dialami siswa dalam konteks pembelajaran berbasis teknologi, tanpa bermaksud melakukan generalisasi hasil. Dengan demikian, pendekatan fenomenologi dipandang paling tepat untuk menjelaskan keterkaitan antara penggunaan gamifikasi dan pembentukan ketahanan belajar siswa dalam situasi pembelajaran yang autentik.

Objek penelitian adalah siswa di SMA Negeri 1 Tegal yang mengikuti pembelajaran menggunakan media gamifikasi pada satu mata pelajaran tertentu. Siswa tidak dijadikan responden secara langsung, melainkan sebagai unit analisis yang diamati melalui perspektif guru yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Guru tersebut berperan sebagai narasumber utama (key informant) guna memberikan pandangan reflektif dan pedagogis tentang bagaimana siswa merespons gamifikasi serta bagaimana strategi tersebut berdampak terhadap resiliensi dan retensi belajar mereka. Seluruh siswa dalam satu kelas diamati secara utuh karena mengalami pembelajaran yang seragam dan relevan dengan topik penelitian.

Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam semi-terstruktur dengan guru yang menerapkan media gamifikasi, serta observasi terhadap aktivitas belajar siswa dan dokumentasi berupa media gamifikasi yang digunakan serta catatan kegiatan kelas. Triangulasi dilakukan dengan menggabungkan ketiga sumber data tersebut untuk memperkuat keabsahan hasil.

Analisis data menggunakan analisis fenomenologis yang meliputi tahapan transkripsi, pengkodean makna, pengelompokan pengalaman serupa, hingga penemuan esensi pengalaman yang menggambarkan persepsi guru tentang motivasi, ketahanan, dan kemampuan siswa dalam mengingat serta menerapkan materi pembelajaran. Validitas data diperkuat melalui member checking dengan narasumber untuk memastikan ketepatan interpretasi. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoretis dan praktis dalam pengembangan strategi pembelajaran yang adaptif, reflektif, dan berbasis teknologi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengalaman Belajar dengan Media Gamifikasi

Hasil wawancara dan observasi menunjukkan bahwa penerapan media gamifikasi memberikan dampak nyata terhadap pengalaman belajar siswa di SMA Negeri 1 Tegal. Narasumber menyampaikan bahwa penggunaan media ini muncul dari kebutuhan untuk menyesuaikan gaya belajar siswa yang mudah bosan dengan metode konvensional. Melalui gamifikasi, siswa menjadi lebih tertarik karena kegiatan belajar dikemas dalam bentuk permainan yang menantang namun tetap relevan dengan materi pelajaran.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, sekitar 80% siswa menunjukkan antusiasme tinggi sejak awal kegiatan. Mereka tampak aktif menjawab pertanyaan dalam game, bekerja sama dengan teman, dan menunjukkan ekspresi gembira ketika berhasil menyelesaikan tantangan. Narasumber menuturkan bahwa beberapa siswa bahkan menanyakan kapan game akan digunakan kembali pada pertemuan berikutnya. Hanya sebagian kecil siswa (sekitar 1%) yang tampak kurang tertarik, terutama mereka yang terbiasa dengan jenis permainan yang lebih kompleks, namun hal ini tidak memengaruhi dinamika kelas secara keseluruhan.

Observasi di kelas juga memperlihatkan bahwa suasana belajar menjadi lebih hidup dan interaktif, khususnya pada mata pelajaran sejarah yang biasanya dianggap membosankan. Aktivitas seperti kuis digital, permainan peran, dan tantangan poin membuat siswa lebih mudah memahami peristiwa dan tokoh sejarah karena disajikan dalam bentuk visual dan kontekstual. Narasumber menyatakan bahwa siswa terlihat lebih berani mengemukakan pendapat dan menunjukkan peningkatan perhatian selama kegiatan berlangsung.

Selain menciptakan suasana yang menyenangkan, gamifikasi juga meningkatkan keterlibatan aktif siswa. Siswa yang sebelumnya pasif kini lebih fokus mengikuti kegiatan, jarang mengobrol sendiri, dan hampir tidak ada yang meninggalkan kelas tanpa izin. Menurut narasumber, perubahan perilaku ini menandakan bahwa media gamifikasi efektif dalam menumbuhkan rasa tanggung jawab dan keterikatan terhadap proses belajar.

Secara keseluruhan, data lapangan menunjukkan bahwa gamifikasi bukan hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga memperkuat interaksi antara siswa dan materi ajar. Keterlibatan emosional dan kognitif siswa yang meningkat menjadi indikator bahwa media ini berhasil menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan relevan dengan karakteristik generasi digital.

Signifikansi Gamifikasi terhadap Resiliensi dan Retensi Siswa

Temuan lapangan memperlihatkan bahwa gamifikasi memiliki kontribusi kuat terhadap peningkatan resiliensi siswa. Berdasarkan hasil wawancara, guru menyampaikan bahwa siswa terlihat lebih gigih ketika menghadapi tantangan dalam permainan. Misalnya, saat harus mengulang level karena gagal menjawab, sebagian besar siswa tidak menyerah, melainkan mencoba kembali hingga berhasil. Guru menilai sikap tersebut menunjukkan ketahanan belajar mereka tidak menganggap kesalahan sebagai kegagalan, melainkan sebagai bagian dari proses belajar yang menyenangkan.

Guru juga mengamati bahwa suasana belajar yang positif membuat siswa lebih tenang dan percaya diri dalam menghadapi soal-soal sulit. Saat permainan berlangsung, siswa tampak saling memberi dukungan dan berbagi strategi untuk menang. Interaksi sosial ini memperkuat semangat mereka untuk terus mencoba, bahkan pada materi yang sebelumnya dianggap sulit. Beberapa siswa yang awalnya kurang percaya diri menjadi lebih aktif dan berani mengemukakan pendapat di depan kelas.

Dalam hal retensi belajar, narasumber menyebut bahwa siswa lebih mudah mengingat materi yang disampaikan melalui game. Misalnya, pada permainan kuis sejarah, siswa mampu mengingat urutan peristiwa dan tokoh penting tanpa harus membaca ulang catatan. Guru menegaskan bahwa pengulangan informasi dalam bentuk permainan membantu siswa mengingat materi secara alami tanpa merasa sedang belajar. Hal ini tampak dari hasil ujian formatif, di mana sebagian besar nilai siswa meningkat dibandingkan sebelum gamifikasi diterapkan.

Pengamatan di kelas juga menunjukkan bahwa siswa lebih sering mengaitkan konsep pelajaran dengan pengalaman bermainnya. Misalnya, ketika membahas peristiwa sejarah tertentu, mereka menyebutkan poin atau level dalam game yang berhubungan dengan topik tersebut. Hubungan ini memperlihatkan bahwa proses penyimpanan informasi berlangsung melalui pengalaman konkret dan emosional yang menyenangkan.

Dengan demikian, hasil lapangan memperlihatkan bahwa gamifikasi tidak hanya meningkatkan semangat belajar, tetapi juga membentuk ketahanan emosional dan memperkuat daya ingat siswa terhadap materi. Pendekatan ini membantu menciptakan suasana belajar yang lebih tahan lama dalam memori, sekaligus meningkatkan kepercayaan diri dan motivasi belajar siswa.

Implikasi Praktis dan Rekomendasi Pendidikan

Berdasarkan hasil temuan di lapangan, guru menilai bahwa penerapan gamifikasi sangat efektif dalam menciptakan suasana belajar yang positif, dinamis, dan produktif. Siswa tampak lebih aktif berpartisipasi dalam setiap sesi pembelajaran, baik ketika menjawab pertanyaan dalam game, berdiskusi dengan teman, maupun menyelesaikan tantangan yang diberikan. Aktivitas tersebut menunjukkan adanya perubahan signifikan dalam pola interaksi belajar, di mana siswa tidak lagi menjadi penerima informasi pasif, melainkan turut membangun proses pembelajaran secara kolaboratif. Guru juga mengamati bahwa suasana kelas menjadi lebih hidup dan kondusif, karena hampir seluruh siswa menunjukkan ekspresi antusias dan termotivasi untuk belajar. Mereka saling membantu dalam memahami materi yang sulit, terutama ketika game menuntut kerja sama tim untuk menyelesaikan misi tertentu. Kondisi ini memperlihatkan bahwa pembelajaran melalui gamifikasi tidak hanya meningkatkan hasil akademik, tetapi juga menumbuhkan nilai-nilai karakter seperti kerja sama, sportivitas, tanggung jawab, dan ketekunan dalam menghadapi tantangan belajar. Dengan demikian, gamifikasi menjadi media yang efektif untuk mengintegrasikan aspek kognitif dan afektif secara bersamaan dalam proses pembelajaran.

Meskipun demikian, guru juga mengungkapkan adanya sejumlah tantangan yang perlu mendapat perhatian agar implementasi gamifikasi dapat berjalan lebih optimal. Pertama, tidak semua permainan yang digunakan sesuai dengan tingkat kemampuan dan karakter siswa. Sebagian siswa merasa bahwa permainan yang digunakan terlalu sederhana atau kurang menantang, terutama bagi mereka yang sudah terbiasa bermain game digital dengan tingkat kesulitan tinggi. Hal ini menyebabkan sebagian kecil siswa kehilangan minat setelah beberapa sesi pembelajaran. Oleh karena itu, guru menilai perlunya variasi dan penyesuaian tingkat kesulitan dalam setiap game agar dapat menampung perbedaan kemampuan siswa. Kedua, faktor teknis seperti keterbatasan perangkat, kapasitas jaringan internet, dan ketersediaan waktu juga sering kali menjadi hambatan dalam pelaksanaan. Pada beberapa kesempatan, kegiatan belajar terganggu karena koneksi tidak stabil atau perangkat siswa tidak mendukung aplikasi yang digunakan. Guru menyarankan agar sekolah dapat menyediakan dukungan teknis dan fasilitas yang memadai, misalnya dengan penyediaan jaringan Wi-Fi khusus untuk pembelajaran atau perangkat bersama yang bisa

digunakan di laboratorium multimedia. Dengan dukungan infrastruktur yang lebih baik, proses pembelajaran berbasis gamifikasi diyakini akan berjalan lebih lancar dan efektif.

Selain itu, guru menekankan pentingnya pelatihan bagi pendidik agar mampu merancang media gamifikasi yang sesuai dengan kurikulum, tingkat kognitif siswa, dan konteks mata pelajaran. Banyak guru yang masih berfokus pada penggunaan media yang sudah tersedia tanpa menyesuaikan konten dengan tujuan pembelajaran yang spesifik. Padahal, media game yang baik seharusnya tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memiliki nilai edukatif yang terintegrasi dengan kompetensi dasar. Guru berpendapat bahwa pelatihan tersebut perlu mencakup keterampilan teknis dalam membuat konten digital, pemahaman tentang prinsip desain instruksional, serta kemampuan mengevaluasi efektivitas media yang digunakan. Lebih lanjut, guru menambahkan bahwa evaluasi dampak gamifikasi tidak dapat hanya diukur melalui peningkatan nilai akademik semata. Diperlukan evaluasi berkelanjutan yang melibatkan observasi perilaku siswa, tingkat motivasi, serta daya tahan mereka dalam menghadapi kesulitan belajar. Dengan demikian, efektivitas gamifikasi dapat dilihat secara komprehensif dari aspek kognitif, afektif, dan sosial.

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat direkomendasikan bahwa sekolah perlu memberikan ruang inovasi yang lebih luas bagi guru untuk mengembangkan pendekatan gamifikasi dalam kegiatan pembelajaran. Dukungan dari pihak manajemen sekolah, baik dalam bentuk kebijakan maupun fasilitas, akan sangat membantu dalam memperkuat budaya inovatif di kalangan pendidik. Pendekatan ini terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan daya tahan belajar siswa, sekaligus menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan relevan dengan karakteristik generasi digital masa kini. Jika diterapkan secara konsisten, gamifikasi berpotensi menjadi salah satu strategi utama dalam membangun ekosistem pembelajaran abad ke-21 yang berorientasi pada pengalaman, kolaborasi, dan penguatan karakter.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMA Negeri 1 Tegal terbukti mampu meningkatkan keterlibatan, resiliensi, dan retensi belajar siswa secara signifikan. Melalui pendekatan berbasis permainan yang interaktif dan kontekstual, siswa menunjukkan peningkatan motivasi, konsentrasi, serta ketangguhan emosional dalam menghadapi tantangan akademik. Gamifikasi tidak hanya menjadikan suasana belajar lebih menyenangkan, tetapi juga memperkuat hubungan sosial antar siswa, menumbuhkan nilai-nilai karakter seperti kerja sama, tanggung jawab, dan ketekunan, serta membantu internalisasi nilai-nilai keislaman secara lebih mendalam. Keberhasilan ini menegaskan bahwa gamifikasi merupakan strategi pembelajaran inovatif yang efektif untuk

menjembatani aspek kognitif, afektif, dan spiritual siswa di era digital. Namun, optimalisasi penerapannya memerlukan dukungan fasilitas teknologi, pelatihan guru dalam desain media edukatif, serta kebijakan sekolah yang mendorong inovasi berkelanjutan agar gamifikasi dapat berfungsi sebagai model pembelajaran adaptif dan transformatif dalam konteks pendidikan abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

- Chonitsa, A., Prayogi, A., & Nasrullah, R. (2025). PRAKTIK PENDIDIKAN AGAMA ISLAM SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN RESILIENSI TERHADAP STRESS AKADEMIK. *SULIWA: Jurnal Multidisiplin Teknik, Sains, Pendidikan Dan Teknologi*, 2(1), 16–22.
- Faradina, N. R., Fauziyyah, A., Mutmainah, I., Az Zahra, A., Riyadi, A. R., & Maulidah, N. (2025). Pengalaman Peserta Didik Fase B Dalam Memahami Konsep Melalui Gamifikasi Digital. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 866–874.
- Firdaus, M. A. (2023). *Implementasi Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Digital Untuk Membangun Motivasi Belajar Dan Kompetensi Peserta Didik*. UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan.
- Mahbubi, M. (2025). Analisis implementasi pembelajaran berbasis gamifikasi pada peningkatan motivasi belajar siswa. *Al-Abshor: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 1–9.
- Muhammad Safri, S. (2024). *EFEKTIVITAS METODE CERAMAH PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI KELAS IX SMPN 1 PANYABUNGAN*. Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat.
- Nurulita, D., & Arifin, Z. (2024). Potret Pembelajaran PAI Pasca Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan Islam*, 14(1), 1–8.
- Rista, I., Nelson, N., & Amrullah, A. (2025). *Strategi Guru PAI dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Kurikulum Merdeka di SMPN 4 Rejang Lebong*. Institut Agama Islam Negeri Curup.
- SR, N. M. (2025). *Penerapan Aplikasi Duolingo dalam meningkatkan Proses Pembelajaran PAI Siswa di SDN Banjarharjo Ngemplak Sleman*. Universitas Islam Indonesia.