Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri,
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 12 Nomor 04, Desember 2026

KELEBIHAN DAN KEKURANGAN MEDIA GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN DIGITAL PAI: KAJIAN TERHADAP QUIZIZZ, KAHOOT, DAN BLOOKET

[1]Muhammad Alfan Wiandani, [2]Fahmi Azis Lukianto, [3]Giyoto,
[123]UIN Raden Mas Said Surakarta
[1]giyoto.prof@staff.uinsaid.ac.id, [2]f4ahmi4z1s@gmail.com,
[3]alfanwiandani@gmail.com

ABSTRACT

The advancement of digital technology has encouraged the use of various interactive learning media, including gamification. In Islamic Religious Education (PAI), gamification tools such as Quizizz, Kahoot, and Blooket are increasingly being employed to create a more engaging learning environment and boost student participation. However, each platform possesses distinct characteristics, advantages, and limitations that must be examined to ensure their application aligns with specific learning objectives. This study aims to analyze the strengths, weaknesses, and characteristics of using Quizizz, Kahoot, and Blooket within the context of PAI instruction. A qualitative research method was applied, utilizing a Systematic Literature Review (SLR) approach, with article selection conducted according to the PRISMA protocol. Data were drawn from eight research articles published between 2022 and 2026 and analyzed using a descriptive qualitative method. The findings indicate that Quizizz excels in the flexibility of practice and evaluation; Kahoot is effective for fostering real-time interaction and competition; and Blooket offers a diverse range of engaging game modes. Conversely, all three platforms share certain limitations, such as a reliance on digital devices and internet connectivity, as well as the potential for students to become overly focused on game scores. Consequently, the selection of a gamification tool should be tailored to specific learning objectives, student characteristics, and the availability of supporting infrastructure.

Keywords: Gamification; Islamic Education; Quizizz; Kahoot; Blooket.

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital mendorong pemanfaatan berbagai media pembelajaran interaktif, salah satunya melalui gamifikasi. Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), media gamifikasi seperti Quizizz, Kahoot, dan Blooket mulai digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan meningkatkan keterlibatan siswa. Namun, setiap platform memiliki karakteristik, kelebihan, dan keterbatasan yang perlu dikaji agar penggunaannya sesuai dengan tujuan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kelebihan, kekurangan, serta karakteristik penggunaan Quizizz, Kahoot, dan Blooket dalam pembelajaran PAI. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan

pendekatan Systematic Literature Review (SLR) melalui tahapan seleksi artikel berdasarkan protokol PRISMA. Sumber data diperoleh dari delapan artikel penelitian yang diterbitkan pada tahun 2022–2026 dan dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil kajian menunjukkan bahwa Quizizz unggul dalam fleksibilitas latihan dan evaluasi, Kahoot dalam membangun interaksi serta kompetisi secara langsung, sedangkan Blooket menawarkan variasi mode permainan yang menarik. Di sisi lain, ketiganya memiliki keterbatasan berupa ketergantungan pada perangkat dan jaringan internet serta potensi orientasi siswa pada skor permainan. Dengan demikian, pemilihan media gamifikasi perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan ketersediaan sarana pendukung.

Kata Kunci: Gamifikasi; Pendidikan Agama Islam; Quizizz; Kahoot; Blooket.

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital pada abad ke-21 telah membawa perubahan dalam berbagai aspek pendidikan, termasuk dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Pembelajaran PAI tidak lagi hanya mengandalkan metode ceramah, hafalan, dan penggunaan media konvensional, tetapi mulai memanfaatkan teknologi digital untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan melibatkan peserta didik secara aktif (Mukhtamiroh & Bashith, 2025). Perubahan tersebut mendorong guru untuk memilih media pembelajaran yang tidak hanya mampu menyampaikan materi, tetapi juga dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik pada era digital(Listiyani et al., 2024). Salah satu inovasi yang berkembang dalam konteks tersebut adalah gamifikasi, yaitu pemanfaatan unsur-unsur permainan dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan peserta didik. Dalam pembelajaran PAI, gamifikasi dapat menjadi alternatif untuk mengurangi kejenuhan terhadap materi yang bersifat teoritis dan aktivitas pembelajaran yang cenderung monoton (Putra et al., 2024).

Media gamifikasi dapat diwujudkan melalui berbagai platform digital, di antaranya Quizizz, Kahoot, dan Blooket. Ketiga platform tersebut memiliki mekanisme permainan dan fitur yang berbeda dalam mendukung kegiatan pembelajaran (Khaldi et al., 2023). Quizizz menawarkan sistem kuis dengan fitur poin, leaderboard, avatar, umpan balik otomatis, serta fleksibilitas penggunaan secara sinkron maupun asinkron (Kaplan & Rudolph, 2022). Kahoot lebih menekankan aktivitas kuis secara langsung (real-time) dengan

unsur kompetisi, peringkat, dan batas waktu pengerjaan. Sementara itu, Blooket memiliki variasi mode permainan yang lebih beragam sehingga aktivitas menjawab soal dikombinasikan dengan pengalaman bermain yang lebih kuat (Pisba & Rahmanto, 2025). Perbedaan karakteristik tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media gamifikasi tidak dapat dipandang sebagai suatu bentuk media yang seragam, karena setiap platform memiliki keunggulan dan keterbatasan yang perlu dipertimbangkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan platform gamifikasi memberikan berbagai manfaat dalam pembelajaran. Penelitian Putra et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran PAI meningkatkan partisipasi siswa dari 55% menjadi 85%. Quizizz juga memiliki kelebihan dalam mendukung evaluasi formatif melalui umpan balik dan analisis hasil belajar secara otomatis serta memiliki fleksibilitas untuk digunakan dalam pembelajaran sinkron maupun asinkron. Namun, penggunaan Quizizz tetap memiliki keterbatasan, terutama ketergantungan terhadap koneksi internet dan perangkat digital serta kemungkinan siswa lebih berorientasi pada skor dan peringkat daripada substansi materi pembelajaran (Efendi, 2022).

Pada platform Kahoot, penelitian Hanifah (2025) menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, sedangkan penelitian Nur et al. (2026) menunjukkan bahwa Kahoot dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar dalam evaluasi pembelajaran PAI. Keunggulan Kahoot terutama terletak pada kemampuannya menciptakan suasana belajar yang interaktif dan kompetitif secara real-time, serta menyediakan hasil evaluasi secara otomatis. Di sisi lain, Kahoot memiliki keterbatasan berupa ketergantungan pada koneksi internet dan penggunaan batas waktu yang dapat membuat sebagian siswa merasa tertekan atau mengalami kesulitan dalam memahami soal secara optimal.

Sementara itu, Blooket memiliki karakteristik yang lebih kuat pada aspek permainan melalui berbagai mode permainan interaktif. Penelitian Khanah dan Alam (2025) menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan

Blooket, termasuk dalam hal ketertarikan dan efektivitas pembelajaran. Penelitian Zahrah et al. (Zahrah et al., 2025) juga menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar setelah penggunaan Blooket dalam pembelajaran PAI, sedangkan Pisba dan Rahmanto (2025) menemukan adanya pengaruh terhadap hasil belajar Aqidah Akhlak. Meskipun demikian, Blooket juga memiliki keterbatasan berupa ketergantungan terhadap koneksi internet dan perangkat digital serta kemungkinan siswa lebih berfokus pada permainan dibandingkan substansi materi apabila penggunaannya tidak dikelola dengan baik oleh guru.

Berdasarkan berbagai penelitian tersebut, dapat dilihat bahwa Quizizz, Kahoot, dan Blooket sama-sama memiliki potensi dalam mendukung pembelajaran PAI, tetapi masing-masing mempunyai karakteristik dan pengalaman penggunaan yang berbeda. Quizizz cenderung unggul dalam fleksibilitas dan kemudahan evaluasi, Kahoot menonjol dalam interaksi dan kompetisi secara real-time, sedangkan Blooket memiliki variasi permainan yang lebih kuat dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik. Perbedaan karakteristik tersebut juga memperlihatkan bahwa efektivitas gamifikasi perlu dilihat berdasarkan desain pembelajaran dan kesesuaian penggunaan media, bukan hanya dari fitur permainan yang tersedia (Li et al., 2024). Pada saat yang sama, ketiga platform juga menghadapi sejumlah keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam penerapannya.

Meskipun penelitian mengenai gamifikasi dalam pembelajaran telah berkembang, sebagian besar penelitian terdahulu masih berfokus pada pengaruh atau efektivitas penggunaan satu platform tertentu terhadap motivasi, partisipasi, keterlibatan, atau hasil belajar. Penelitian mengenai Quizizz, Kahoot, dan Blooket juga cenderung dilakukan secara terpisah sesuai dengan platform yang digunakan. Dengan demikian, temuan mengenai kelebihan dan kekurangan masing-masing platform masih tersebar dalam berbagai penelitian dan belum banyak disintesiskan secara khusus untuk memberikan gambaran yang utuh dalam konteks pembelajaran PAI. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan untuk mengkaji tidak hanya manfaat atau efektivitas gamifikasi, tetapi juga sisi kelebihan dan kekurangannya sebagai bahan

pertimbangan dalam pemilihan media pembelajaran PAI (Oliveira et al., 2023).

Selain itu, penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa setiap platform memiliki karakteristik yang berbeda. Quizizz memiliki fleksibilitas penggunaan yang tinggi, Kahoot mengutamakan interaksi langsung dan kompetisi, sedangkan Blooket menawarkan variasi mode permainan yang lebih beragam. Namun, keunggulan tersebut berjalan bersamaan dengan keterbatasan masing-masing, seperti kebutuhan koneksi internet yang stabil, ketergantungan terhadap perangkat digital, tekanan waktu dalam Kahoot, serta potensi dominasi unsur permainan terhadap substansi pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan kajian yang secara sistematis mengidentifikasi dan mensintesis kelebihan dan kekurangan Quizizz, Kahoot, dan Blooket dalam pembelajaran PAI, sehingga pemanfaatannya dapat dipahami secara lebih objektif, bukan hanya berdasarkan dampak positif yang dihasilkan.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, kebaruan penelitian ini terletak pada kajian sistematis terhadap kelebihan dan kekurangan tiga platform gamifikasi, yaitu Quizizz, Kahoot, dan Blooket, secara bersamaan dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang umumnya menitikberatkan pada efektivitas atau pengaruh penggunaan satu platform terhadap hasil pembelajaran, penelitian ini memusatkan perhatian pada pemetaan karakteristik, keunggulan, dan keterbatasan masing-masing platform berdasarkan hasil penelitian terdahulu.

Kebaruan lainnya terletak pada upaya menyajikan perbandingan antarketiga platform sehingga dapat diketahui aspek yang menjadi keunggulan maupun keterbatasan masing-masing media dalam mendukung pembelajaran PAI. Kajian dilakukan menggunakan pendekatan Systematic Literature Review (SLR) untuk mengidentifikasi, mengelompokkan, dan mensintesis temuan penelitian secara sistematis. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan gambaran mengenai manfaat gamifikasi, tetapi juga memberikan pertimbangan yang lebih komprehensif bagi guru dalam menentukan media gamifikasi yang sesuai dengan tujuan dan kondisi pembelajaran PAI. Pendekatan SLR dan analisis terhadap

ketiga platform tersebut juga sejalan dengan arah kajian pada penelitian sebelumnya yang mengidentifikasi kelebihan, kekurangan, dan karakteristik masing-masing media.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kelebihan dan kekurangan media gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui kajian terhadap platform Quizizz, Kahoot, dan Blooket. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengidentifikasi kelebihan Quizizz, Kahoot, dan Blooket dalam mendukung pembelajaran PAI; (2) mengidentifikasi kekurangan atau kendala penggunaan masing-masing platform; (3) membandingkan karakteristik kelebihan dan kekurangan Quizizz, Kahoot, dan Blooket; dan (4) memberikan gambaran mengenai pertimbangan penggunaan ketiga platform tersebut dalam pembelajaran PAI berbasis digital.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan Systematic Literature Review (SLR). Pendekatan SLR digunakan untuk mengidentifikasi, menyeleksi, mengkaji, dan mensintesis hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan media gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya penggunaan platform Quizizz, Kahoot, dan Blooket. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti memperoleh gambaran yang sistematis mengenai temuan penelitian terdahulu serta mengidentifikasi persamaan dan perbedaan karakteristik, kelebihan, dan kekurangan masing-masing platform dalam pembelajaran PAI (Yunita, 2026).

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan Systematic Literature Review (SLR). Proses kajian dilakukan secara sistematis dengan mengikuti tahapan identifikasi, penyaringan, penilaian kelayakan, dan penetapan artikel yang relevan untuk dianalisis. Proses seleksi literatur mengacu pada protokol Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses (PRISMA) agar pemilihan sumber penelitian dapat dilakukan secara terstruktur dan transparan (Yunita, 2026).

Objek penelitian dalam kajian ini adalah temuan penelitian mengenai kelebihan dan kekurangan media gamifikasi dalam pembelajaran PAI, khususnya pada platform Quizizz, Kahoot, dan Blooket. Sumber data penelitian berupa artikel ilmiah nasional

dan internasional yang membahas penggunaan media gamifikasi dalam pembelajaran dan memiliki relevansi dengan konteks Pendidikan Agama Islam.

Penelusuran artikel dilakukan melalui beberapa basis data, yaitu Google Scholar, Garuda Kemdikbud, dan Directory of Open Access Journals (DOAJ). Kata kunci yang digunakan dalam proses penelusuran meliputi "Pemanfaatan Media Gamifikasi dalam Pembelajaran", "Quizizz", "Kahoot", "Blooket", dan "Gamification in Digital Learning". Penggunaan kata kunci yang berkaitan dengan topik dan variasi istilah pencarian diperlukan untuk memperoleh literatur yang relevan dengan fokus kajian (Page et al., 2021).

Kriteria inklusi yang digunakan meliputi: (1) artikel diterbitkan pada rentang tahun 2022–2026; (2) membahas penggunaan atau penerapan media gamifikasi dalam pembelajaran; (3) memiliki keterkaitan dengan pembelajaran Pendidikan Agama Islam; dan (4) memberikan informasi yang relevan dengan kelebihan, kekurangan, karakteristik, atau pengalaman penggunaan platform gamifikasi. Berdasarkan proses seleksi menggunakan protokol PRISMA, diperoleh 9 artikel inti yang digunakan sebagai sumber data dalam penelitian ini.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi dokumentasi dan penelusuran literatur secara sistematis. Peneliti melakukan penelusuran artikel berdasarkan kata kunci yang telah ditentukan, kemudian melakukan proses identifikasi dan penyaringan berdasarkan kriteria inklusi yang telah ditetapkan. Artikel yang memenuhi kriteria selanjutnya dibaca dan dikaji secara mendalam untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan fokus penelitian.

Data dari artikel yang terpilih kemudian dicatat dan diklasifikasikan berdasarkan platform gamifikasi, yaitu Quizizz, Kahoot, dan Blooket. Informasi yang dikumpulkan meliputi karakteristik media, kelebihan, kekurangan atau kendala penggunaan, serta temuan penelitian yang berkaitan dengan penerapannya dalam pembelajaran PAI. Pengelolaan referensi dilakukan menggunakan aplikasi Mendeley untuk membantu proses pengorganisasian sumber dan penyusunan sitasi.

Data dianalisis menggunakan analisis kualitatif deskriptif dengan pendekatan tematik dan komparatif. Analisis dilakukan melalui tiga tahapan,

yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Pada tahap reduksi data, peneliti memilih dan memusatkan perhatian pada informasi yang relevan dengan fokus penelitian. Selanjutnya, data disajikan dengan mengelompokkan temuan berdasarkan platform Quizizz, Kahoot, dan Blooket, kemudian dikategorikan ke dalam tema karakteristik, kelebihan, dan kekurangan masing-masing platform. Setelah itu, dilakukan analisis komparatif untuk melihat persamaan dan perbedaan kelebihan serta kekurangan ketiga platform dalam mendukung pembelajaran PAI. Tahap terakhir dilakukan dengan menarik kesimpulan berdasarkan hasil sintesis berbagai penelitian yang telah dianalisis.

Keabsahan data dalam penelitian ini dilakukan melalui triangulasi sumber, yaitu dengan membandingkan dan mengkaji temuan dari berbagai artikel yang membahas penggunaan Quizizz, Kahoot, dan Blooket. Perbandingan antarsumber dilakukan untuk melihat konsistensi temuan mengenai kelebihan dan kekurangan masing-masing platform serta mengurangi ketergantungan terhadap hasil dari satu penelitian saja. Dengan demikian, kesimpulan penelitian didasarkan pada sintesis berbagai sumber literatur yang relevan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Temuan Penelitian

Berdasarkan proses penelusuran dan seleksi literatur, diperoleh delapan artikel penelitian yang relevan dengan penggunaan media gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya melalui platform Quizizz, Kahoot, dan Blooket. Artikel yang dianalisis diterbitkan pada rentang tahun 2022–2026 dan menggunakan pendekatan serta metode penelitian yang beragam, meliputi penelitian kualitatif deskriptif, survei, penelitian kuantitatif, dan penelitian tindakan kelas (PTK). Keragaman metode tersebut memberikan gambaran mengenai penggunaan media gamifikasi dari berbagai sudut pandang, mulai dari pengalaman siswa, pelaksanaan pembelajaran, hingga pengaruhnya terhadap hasil belajar.

Delapan artikel tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan media gamifikasi tidak hanya berkaitan dengan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran, tetapi juga berhubungan dengan motivasi, partisipasi, keterlibatan siswa, dan pencapaian hasil belajar. Meskipun

demikian, setiap platform memiliki karakteristik dan temuan yang berbeda. Karakteristik artikel yang dianalisis disajikan pada Tabel 3.1 berikut.

Tabel 3.1 Karakteristik Artikel Penelitian

No.	Penulis dan Tahun	Platform	Metode Penelitian	Fokus dan Temuan Utama
1	Zahrah et al. (2025)	Blooket	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Penerapan Blooket dalam pembelajaran PAI meningkatkan ketuntasan belajar dari 3% pada prasiklus menjadi 68% pada siklus I dan 75% pada siklus II.
2	Khanah dan Alam (2025)	Blooket	Kualitatif deskriptif	Penggunaan Blooket dalam pembelajaran Akidah Akhlak memperoleh respons positif dari siswa, terutama dalam hal kemudahan penggunaan, ketertarikan, dan keterlibatan belajar.
3	Pisba dan Rahmanto (2025)	Blooket	Kuasi eksperimen	Penggunaan Blooket memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar Akidah Akhlak dengan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$).

4	Nur et al. (2026)	Kahoot	Kualitatif deskriptif	Kahoot dalam evaluasi pembelajaran PAI menciptakan suasana evaluasi yang lebih interaktif dan menyenangkan serta mendorong motivasi dan partisipasi siswa.
5	Putra et al. (2024)	Kahoot dan Quizizz	Kualitatif deskriptif	Pemanfaatan gamifikasi dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar membantu meningkatkan minat, motivasi, pemahaman materi, dan hasil belajar siswa.
6	Listiyani dan Yamin (2023)	Quizizz	Kuantitatif	Gamifikasi Quizizz berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar PAI dengan nilai signifikansi 0,009 dan kontribusi sebesar 7,4%.
7	Romadoni et al. (2025)	Quizizz	Kualitatif deskriptif	Implementasi Quizizz dalam pembelajaran PAI di SMK meningkatkan semangat belajar, motivasi, dan interaksi siswa.

8	Efendi dan Sesmiarni (2022)	Quizizz	Survei	Siswa memberikan persepsi positif terhadap kemudahan penggunaan Quizizz, suasana belajar yang menyenangkan, penguasaan materi, motivasi, dan keaktifan.

Berdasarkan karakteristik tersebut, pembahasan temuan penelitian dikelompokkan berdasarkan tiga platform gamifikasi, yaitu Quizizz, Kahoot, dan Blooket. Pengelompokan ini dilakukan untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan masing-masing platform berdasarkan hasil penelitian yang telah dianalisis.

a. Temuan Penelitian tentang Quizizz

Quizizz merupakan salah satu platform gamifikasi yang digunakan dalam pembelajaran untuk menyajikan materi dan evaluasi melalui kuis interaktif. Berdasarkan artikel yang dianalisis, penggunaan Quizizz dalam pembelajaran berkaitan dengan peningkatan motivasi, keaktifan, interaksi, serta hasil belajar siswa. Temuan tersebut terlihat dalam penelitian Listiyani dan Yamin (2023), Romadoni et al. (2025), Efendi dan Sesmiarni (2022), serta Putra et al. (2024).

Penelitian Listiyani dan Yamin (2023) menunjukkan bahwa gamifikasi Quizizz memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam di SD Muhammadiyah Mlangi. Penelitian tersebut melibatkan 30 siswa sebagai sampel dan menggunakan analisis regresi linier berganda. Hasil pengujian menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi Quizizz memiliki nilai signifikansi sebesar 0,009, lebih kecil dari 0,05, dengan nilai kontribusi sebesar 7,4%. Temuan ini menunjukkan adanya hubungan pengaruh antara penggunaan Quizizz dan hasil belajar siswa. Selain itu, keaktifan belajar juga memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar dengan nilai signifikansi 0,013.

Secara simultan, gamifikasi Quizizz dan keaktifan belajar memberikan pengaruh sebesar 7% terhadap hasil belajar siswa.

Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Romadoni et al. (2025) yang mengkaji implementasi media pembelajaran gamifikasi Quizizz pada mata pelajaran PAI di SMK Ar-Roudhoh Beji Pasuruan. Melalui pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi, penelitian tersebut menemukan bahwa penggunaan Quizizz dapat menumbuhkan semangat belajar siswa. Penerapan media ini juga mendorong peningkatan motivasi dan interaksi siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian, Quizizz tidak hanya dimanfaatkan sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan interaksi yang lebih aktif antara siswa dan kegiatan pembelajaran.

Sementara itu, penelitian Efendi dan Sesmiarni (2022) memberikan gambaran mengenai persepsi siswa terhadap penggunaan Quizizz di MAN 5 Agam. Penelitian ini menggunakan metode survei dengan melibatkan 67 responden dari populasi 180 siswa. Data dikumpulkan melalui kuesioner daring dan dianalisis menggunakan skala Likert. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa memandang Quizizz sebagai aplikasi yang mudah digunakan, mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan, membantu penguasaan materi, serta meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar. Namun, penelitian tersebut juga menemukan beberapa kendala, yaitu keterbatasan koneksi internet dan waktu pengerjaan soal yang dinilai terlalu singkat oleh sebagian siswa.

Penelitian Putra et al. (2024) turut memberikan gambaran mengenai pemanfaatan gamifikasi dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar melalui platform Kahoot dan Quizizz. Penelitian dengan pendekatan kualitatif deskriptif tersebut menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dapat membantu meningkatkan ketertarikan dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan platform interaktif juga dikaitkan dengan peningkatan pemahaman materi dan hasil belajar. Temuan ini memperlihatkan bahwa unsur permainan dalam media digital dapat menjadi salah satu alternatif untuk mengembangkan pembelajaran PAI yang lebih menarik.

Berdasarkan keempat artikel tersebut, temuan mengenai Quizizz memperlihatkan beberapa kelebihan, yaitu kemampuannya menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan, mendorong motivasi dan keaktifan siswa, serta membantu pelaksanaan evaluasi pembelajaran. Akan tetapi, penggunaan Quizizz juga memiliki keterbatasan, terutama berkaitan dengan ketersediaan jaringan internet dan pengaturan waktu pengerjaan soal. Dengan demikian, keberhasilan penggunaannya tidak hanya ditentukan oleh fitur aplikasi, tetapi juga oleh kesiapan sarana teknologi dan pengaturan pembelajaran oleh guru.

b. Temuan Penelitian tentang Kahoot

Kahoot merupakan platform gamifikasi yang memanfaatkan kuis interaktif dengan unsur kompetisi, poin, batas waktu, dan papan peringkat. Dalam pembelajaran PAI, Kahoot digunakan terutama sebagai media evaluasi yang melibatkan siswa secara langsung. Berdasarkan artikel yang dianalisis, temuan mengenai Kahoot diperoleh dari penelitian Nur et al. (2026) dan Putra et al. (2024).

Penelitian Nur et al. (2026) mengkaji penggunaan Kahoot sebagai media gamifikasi dalam evaluasi pembelajaran PAI di SMPIT Nurul 'Ilmi Tenggarong. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot mampu menciptakan suasana evaluasi yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan dibandingkan evaluasi konvensional. Fitur kuis interaktif, batas waktu pengerjaan, sistem poin, dan leaderboard mendorong siswa untuk lebih aktif dalam menjawab pertanyaan. Selain itu, unsur kompetisi dan umpan balik langsung membuat siswa menunjukkan motivasi dan keterlibatan yang lebih tinggi selama kegiatan evaluasi berlangsung.

Penelitian tersebut juga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah penerapan evaluasi berbasis Kahoot. Siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti kegiatan evaluasi karena proses menjawab soal dikemas dalam bentuk permainan. Meskipun demikian, penelitian Nur et al. (2026) turut memberikan perhatian terhadap kemungkinan munculnya orientasi yang terlalu besar pada perolehan skor dan peringkat. Apabila

tidak dirancang dengan tepat, perhatian siswa terhadap posisi dalam leaderboard dapat menggeser fokus dari pemahaman materi pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan unsur kompetisi perlu tetap diarahkan pada tujuan pembelajaran.

Selanjutnya, Putra et al. (2024) menjelaskan bahwa pemanfaatan gamifikasi melalui Kahoot dan Quizizz dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan platform interaktif menjadi salah satu alternatif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Gamifikasi memungkinkan siswa terlibat dalam kegiatan pembelajaran melalui unsur permainan, tantangan, dan umpan balik. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berpusat pada penyampaian materi oleh guru, tetapi juga memberikan ruang bagi siswa untuk berpartisipasi secara aktif.

Penggunaan sistem peringkat dalam Kahoot perlu mendapatkan perhatian karena kompetisi dapat memberikan pengalaman yang berbeda bagi setiap peserta didik. Li et al. (2024) menjelaskan bahwa papan peringkat dapat mendorong perbandingan sosial dan berpotensi menimbulkan tekanan bagi peserta didik yang memperoleh posisi rendah. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan suasana kompetisi yang sehat, misalnya dengan menekankan kemajuan pemahaman, kerja sama, dan pembahasan materi, bukan semata-mata pencapaian peringkat tertinggi.

Berdasarkan kedua penelitian tersebut, Kahoot memiliki kelebihan dalam menciptakan evaluasi yang interaktif melalui unsur kompetisi, batas waktu, poin, dan leaderboard. Platform ini juga dapat mendorong motivasi serta partisipasi siswa selama kegiatan pembelajaran. Namun, penggunaan fitur kompetitif perlu disesuaikan dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran. Guru perlu memastikan bahwa siswa tidak hanya mengejar skor atau peringkat, tetapi tetap memahami materi PAI yang sedang dipelajari. Selain itu, jumlah penelitian yang secara khusus membahas Kahoot dalam delapan artikel ini masih terbatas, sehingga temuan mengenai kelebihan dan kekurangannya perlu dipahami sesuai ruang lingkup sumber yang tersedia.

c. Temuan Penelitian tentang Blooket

Blooket merupakan platform gamifikasi yang menggabungkan kuis

pembelajaran dengan berbagai variasi mode permainan. Berdasarkan tiga artikel yang dianalisis, penggunaan Blooket dalam pembelajaran PAI dan Akidah Akhlak berkaitan dengan peningkatan keterlibatan siswa, ketertarikan terhadap pembelajaran, serta hasil belajar. Ketiga penelitian tersebut dilakukan oleh Zahrah et al. (2025), Khanah dan Alam (2025), serta Pisba dan Rahmanto (2025).

Penelitian Zahrah et al. (2025) mengkaji penggunaan Blooket dalam pembelajaran PAI pada siswa kelas X.4 SMAN 1 Telagasari. Penelitian tersebut menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan melalui dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan belajar siswa setelah penerapan Blooket. Pada tahap prasiklus, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan hanya 1 dari 32 siswa atau sebesar 3%. Setelah penerapan tindakan pada siklus I, ketuntasan meningkat menjadi 68%, kemudian mencapai 75% pada siklus II. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Blooket dalam penelitian tersebut diikuti oleh peningkatan ketuntasan belajar siswa secara bertahap.

Penelitian Khanah dan Alam (2025) membahas pemanfaatan Blooket dalam pembelajaran Akidah Akhlak di SMP Muhammadiyah Kasihan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan melibatkan guru Akidah Akhlak dan sekitar 25 siswa kelas VII. Data diperoleh melalui wawancara, observasi, dokumentasi, dan kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Blooket memperoleh respons positif dari siswa. Pada bagian abstrak, peneliti melaporkan bahwa 96% siswa menilai Blooket efektif dan 92% menyatakan pembelajaran menjadi lebih menarik. Hasil penelitian juga memperlihatkan bahwa seluruh siswa memberikan respons positif terhadap kemudahan penggunaan aplikasi tersebut. Variasi mode permainan seperti Gold Quest, Tower Defense, dan Battle Royale menjadi salah satu unsur yang membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik dan mendorong keterlibatan siswa.

Meskipun memperoleh respons positif, penelitian Khanah dan Alam (2025) juga menunjukkan bahwa tidak semua siswa memberikan penilaian yang sama terhadap penggunaan Blooket. Pada bagian pembahasan, peneliti menjelaskan bahwa sebagian

kecil siswa masih memiliki penilaian kurang positif. Hal tersebut dapat berkaitan dengan perbedaan gaya belajar, kesulitan memahami mekanisme permainan, atau preferensi terhadap metode pembelajaran tradisional. Oleh sebab itu, peneliti menyarankan agar Blooket dikombinasikan dengan strategi pembelajaran lainnya untuk mengakomodasi kebutuhan belajar siswa yang beragam.

Sementara itu, penelitian Pisba dan Rahmanto (2025) menguji pengaruh penggunaan Blooket terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Penelitian tersebut menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain nonequivalent control group. Kelompok eksperimen menggunakan Blooket, sedangkan kelompok kontrol menggunakan Google Formulir. Data hasil belajar diperoleh melalui pretest dan posttest yang terdiri atas sembilan soal. Hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 atau lebih kecil dari 0,05. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Blooket memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dibandingkan dengan penggunaan media Google Formulir dalam konteks penelitian tersebut.

Berdasarkan ketiga penelitian tersebut, Blooket memiliki kelebihan dalam menghadirkan variasi permainan yang dapat meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan siswa. Selain itu, penelitian Zahrah et al. (2025) dan Pisba dan Rahmanto (2025) menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah penggunaan Blooket. Namun, penelitian Khanah dan Alam (2025) memperlihatkan bahwa penerimaan siswa terhadap media ini tidak sepenuhnya seragam. Perbedaan gaya belajar dan kemampuan beradaptasi terhadap mekanisme permainan menjadi hal yang perlu diperhatikan oleh guru. Dengan demikian, Blooket tetap memerlukan pendampingan dan penyesuaian agar unsur permainan tidak mengesampingkan tujuan pembelajaran.

d. Ringkasan Temuan Penelitian

Berdasarkan delapan artikel yang telah dianalisis, ketiga platform gamifikasi menunjukkan karakteristik dan keunggulan yang berbeda dalam pembelajaran PAI. Quizizz lebih banyak ditemukan dalam penelitian yang membahas motivasi, keaktifan, persepsi siswa, dan hasil belajar.

Kahoot menonjol dalam penggunaan kuis interaktif untuk kegiatan evaluasi secara langsung, sedangkan Blooket memiliki variasi mode permainan yang menjadi daya tarik dalam meningkatkan keterlibatan siswa.

Secara lebih rinci, perbandingan temuan mengenai kelebihan dan keterbatasan ketiga platform dapat dilihat pada Tabel 3.2

Tabel 3.2 Ringkasan Temuan Kelebihan dan Keterbatasan Media Gamifikasi

Platform	Kelebihan Berdasarkan Temuan Penelitian	Keterbatasan Berdasarkan Temuan Penelitian
Quizizz	Mendorong motivasi dan keaktifan siswa; menciptakan pembelajaran yang menyenangkan; membantu evaluasi dan pengukuran hasil belajar.	Ketergantungan pada koneksi internet serta keterbatasan waktu pengerjaan soal.
Kahoot	Menciptakan evaluasi interaktif; mendorong partisipasi melalui kompetisi, poin, dan leaderboard; menyediakan umpan balik langsung.	Orientasi berlebihan pada skor dan peringkat berpotensi mengalihkan perhatian siswa dari pemahaman materi.
Blooket	Memiliki variasi mode permainan; meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan siswa; mendukung peningkatan hasil belajar.	Tidak semua siswa memberikan respons yang sama; perbedaan gaya belajar dan kesulitan memahami mekanisme permainan perlu diperhatikan.

Secara keseluruhan, temuan dari delapan artikel menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz, Kahoot, dan Blooket memiliki potensi untuk mendukung pembelajaran PAI yang lebih interaktif dan partisipatif. Ketiganya memanfaatkan unsur permainan sebagai sarana untuk menarik perhatian siswa dan mendorong keterlibatan dalam proses pembelajaran. Namun, kelebihan masing-masing platform juga disertai keterbatasan yang perlu dipertimbangkan dalam penerapannya. Oleh karena itu, pemilihan media gamifikasi perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik

siswa, serta kondisi sarana dan prasarana yang tersedia.

2. Analisis

Berdasarkan temuan dari delapan artikel penelitian, penggunaan Quizizz, Kahoot, dan Blooket menunjukkan potensi dalam mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Meskipun ketiganya menggunakan unsur permainan sebagai bagian dari proses pembelajaran, masing-masing memiliki karakteristik yang berbeda. Perbedaan tersebut berpengaruh terhadap pengalaman belajar siswa, bentuk keterlibatan yang dibangun, serta keterbatasan yang perlu diperhatikan oleh guru. Oleh karena itu, analisis terhadap ketiga platform tidak cukup hanya didasarkan pada peningkatan motivasi atau hasil belajar, tetapi juga perlu mempertimbangkan kesesuaian fitur dengan tujuan pembelajaran, kondisi peserta didik, dan kebutuhan evaluasi dalam Pendidikan Agama Islam.

a. Analisis Kelebihan dan Kekurangan Quizizz

Berdasarkan hasil penelitian yang dianalisis, salah satu kelebihan Quizizz terletak pada kemampuannya mengubah kegiatan evaluasi menjadi aktivitas yang lebih menarik dan tidak monoton. Fitur kuis interaktif memungkinkan siswa menjawab pertanyaan melalui perangkat digital dengan suasana yang menyerupai permainan. Kondisi tersebut dapat mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran karena mereka tidak hanya menerima materi atau mengerjakan soal secara konvensional, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang melibatkan tantangan dan umpan balik (Ratinho & Martins, 2023).

Temuan Romadoni et al. (2025) memperlihatkan bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran PAI dapat meningkatkan motivasi dan interaksi siswa. Hal ini menunjukkan bahwa daya tarik Quizizz tidak hanya terletak pada tampilan visualnya, tetapi juga pada kesempatan yang diberikan kepada siswa untuk berpartisipasi secara langsung. Dalam konteks pembelajaran PAI, keterlibatan tersebut dapat dimanfaatkan ketika guru melakukan penguatan materi, menguji pemahaman terhadap konsep keislaman, atau memberikan latihan setelah penyampaian materi. Dengan demikian, Quizizz berpotensi menjadi media pendukung yang menghubungkan penyampaian materi dengan kegiatan evaluasi.

Meskipun demikian, pengaruh Quizizz terhadap hasil belajar perlu dipahami secara proporsional. Penelitian Listiyani dan Yamin (2023) menunjukkan bahwa Quizizz memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar PAI dengan nilai signifikansi 0,009. Akan tetapi, nilai kontribusi yang dilaporkan sebesar 7,4% menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz bukan satu-satunya faktor yang menentukan pencapaian hasil belajar. Masih terdapat faktor lain di luar variabel yang diteliti yang dapat berhubungan dengan hasil belajar siswa, seperti kemampuan awal, strategi mengajar, lingkungan belajar, dan keterlibatan siswa. Oleh karena itu, Quizizz lebih tepat dipahami sebagai salah satu faktor pendukung pembelajaran, bukan sebagai media yang secara otomatis menjamin peningkatan hasil belajar.

Dari sisi keterbatasan, penelitian Efendi dan Sesmiarni (2022) menemukan adanya kendala berupa koneksi internet yang lemah dan waktu pengerjaan soal yang dinilai terlalu singkat oleh sebagian siswa. Walaupun penelitian tersebut dilakukan dalam konteks pembelajaran Informatika, temuannya dapat digunakan sebagai gambaran mengenai kendala teknis dan pengalaman pengguna Quizizz. Keterbatasan jaringan dapat menghambat siswa dalam mengakses kuis, sedangkan pengaturan waktu yang terlalu singkat berpotensi membuat siswa lebih berorientasi pada kecepatan menjawab daripada ketepatan memahami pertanyaan.

Temuan tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan Quizizz memerlukan perencanaan teknis dan pedagogis. Guru perlu mempertimbangkan kestabilan jaringan, ketersediaan perangkat, tingkat kesulitan soal, serta alokasi waktu pengerjaan. Selain itu, kegiatan evaluasi sebaiknya tidak berhenti setelah siswa menyelesaikan kuis. Pembahasan jawaban yang benar dan salah tetap diperlukan agar siswa memperoleh pemahaman terhadap materi yang diujikan. Dengan demikian, kelebihan Quizizz dalam menciptakan evaluasi yang menarik dapat dimaksimalkan apabila disertai pengelolaan pembelajaran yang tepat.

b. Analisis Kelebihan dan Kekurangan Kahoot

Kahoot memiliki karakteristik yang menonjol pada kegiatan evaluasi berbasis kompetisi secara langsung. Fitur batas waktu, sistem poin, dan leaderboard membentuk suasana permainan yang mendorong siswa

untuk memberikan respons terhadap pertanyaan dalam waktu tertentu. Berbeda dengan evaluasi tertulis yang cenderung berlangsung secara individual dan kurang interaktif, Kahoot menghadirkan suasana evaluasi yang lebih dinamis karena siswa dapat mengikuti perkembangan skor dan posisi selama permainan berlangsung.

Penelitian Nur et al. (2026) menunjukkan bahwa fitur-fitur tersebut dapat mendorong motivasi dan partisipasi siswa dalam evaluasi pembelajaran PAI. Secara pedagogis, kondisi ini dapat membantu guru membangun suasana kelas yang lebih aktif, khususnya ketika melakukan evaluasi formatif untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Umpan balik langsung juga memberikan kesempatan bagi guru untuk mengetahui bagian materi yang masih belum dipahami oleh siswa sehingga dapat segera dilakukan penguatan.

Namun, karakter kompetitif Kahoot juga perlu diperhatikan. Penggunaan batas waktu dan leaderboard dapat mendorong siswa untuk menjawab dengan cepat demi memperoleh skor tinggi. Jika tidak dikelola dengan baik, perhatian siswa berpotensi lebih terarah pada perolehan poin dan posisi peringkat daripada ketepatan memahami materi. Selain itu, siswa yang membutuhkan waktu lebih lama untuk membaca, mengingat, atau memahami pertanyaan dapat mengalami kesulitan mengikuti tempo permainan. Hal ini merupakan implikasi pedagogis dari mekanisme kompetisi dan batas waktu, sehingga guru perlu menyesuaikan pengaturan permainan dengan karakteristik siswa (Hong et al., 2024)..

Dalam pembelajaran PAI, aspek tersebut menjadi penting karena tujuan pembelajaran tidak hanya berkaitan dengan kemampuan siswa menjawab pertanyaan secara cepat, tetapi juga memahami dan menghayati materi keagamaan. Misalnya, ketika guru menyampaikan materi akidah, akhlak, atau fikih, keberhasilan pembelajaran tidak cukup diukur dari kemampuan siswa memperoleh skor tinggi dalam kuis. Pemahaman terhadap konsep dan kemampuan menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari tetap menjadi bagian penting yang perlu diperhatikan.

Penelitian Putra et al. (2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dan Quizizz dalam pembelajaran PAI dapat mendukung peningkatan minat dan motivasi belajar.

Akan tetapi, karena penelitian tersebut membahas kedua platform secara bersamaan, temuan yang disajikan tidak dapat digunakan untuk menyimpulkan bahwa peningkatan tersebut hanya berasal dari penggunaan Kahoot. Dengan demikian, kelebihan Kahoot dalam penelitian ini terutama terlihat pada potensinya sebagai media evaluasi interaktif yang mendorong partisipasi melalui kompetisi dan umpan balik langsung. Sementara itu, pengaturan waktu dan orientasi terhadap peringkat perlu menjadi perhatian agar kompetisi tetap mendukung proses belajar.

c. Analisis Kelebihan dan Kekurangan Blooket

Blooket memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan Quizizz dan Kahoot karena menyediakan variasi mode permainan yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan mode permainan seperti Gold Quest, Tower Defense, dan Battle Royale memberikan pengalaman yang lebih beragam bagi siswa. Variasi tersebut dapat mengurangi kesan monoton dalam kegiatan evaluasi karena siswa tidak hanya berhadapan dengan pertanyaan dan jawaban, tetapi juga mengikuti mekanisme permainan yang berbeda.

Penelitian Khanah dan Alam (2025) menunjukkan bahwa 92% siswa menilai penggunaan Blooket menarik dalam pembelajaran Akidah Akhlak, sedangkan 96% menyatakan bahwa media tersebut efektif. Hasil ini memperlihatkan bahwa variasi permainan menjadi salah satu daya tarik Blooket bagi siswa. Ketika kegiatan pembelajaran dikemas melalui permainan, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan terdorong untuk terlibat dalam aktivitas yang diberikan guru. Dengan demikian, Blooket memiliki potensi untuk digunakan sebagai media penguatan materi sekaligus evaluasi pembelajaran.

Dari sisi hasil belajar, penelitian Zahrah et al. (2025) menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar dari 3% pada tahap prasiklus menjadi 68% pada siklus I dan 75% pada siklus II. Sementara itu, penelitian Pisba dan Rahmanto (2025) menemukan adanya pengaruh signifikan penggunaan Blooket terhadap hasil belajar Akidah Akhlak dibandingkan dengan penggunaan Google Formulir, dengan nilai signifikansi 0,000. Kedua temuan tersebut memberikan gambaran bahwa Blooket berpotensi mendukung pencapaian hasil belajar. Namun, hasil

dari masing-masing penelitian perlu dipahami sesuai konteks dan desain penelitiannya. Penelitian tindakan kelas menunjukkan perubahan ketuntasan selama proses perbaikan pembelajaran, sedangkan penelitian kuasi eksperimen menguji perbedaan penggunaan Blooket dan Google Formulir dalam kelompok penelitian yang ditentukan.

Di balik kelebihan tersebut, Blooket juga memiliki keterbatasan yang berkaitan dengan kesiapan teknologi dan pelaksanaan pembelajaran. Penelitian Zahrah et al. (2025) secara langsung menemukan kendala berupa jaringan pada perangkat siswa dan gangguan atau bug aplikasi yang menyebabkan sebagian siswa tidak dapat menyelesaikan tes secara maksimal. Penelitian Khanah dan Alam (2025) juga menekankan pentingnya ketersediaan koneksi internet yang stabil, perangkat yang kompatibel, pemilihan mode permainan sesuai kemampuan siswa, serta pemberian instruksi yang jelas sebelum permainan dimulai.

Selain kendala teknis, variasi permainan Blooket menuntut guru untuk memastikan bahwa aktivitas permainan tetap berkaitan dengan tujuan pembelajaran. Apabila guru terlalu menekankan aspek permainan, siswa dapat lebih memperhatikan mekanisme permainan dibandingkan materi yang sedang dipelajari. Oleh karena itu, pemilihan mode permainan, penyusunan pertanyaan, dan kegiatan pembahasan setelah permainan menjadi bagian penting dalam penerapan Blooket. Guru perlu memastikan bahwa setiap aktivitas permainan memiliki hubungan yang jelas dengan kompetensi atau materi PAI yang hendak dicapai.

d. Analisis Komparatif Ketiga Platform dalam Pembelajaran PAI

Berdasarkan uraian sebelumnya, Quizizz, Kahoot, dan Blooket memiliki keunggulan yang berbeda meskipun ketiganya menggunakan unsur gamifikasi. Quizizz menonjol sebagai media kuis interaktif yang dapat mendukung motivasi, keaktifan, dan evaluasi hasil belajar. Kahoot lebih menonjol dalam membangun kompetisi secara langsung melalui batas waktu, poin, dan leaderboard. Sementara itu, Blooket menawarkan variasi mode permainan yang memberikan pengalaman belajar lebih beragam bagi siswa.

Perbedaan karakteristik tersebut menunjukkan bahwa tidak terdapat satu platform yang dapat dianggap paling

unggul untuk seluruh kebutuhan pembelajaran. Pemilihan media perlu mempertimbangkan tujuan penggunaan. Apabila guru ingin memberikan latihan soal dan mengevaluasi pemahaman siswa, Quizizz dapat menjadi salah satu alternatif. Apabila tujuan pembelajaran adalah menciptakan evaluasi yang berlangsung secara langsung dengan suasana kompetitif, Kahoot dapat dipertimbangkan. Sementara itu, apabila guru ingin menghadirkan variasi aktivitas permainan untuk meningkatkan ketertarikan siswa, Blooket dapat menjadi pilihan (Pelizzari, 2024).

Dari aspek keterbatasan, ketiga platform sama-sama memerlukan perhatian terhadap kesiapan pelaksanaan pembelajaran. Pada Quizizz, kendala yang ditemukan berkaitan dengan jaringan internet dan pengaturan waktu pengerjaan. Pada Blooket, kendala teknis berupa jaringan dan gangguan aplikasi ditemukan secara langsung dalam penelitian Zahrah et al. (2025). Adapun pada Kahoot, mekanisme kompetisi dan batas waktu perlu dikelola agar tidak mengurangi perhatian siswa terhadap pemahaman materi. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa keterbatasan media gamifikasi tidak hanya bersumber dari aspek teknis, tetapi juga dapat berkaitan dengan cara guru mengintegrasikannya ke dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, pemanfaatan media gamifikasi perlu ditempatkan sebagai sarana pendukung untuk mencapai tujuan pembelajaran, bukan sebagai tujuan utama. Pembelajaran PAI tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga berkaitan dengan pembentukan sikap dan pengamalan nilai-nilai keislaman. Oleh karena itu, keberhasilan penggunaan media gamifikasi tidak cukup dilihat dari tingginya skor, banyaknya siswa yang berpartisipasi, atau antusiasme selama permainan berlangsung. Guru tetap perlu menghubungkan hasil evaluasi dengan pemahaman konsep, refleksi nilai, dan penerapan materi dalam kehidupan sehari-hari (Dehghanzadeh et al., 2023).

Dengan demikian, analisis terhadap ketiga platform menunjukkan bahwa kelebihan media gamifikasi dapat dimaksimalkan apabila penggunaannya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, kesiapan sarana teknologi, dan kemampuan guru dalam mengelola

kegiatan evaluasi. Quizizz, Kahoot, dan Blooket bukanlah media yang saling menggantikan secara mutlak, melainkan alternatif yang dapat digunakan sesuai kebutuhan pembelajaran. Pendekatan tersebut memungkinkan guru PAI memanfaatkan teknologi secara lebih terarah tanpa mengabaikan substansi dan tujuan pendidikan Islam.

3. Diskusi dengan Penelitian Terdahulu

Hasil kajian terhadap delapan artikel menunjukkan bahwa pemanfaatan media gamifikasi dalam pembelajaran memiliki keterkaitan dengan peningkatan motivasi, partisipasi, interaksi, dan hasil belajar siswa (Zeng et al., 2024).. Temuan tersebut sejalan dengan kecenderungan penelitian terdahulu yang menempatkan gamifikasi sebagai salah satu alternatif untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif. Meskipun demikian, setiap platform memiliki karakteristik dan bentuk pemanfaatan yang berbeda. Oleh karena itu, hasil penelitian terdahulu perlu dipahami dengan mempertimbangkan jenis platform, konteks pembelajaran, tujuan penggunaan, serta metode penelitian yang digunakan (Baah et al., 2024)..

Pada penggunaan Quizizz, temuan penelitian ini memiliki kesesuaian dengan penelitian Listiyani dan Yamin (2023) yang mengkaji pengaruh gamifikasi Quizizz dan keaktifan belajar terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam di SD Muhammadiyah Mlangi. Penelitian tersebut menemukan bahwa penggunaan Quizizz memiliki hubungan pengaruh yang signifikan secara statistik terhadap hasil belajar siswa, dengan nilai signifikansi 0,009 dan nilai R square sebesar 7,4%. Keaktifan belajar juga menunjukkan pengaruh yang signifikan dengan nilai signifikansi 0,013. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa Quizizz dapat menjadi salah satu faktor yang mendukung hasil belajar, tetapi kontribusinya tidak berdiri sendiri dan masih berkaitan dengan faktor pembelajaran lainnya. Hal ini memperkuat temuan kajian ini bahwa Quizizz tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian soal, tetapi juga dapat membantu menciptakan aktivitas evaluasi yang lebih menarik dan mendorong keterlibatan siswa.

Kesesuaian juga terlihat dalam penelitian Romadoni et al. (2025) mengenai implementasi media gamifikasi Quizizz pada pembelajaran PAI di SMK Ar-Roudhoh Beji Pasuruan.

Melalui pendekatan kualitatif deskriptif, penelitian tersebut menjelaskan bahwa penggunaan Quizizz dapat menumbuhkan antusiasme belajar serta meningkatkan motivasi dan interaksi siswa. Temuan tersebut sejalan dengan hasil kajian ini yang menunjukkan bahwa unsur permainan dalam Quizizz dapat membuat kegiatan evaluasi lebih interaktif. Namun, kedua penelitian tersebut juga memperlihatkan bahwa keberhasilan penggunaan Quizizz tidak cukup dilihat dari tersedianya fitur permainan. Guru tetap memiliki peran dalam mengarahkan kegiatan, menyusun pertanyaan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan memastikan bahwa aktivitas kuis berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari.

Sementara itu, penelitian Efendi dan Sesmiarni (2022) memberikan perspektif tambahan mengenai pengalaman siswa dalam menggunakan Quizizz. Penelitian tersebut dilakukan pada pembelajaran Informatika di MAN 5 Agam, bukan pada mata pelajaran PAI. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa merasakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan terbantu dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Namun, penelitian tersebut juga mengidentifikasi kendala berupa jaringan internet yang kurang stabil, waktu pengerjaan yang dirasakan terlalu singkat, serta kebutuhan siswa terhadap pembahasan jawaban setelah kuis selesai. Meskipun konteks mata pelajarannya berbeda, temuan tersebut relevan sebagai bahan pertimbangan mengenai aspek teknis dan pedagogis penggunaan Quizizz. Dengan demikian, kajian ini memperluas pemahaman bahwa kelebihan suatu platform gamifikasi perlu dianalisis bersama dengan kondisi yang dapat membatasi pemanfaatannya.

Pada platform Kahoot, penelitian Nur et al. (2026) menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dalam evaluasi pembelajaran PAI dapat mendorong motivasi dan partisipasi siswa. Fitur kuis, batas waktu, poin, dan papan peringkat menghadirkan suasana evaluasi yang lebih interaktif dibandingkan dengan kegiatan evaluasi yang hanya mengandalkan pengerjaan soal secara konvensional. Temuan tersebut sejalan dengan karakteristik Kahoot yang dibahas dalam kajian ini, yaitu kuat dalam membangun interaksi secara langsung dan menghadirkan kompetisi selama proses pembelajaran. Dengan demikian, Kahoot memiliki relevansi untuk digunakan dalam

kegiatan pengulangan materi, pemeriksaan pemahaman, dan evaluasi formatif.

Temuan tersebut juga memiliki keterkaitan dengan penelitian Putra et al. (2024) tentang pemanfaatan gamifikasi dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar. Penelitian tersebut membahas penggunaan Kahoot dan Quizizz sebagai bagian dari pendekatan gamifikasi. Hasilnya menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi dapat meningkatkan ketertarikan, motivasi, pemahaman materi, dan hasil belajar siswa. Kesamaan hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan unsur permainan dalam pembelajaran PAI berpotensi menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Akan tetapi, karena penelitian Putra et al. membahas Kahoot dan Quizizz secara bersamaan, hasil penelitiannya tidak dapat digunakan untuk menyimpulkan bahwa peningkatan tersebut hanya disebabkan oleh salah satu platform. Hal ini menjadi alasan penting untuk membandingkan karakteristik masing-masing media secara lebih cermat.

Dalam konteks Blooket, penelitian Khanah dan Alam (2025) memperlihatkan bahwa variasi mode permainan menjadi salah satu aspek yang mendukung keterlibatan siswa dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Penelitian tersebut melaporkan bahwa 96% siswa menilai penggunaan Blooket efektif dan 92% siswa menyatakan pembelajaran menjadi lebih menarik. Temuan ini sejalan dengan hasil kajian yang menempatkan variasi permainan sebagai salah satu keunggulan Blooket. Beragam mode permainan memungkinkan guru menghadirkan aktivitas yang tidak monoton sehingga siswa dapat mengikuti evaluasi melalui pengalaman bermain yang berbeda. Meskipun demikian, angka persepsi positif tersebut perlu dipahami sesuai dengan konteks dan jumlah responden penelitian, sehingga tidak dapat langsung digeneralisasikan untuk seluruh jenjang atau mata pelajaran PAI.

Dukungan terhadap penggunaan Blooket juga ditemukan dalam penelitian Zahrah et al. (2025). Penelitian tindakan kelas tersebut menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan belajar dari 3% pada kondisi awal menjadi 68% pada siklus I dan 75% pada siklus II. Peningkatan ini memperlihatkan bahwa penggunaan Blooket dalam pembelajaran PAI dapat menjadi salah satu alternatif untuk memperbaiki proses pembelajaran dan

capaian siswa. Hasil yang searah juga ditunjukkan oleh penelitian Pisba dan Rahmanto (2025) mengenai penggunaan Blooket dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Melalui desain kuasi eksperimen, penelitian tersebut menemukan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelompok yang menggunakan Blooket dan kelompok pembanding yang menggunakan Google Forms, dengan nilai signifikansi 0,000. Kedua penelitian tersebut memperkuat temuan bahwa Blooket berpotensi mendukung proses evaluasi dan hasil belajar. Namun, peningkatan hasil belajar dalam penelitian tindakan kelas dan hasil uji kuasi eksperimen tidak sepenuhnya dapat dibandingkan secara langsung karena memiliki desain, kelompok pembanding, serta kondisi pembelajaran yang berbeda.

Jika dibandingkan secara keseluruhan, delapan penelitian tersebut memperlihatkan beberapa kesamaan. Pertama, ketiga platform memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui unsur permainan, seperti poin, tantangan, kompetisi, dan umpan balik. Kedua, gamifikasi dapat membuat kegiatan evaluasi tidak hanya berorientasi pada pengukuran hasil belajar, tetapi juga menjadi bagian dari pengalaman belajar yang lebih aktif. Ketiga, efektivitas pemanfaatan platform tetap dipengaruhi oleh faktor lain, seperti kesiapan perangkat, kualitas jaringan internet, pengelolaan waktu, kemampuan guru, serta kesesuaian aktivitas dengan tujuan pembelajaran.

Meskipun menunjukkan kecenderungan hasil yang positif, penelitian terdahulu memiliki fokus yang berbeda-beda. Sebagian penelitian menitikberatkan pada motivasi dan partisipasi siswa, sedangkan penelitian lainnya lebih menekankan pada hasil belajar atau efektivitas penggunaan media. Selain itu, beberapa penelitian hanya mengkaji satu platform, sementara penelitian Putra et al. (2024) membahas penggunaan dua platform sekaligus. Perbedaan fokus dan metode tersebut menyebabkan hasil penelitian belum sepenuhnya memberikan gambaran komparatif mengenai kelebihan dan kekurangan Quizizz, Kahoot, dan Blooket dalam pembelajaran PAI.

Berdasarkan perbandingan tersebut, kontribusi kajian ini terletak pada upaya mengidentifikasi dan membandingkan karakteristik, kelebihan, serta keterbatasan ketiga platform melalui pendekatan Systematic

Literature Review. Kajian ini tidak hanya melihat gamifikasi berdasarkan potensi peningkatan motivasi atau hasil belajar, tetapi juga mempertimbangkan aspek teknis dan kesesuaian pedagogis dalam penggunaannya. Quizizz memiliki fleksibilitas dalam pelaksanaan kuis dan evaluasi, Kahoot menonjol dalam aktivitas interaktif secara langsung, sedangkan Blooket menawarkan variasi mode permainan yang lebih beragam. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa pemilihan media gamifikasi sebaiknya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan kondisi sarana pendukung.

Dalam pembelajaran PAI, pertimbangan tersebut menjadi penting karena keberhasilan pembelajaran tidak hanya diukur melalui keaktifan siswa menjawab pertanyaan atau memperoleh skor tinggi. Pembelajaran PAI juga diarahkan pada pemahaman materi, pembentukan sikap, dan pengamalan nilai-nilai keislaman dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, media gamifikasi perlu ditempatkan sebagai sarana pendukung, bukan sebagai pengganti peran guru maupun proses pendalaman materi. Guru tetap perlu memberikan penguatan dan pembahasan setelah kegiatan permainan agar siswa tidak berhenti pada pencapaian skor, tetapi juga memahami pesan dan nilai yang terkandung dalam materi pembelajaran.

Dengan demikian, diskusi terhadap penelitian terdahulu menegaskan bahwa Quizizz, Kahoot, dan Blooket sama-sama memiliki potensi untuk mendukung pembelajaran PAI, tetapi tidak dapat dinyatakan memiliki keunggulan yang sama dalam seluruh situasi. Perbedaan karakteristik fitur, tujuan penggunaan, dan kondisi penerapan menjadi dasar bagi guru untuk menentukan platform yang paling sesuai. Kajian ini melengkapi penelitian sebelumnya dengan menyajikan perbandingan ketiga platform secara lebih menyeluruh, sekaligus menekankan pentingnya penggunaan gamifikasi yang tetap berorientasi pada pencapaian tujuan pendidikan agama Islam.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian terhadap delapan artikel penelitian, dapat disimpulkan bahwa media gamifikasi Quizizz, Kahoot, dan Blooket memiliki kelebihan dan keterbatasan masing-masing dalam mendukung pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Quizizz memiliki keunggulan dalam fleksibilitas penggunaan untuk latihan dan evaluasi pembelajaran,

Kahoot menonjol dalam menciptakan interaksi dan kompetisi secara langsung, sedangkan Blooket menawarkan variasi mode permainan yang dapat meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan siswa. Meskipun demikian, pemanfaatan ketiga platform tersebut masih menghadapi sejumlah keterbatasan, seperti ketergantungan pada perangkat digital dan jaringan internet, pengelolaan waktu, serta kemungkinan siswa lebih berorientasi pada skor dan permainan daripada pemahaman materi. Dengan demikian, tidak terdapat satu platform yang secara mutlak paling unggul, karena pemilihannya perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan kondisi sarana pendukung.

Secara teoretis, kajian ini memperkuat pemahaman bahwa gamifikasi merupakan pendekatan pembelajaran yang dapat mengintegrasikan unsur permainan ke dalam aktivitas pendidikan untuk mendorong keterlibatan siswa. Namun, keberhasilan gamifikasi tidak hanya ditentukan oleh fitur teknologi yang digunakan, melainkan juga oleh kesesuaian antara desain permainan, materi, dan tujuan pembelajaran. Dalam konteks PAI, aspek tersebut perlu diperhatikan agar aktivitas gamifikasi tidak hanya menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga mendukung pemahaman terhadap materi dan nilai-nilai keislaman.

Secara praktis, hasil kajian ini dapat menjadi pertimbangan bagi guru PAI dalam memilih dan menerapkan media gamifikasi. Quizizz dapat dimanfaatkan untuk latihan dan evaluasi yang fleksibel, Kahoot untuk kegiatan kuis interaktif secara langsung, sedangkan Blooket dapat digunakan ketika guru membutuhkan variasi aktivitas permainan. Penggunaannya perlu disertai kesiapan perangkat dan jaringan internet, penyusunan soal yang sesuai dengan materi, serta pembahasan atau penguatan setelah permainan selesai agar tujuan pembelajaran tetap tercapai.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan pengujian secara empiris dengan membandingkan penggunaan Quizizz, Kahoot, dan Blooket pada jenjang pendidikan serta materi PAI yang berbeda. Penelitian juga perlu memperhatikan aspek yang belum banyak dikaji, seperti dampak penggunaan gamifikasi terhadap pemahaman mendalam, retensi materi, pembentukan sikap, dan internalisasi nilai-nilai keislaman. Selain itu,

penelitian dengan jumlah sampel dan konteks yang lebih beragam diperlukan agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas serta keterbatasan masing-masing platform dalam pembelajaran PAI.

DAFTAR PUSTAKA

Baah, C., Govender, I., & Subramaniam, P. R. (2024). Enhancing learning engagement: A study on gamification's influence on motivation and cognitive load. Education Sciences, 14(10), 1115. https://doi.org/10.3390/educsci14 101115 Daud Pisba, S. M., & Rahmanto, M. A. (2025). Blooket as a gamification tool in Aqidah Akhlak learning: Implications for student outcomes. Journal of Islamic Education Students, 5(1), 58–71. https://doi.org/10.31958/jies.v5i1. 14778

Dehghanzadeh, H., Farrokhnia, M., Dehghanzadeh, H., Taghipour, K., & Noroozi, O. (2024). Using gamification to support learning in K-12 education: A systematic literature review. British Journal of Educational Technology, 55(1), 34–70. https://doi.org/10.1111/bjet.13335

Efendi, D. (2022). Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Gamifikasi Quizizz dalam Pembelajaran di MAN 5 Agam. at-Tarbiyah al-Mustamirrah. Fung Ah Chon, V., Sharif, S., & Md. Saleh, N. (2024). Gamification for enhancing students' learning motivation: A systematic review. Cognition and Interactive Technologies, 10(2), 19–41. https://doi.org/10.33736/jcshd.723 1.2024

Hanifah, Z. H. (2025). Integrasi Platform Kahoot dalam Akselerasi Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Era Digital. Althanshia: Jurnal Pendidikan Agama Islam, 3(1), 1-16.

Hong, Y., Saab, N., & Admiraal, W. (2024). Approaches and game elements used to tailor digital gamification for learning: A systematic literature review. Computers & Education, 212, 105000. https://doi.org/10.1016/j.compedu. 2024.105000

Kaplan, A., & Rudolph, J. (2022). A review of Quizizz – a gamified student response system. Journal of Applied Learning and Teaching, 5(1), 146–155. https://doi.org/10.37074/jalt.2022. 5.1.18

Khanah, D., & Alam, N. A. R. (2025). The Utilization of the Blooket Application to Enhance the Learning of Akidah Akhlak Subject at Junior High School. Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme, 7(1), 258-278.

Li, L., Hew, K. F., & Du, J. (2024). Gamification enhances student intrinsic motivation, perceptions of autonomy and relatedness, but minimal impact on competency: A meta-analysis and systematic review. Educational Technology Research and Development, 72, 765–796. https://doi.org/10.1007/s11423-023-10337-7

Listiyani, I., & Muhammad, N. Y. (2023). Pengaruh gamifikasi Quizizz dan keaktifan belajar terhadap hasil belajar pendidikan agama Islam (PAI) SD Muhammadiyah Mlangi tahun pelajaran 2022/2023. G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling, 7(03), 773-786.

Mukhtamiroh, R., & Bashith, A. (2025). Gamifikasi sebagai strategi efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa dalam Pendidikan Agama Islam. Ma'alim: Jurnal Pendidikan Islam, 6(1), 119-133.

Nur, M. A. S., Mahani, A. T., Azkiajaya, A. N., Fadhilah, A. Z., Anggraini, D. F., & Rohman, T. (2026).

Gamifikasi Evaluasi Pembelajaran PAI melalui Kahoot pada Kelas VIII SMPIT. Journal of Instructional and Development Researches, 6(2), 298-303.

Oliveira, W., et al. (2023). Tailored gamification in education: A literature review and future agenda. Education and Information Technologies, 28, 373–406. https://doi.org/10.1007/s10639-022-11122-4

Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., et al. (2021). The PRISMA 2020 statement: An updated guideline for reporting systematic reviews. Systematic Reviews, 10, Article 89. https://doi.org/10.1186/s13643-021-01626-4

Pisba, S. M. D., & Rahmanto, M. A. (2025). Blooket as a Gamification Tool in Aqidah Akhlak Learning: Implications for Student Outcomes. Journal of Islamic Education Students (JIES), 5(1), 58-71.

Pelizzari, F. (2024). Gamification in higher education: A systematic literature review. Italian Journal of Educational Technology, 31(3). https://doi.org/10.17471/2499-4324/1335

Putra, L. D., Arini, A. Y., Nirmala, N. A., & Shafa, A. F. A. (2024). Pemanfaatan gamifikasi pada pembelajaran PAI di sekolah dasar. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9(04), 234-243.

Ratinho, E., & Martins, C. (2023). The role of gamified learning strategies in student's motivation in high school and higher education: A systematic review. Heliyon, 9(8), e19033. https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e19033

Romadoni, M. D., Mubarok, A., Hadi, M. N., & Jamhuri, M. (2025). Implementasi Media Pembelajaran Gamifikasi Quizizz Pada Materi Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Interaksi Siswa SMK Ar-Roudhoh Beji Pasuruan. Al-Abshor: Jurnal Pendidikan Agama Islam, 2(1), 83-93.

Yunita, S. (2026). EFEKTIVITAS Gamifikasi dalam pembelajaran pai terhadap motivasi belajar generasi z: systematic literature review.

Zahrah, A., Syalwa, A. T., Rahmawati, A., Wasessa, C., & Maulana, A. (2025). Optimalisasi pembelajaran langsung interaktif melalui media digital dan gamifikasi berbasis aplikasi Blooket untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI. Qolamuna: Keislaman, Pendidikan, Literasi dan Humaniora, 2(1), 23-36.

Zeng, J., Sun, D., Looi, C.-K., & Fan, A. C. W. (2024). Exploring the impact of gamification on students' academic performance: A comprehensive meta-analysis of studies from the year 2008 to 2023. British Journal of Educational Technology, 55(6), 2478–2502. https://doi.org/10.1111/bjet.13471