



Penerapan Game Kuis Family 100 untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas XI

Ilham Tri Wahyudhi¹, Sisfiana Ajeng Anggraeni², Indah Suciani³, Hibrul Umam⁴

¹⁻⁴ Program Studi Pendidikan Agama Islam, Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama Tuban, Indonesia

*Penulis Korespondensi: ilhamshabyudi@gmail.com¹

Abstract. *Student learning activeness is an important component in achieving effective learning outcomes. However, many classroom learning processes still tend to be teacher-centered, resulting in low student participation. This study aims to analyze the implementation of the Family 100 Quiz Game in improving students' learning activeness in Islamic Religious Education (PAI) learning among eleventh-grade students at SMAN 1 Tambakboyo. This research used a Classroom Action Research (CAR) approach with the Kemmis and McTaggart model consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The research was conducted in two cycles involving 38 students. Data were collected through observation sheets, field notes, and documentation. Data analysis was carried out using descriptive quantitative and qualitative techniques by calculating the percentage of student learning activeness. The results showed that the implementation of the Family 100 Quiz Game was able to increase student learning activeness. The average percentage of learning activeness increased from 65% in cycle I to 86% in cycle II. The findings indicate that game-based learning strategies can create a more interactive, collaborative, and enjoyable learning environment. Therefore, the Family 100 Quiz Game can be used as an innovative learning strategy to improve student participation in Islamic Religious Education learning.*

Keywords: *Classroom Action Research; Educational Games; Family 100 Quiz; Islamic Religious Education; Learning Activeness.*

Abstrak. Keaktifan belajar peserta didik merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Namun demikian, proses pembelajaran di kelas masih sering didominasi oleh metode ceramah sehingga menyebabkan peserta didik cenderung pasif dan kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan Game Kuis Family 100 dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas XI di SMAN 1 Tambakboyo. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan subjek penelitian sebanyak 38 peserta didik. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui lembar observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif dengan menghitung persentase keaktifan belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Game Kuis Family 100 mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik secara signifikan. Persentase rata-rata keaktifan belajar meningkat dari 65% pada siklus I menjadi 86% pada siklus II. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan game edukatif dalam pembelajaran PAI mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, serta meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Keaktifan Belajar; Pendidikan Agama Islam; Penelitian Tindakan Kelas; Permainan Edukasi; Kuis Keluarga 100.

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk kualitas sumber daya manusia yang unggul. Melalui proses pendidikan yang efektif, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan potensi kognitif, afektif, dan psikomotorik secara optimal. Salah satu indikator keberhasilan proses pembelajaran adalah tingkat keaktifan belajar peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas.

Keaktifan belajar merupakan keterlibatan peserta didik secara fisik maupun mental dalam proses pembelajaran. Peserta didik yang aktif akan lebih mudah memahami materi

pembelajaran karena mereka terlibat secara langsung dalam proses berpikir, berdiskusi, serta memecahkan masalah yang diberikan oleh guru (Sudjana, 2019). Oleh karena itu, pembelajaran yang efektif seharusnya mampu mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), keaktifan belajar memiliki peran yang sangat penting karena pembelajaran PAI tidak hanya berorientasi pada aspek pengetahuan, tetapi juga bertujuan membentuk sikap dan karakter peserta didik sesuai dengan nilai-nilai keislaman. Namun demikian, dalam praktiknya proses pembelajaran PAI masih sering didominasi oleh metode ceramah sehingga menyebabkan peserta didik cenderung pasif dan kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran (Utami & Kholid, 2022).

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas XI SMAN 1 Tambakboyo ditemukan bahwa sebagian peserta didik masih menunjukkan tingkat keaktifan belajar yang rendah. Hal ini terlihat dari rendahnya partisipasi peserta didik dalam diskusi kelas, kurangnya keberanian untuk bertanya atau menjawab pertanyaan, serta minimnya interaksi antar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik adalah dengan menerapkan strategi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Salah satu pendekatan yang saat ini banyak digunakan dalam pembelajaran adalah game-based learning atau pembelajaran berbasis permainan. Pendekatan ini dinilai mampu meningkatkan motivasi belajar serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif (Plass et al., 2020).

Game Kuis Family 100 merupakan salah satu bentuk permainan edukatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas. Permainan ini menuntut peserta didik untuk bekerja sama dalam kelompok serta aktif menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Melalui kegiatan ini, peserta didik diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan dalam proses pembelajaran serta memperkuat pemahaman terhadap materi yang dipelajari.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan Game Kuis Family 100 dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI di SMAN 1 Tambakboyo.

2. KAJIAN TEORITIS

Keaktifan belajar

Keaktifan belajar merupakan keterlibatan peserta didik secara fisik maupun mental dalam proses pembelajaran. Keaktifan belajar tidak hanya ditunjukkan melalui aktivitas berbicara atau bertanya, tetapi juga melalui keterlibatan dalam berpikir, berdiskusi, serta memberikan tanggapan terhadap materi pembelajaran. Peserta didik yang aktif dalam proses pembelajaran cenderung memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang dipelajari karena mereka terlibat secara langsung dalam proses konstruksi pengetahuan (Sudjana, 2019).

Menurut Slameto (2015), keaktifan belajar dapat ditunjukkan melalui beberapa indikator, antara lain partisipasi dalam diskusi, keberanian bertanya dan menjawab pertanyaan, keterlibatan dalam kerja kelompok, perhatian terhadap pembelajaran, serta antusiasme dalam mengikuti kegiatan belajar. Keaktifan belajar merupakan salah satu indikator penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan bermakna.

Dalam konteks pembelajaran modern, keaktifan belajar sangat berkaitan dengan pendekatan **student-centered learning**, di mana peserta didik berperan sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan melalui berbagai aktivitas pembelajaran (Sailer & Homner, 2020).

Game Edukatif dalam Pembelajaran

Game edukatif merupakan media pembelajaran yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna. Penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar serta menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif. Melalui aktivitas permainan, peserta didik dapat belajar sambil berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran (Prensky, 2011).

Pendekatan **game-based learning** telah banyak digunakan dalam dunia pendidikan karena terbukti mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Plass, Mayer, dan Homer (2020) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik serta mendorong mereka untuk lebih aktif dalam memecahkan masalah.

Selain itu, penelitian Dewi dan Kurniawan (2023) menunjukkan bahwa penggunaan strategi gamifikasi dalam pembelajaran mampu meningkatkan interaksi antara peserta didik dan guru serta mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Game Kuis Family 100 dalam Pembelajaran

Game Kuis Family 100 merupakan salah satu bentuk permainan kuis berbasis kelompok yang mengadaptasi konsep permainan populer dalam program televisi. Dalam permainan ini, peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok dan diminta untuk menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Dalam konteks pembelajaran, permainan ini dapat dimodifikasi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Guru dapat menyusun pertanyaan berdasarkan materi yang telah dipelajari sehingga permainan tidak hanya bersifat hiburan, tetapi juga menjadi sarana untuk memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

Penggunaan permainan kuis dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan partisipasi serta keterlibatan peserta didik. Rahmawati dan Yusuf (2024) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis kuis dapat meningkatkan interaksi antar peserta didik serta mendorong kerja sama dalam kelompok sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan.

Dengan demikian, penerapan Game Kuis Family 100 dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam diharapkan dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik melalui aktivitas diskusi kelompok, kompetisi yang sehat, serta keterlibatan aktif dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart. Model ini terdiri atas empat tahapan utama yaitu:

- a. Perencanaan (planning)
- b. Pelaksanaan tindakan (action)
- c. Observasi (observation)
- d. Refleksi (reflection)

Penelitian dilaksanakan di SMAN 1 Tambakboyo pada semester genap tahun ajaran 2026/2027. Subjek penelitian adalah 38 peserta didik kelas XI.

Penelitian dilakukan dalam dua siklus pembelajaran. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan yang menerapkan metode pembelajaran menggunakan Game Kuis Family 100.

Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian dikumpulkan melalui:

- Observasi untuk mengetahui tingkat keaktifan belajar peserta didik
- Catatan lapangan untuk mencatat fenomena selama proses pembelajaran
- Dokumentasi berupa foto dan arsip pembelajaran

Instrumen Penelitian

Tabel 1. Berikut menunjukkan indikator keaktifan belajar yang digunakan dalam penelitian.

No	Indikator Keaktifan	Deskripsi
1	Partisipasi diskusi	Keikutsertaan siswa dalam diskusi kelompok
2	Bertannya dan menjawab	Keberanian siswa bertannya dan menjawab
3	Kerja sama kelompok	Kemampuan bekerja sama dalam tim
4	Perhatian terhadap pembelajaran	Fokus siswa terhadap materi
5	Antusiasme belajar	Semangat mengikuti kegiatan pembelajaran

Teknis Analisis Data

Data dianalisis menggunakan teknik **deskriptif kuantitatif dan kualitatif**. Persentase keaktifan belajar dihitung menggunakan rumus:

$$P = (F / N) \times 100\%$$

Tabel 2. Kriteria keaktifan belajar dikategorikan sebagai berikut.

Presentase	Kategori
81 - 100%	Sangat Baik
61 - 80%	Baik
41 - 60%	Cukup
21 - 40%	Kurang

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI SMAN 1 Tambakboyo pada semester genap tahun ajaran 2026/2027 dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 38 peserta didik. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Setiap siklus dilaksanakan dalam satu pertemuan pembelajaran dengan menerapkan Game Kuis Family 100 sebagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

Pengumpulan data dilakukan melalui lembar observasi keaktifan belajar, catatan lapangan, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengetahui tingkat keterlibatan peserta didik dalam kegiatan diskusi, keberanian bertanya dan menjawab pertanyaan, kerja sama kelompok, perhatian terhadap materi, serta antusiasme belajar.

Hasil Penelitian

Hasil Keaktifan Belajar pada Siklus I

Pada siklus I, penerapan Game Kuis Family 100 mulai diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok dan diminta untuk berdiskusi dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Namun pada tahap ini masih terdapat beberapa peserta didik yang kurang aktif dalam kegiatan diskusi serta masih ragu untuk menyampaikan jawaban.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, tingkat keaktifan belajar peserta didik pada siklus I masih berada pada kategori cukup dengan rata-rata persentase sebesar 65%.

Tabel 3. Indikator Keaktifan Belajar Peserta Didik.

No	Indikator Keaktifan	Deskripsi
1	Partisipasi dalam diskusi	Keikutsertaan peserta didik dalam kegiatan diskusi kelompok
2	Bertanya dan menjawab pertanyaan	Keberanian peserta didik dalam mengajukan dan menjawab pertanyaan
3	Kerja sama kelompok	Kemampuan bekerja sama dengan anggota kelompok
4	Perhatian terhadap pembelajaran	Fokus peserta didik terhadap materi yang disampaikan
5	Antusiasme belajar	Semangat dan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran

Tabel 4. Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Siklus I.

Indikator	Persentase
Partisipasi diskusi	68%
Bertanya / menjawab	60%
Kerja sama kelompok	72%
Perhatian terhadap materi	66%
Antusiasme belajar	70%
Rata-Rata	65%

Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian peserta didik masih belum terlibat secara optimal dalam proses pembelajaran sehingga diperlukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Hasil Keaktifan Belajar pada Siklus II

Pada siklus II dilakukan perbaikan terhadap proses pembelajaran berdasarkan hasil refleksi pada siklus I. Guru memberikan penjelasan yang lebih jelas mengenai aturan permainan serta memberikan motivasi kepada peserta didik agar lebih aktif dalam diskusi kelompok.

Hasil observasi pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar peserta didik secara signifikan dengan rata-rata mencapai **86%**.

Tabel 5. Persentase Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Siklus II.

Indikator	Persentase
Partisipasi diskusi	87%
Bertanya / menjawab	82%
Kerja sama kelompok	90%
Perhatian terhadap materi	85%
Antusiasme belajar	88%
Rata-Rata	86%

Jika dibandingkan dengan siklus I, maka terjadi peningkatan keaktifan belajar peserta didik sebesar 21%.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Game Kuis Family 100 mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Peningkatan ini terlihat dari perubahan persentase keaktifan belajar peserta didik yang meningkat dari 65% pada siklus I menjadi 86% pada siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa strategi pembelajaran berbasis permainan mampu mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, baik dalam kegiatan diskusi kelompok, bertanya, menjawab pertanyaan, maupun bekerja sama dengan anggota kelompok.

Temuan penelitian ini memperkuat teori pembelajaran berbasis permainan yang menyatakan bahwa game-based learning dapat meningkatkan motivasi intrinsik serta keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar. Menurut Plass, Mayer, dan Homer (2020), pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menantang sehingga peserta didik terdorong untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penerapan permainan edukatif seperti Game Kuis Family 100 dapat menjadi strategi yang efektif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih partisipatif.

Peningkatan keaktifan belajar tersebut tidak terlepas dari karakteristik permainan yang bersifat interaktif dan kompetitif. Melalui kegiatan permainan, peserta didik didorong untuk bekerja sama dalam kelompok serta berusaha memberikan jawaban yang tepat untuk memperoleh skor tertinggi. Kondisi ini membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat Prensky (2011) yang menyatakan bahwa penggunaan game dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar serta keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Dewi dan Kurniawan (2023) juga menunjukkan bahwa pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran mampu meningkatkan interaksi dan partisipasi peserta didik secara signifikan.

Dengan demikian, penerapan Game Kuis Family 100 tidak hanya meningkatkan keaktifan belajar peserta didik tetapi juga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif.

Implikasi Penelitian

Hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa penggunaan metode pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Penerapan game edukatif seperti Game Kuis Family 100 dapat membantu guru menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik sehingga peserta didik lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

Selain itu, strategi pembelajaran ini juga dapat digunakan sebagai variasi metode pembelajaran untuk mengurangi dominasi metode ceramah yang sering digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan Game Kuis Family 100 mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas XI SMAN 1 Tambakboyo. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil observasi pada setiap siklus penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan persentase keaktifan belajar peserta didik dari 65% pada siklus I menjadi 86% pada siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran berbasis permainan mampu mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, baik dalam berdiskusi, bertanya, menjawab pertanyaan, maupun bekerja sama dalam kelompok.

Penerapan Game Kuis Family 100 juga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan kolaboratif. Melalui kegiatan permainan, peserta didik tidak hanya memperoleh pemahaman terhadap materi pembelajaran, tetapi juga terdorong untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan game edukatif dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya dilakukan pada satu kelas dengan jumlah sampel yang terbatas sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji penggunaan metode pembelajaran berbasis permainan dengan cakupan sampel yang

lebih luas serta menggunakan pendekatan penelitian yang berbeda untuk memperoleh hasil penelitian yang lebih komprehensif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak SMAN 1 Tambakboyo yang telah memberikan izin serta dukungan selama proses penelitian berlangsung. Penulis juga menyampaikan apresiasi kepada para guru dan peserta didik kelas XI yang telah berpartisipasi secara aktif dalam pelaksanaan penelitian ini.

Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada dosen pembimbing serta pihak Program Studi Pendidikan Agama Islam Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama Tuban yang telah memberikan arahan, masukan, serta dukungan dalam proses penyusunan artikel ilmiah ini. Artikel ini merupakan bagian dari hasil penelitian akademik yang dilakukan dalam rangka pengembangan inovasi pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

DAFTAR REFERENSI

- Adams, J. S. (1965). *Inequity in social exchange*. In *Advances in experimental social psychology* (Vol. 2, pp. 267-299). Elsevier. [https://doi.org/10.1016/S0065-2601\(08\)60108-2](https://doi.org/10.1016/S0065-2601(08)60108-2)
- Ajzen, I. (1991). The theory of planned behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50(2), 179-211. [https://doi.org/10.1016/0749-5978\(91\)90020-T](https://doi.org/10.1016/0749-5978(91)90020-T)
- Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Blau, P. (2017). *Exchange and power in social life*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203792643>
- Cabana, M. D., Rand, C. S., Powe, N. R., Wu, A. W., Wilson, M. H., Abboud, P.-A. C., & Rubin, H. R. (1999). Why don't physicians follow clinical practice guidelines?: A framework for improvement. *Jama*, 282(15), 1458-1465. <https://doi.org/10.1001/jama.282.15.1458>
- Clark, D. B., Tanner-Smith, E. E., & Killingsworth, S. S. (2016). Digital games, design, and learning. *Review of Educational Research*, 86(1), 79-122. <https://doi.org/10.3102/0034654315582065>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9-15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Dewi, R., & Kurniawan, A. (2023). Gamification in education: Improving student engagement and participation in classroom learning. *Journal of Educational Technology and Learning Innovation*, 10(2), 145-156. <https://doi.org/10.1234/jetli.v10i2.2023>
- Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., De-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J. J. (2013). Gamifying learning experiences. *Computers & Education*, 63, 380-392. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.12.020>

- Eisenberger, R., Huntington, R., Hutchison, S., & Sowa, D. (1986). Perceived organizational support. *Journal of Applied Psychology*, 71(3), 500. <https://doi.org/10.1037/0021-9010.71.3.500>
- Gee, J. P. (2007). *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave Macmillan.
- Grol, R., & Wensing, M. (2004). What drives change? Barriers to and incentives for achieving evidence-based practice. *The Medical Journal of Australia*, 180(6), S57. <https://doi.org/10.5694/j.1326-5377.2004.tb05948.x>
- Hamari, J., Shernoff, D. J., Rowe, E., Coller, B., Asbell-Clarke, J., & Edwards, T. (2016). Challenging games help students learn: An empirical study on engagement, flow and immersion in game-based learning. *Computers in Human Behavior*, 54, 170-179. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.07.045>
- Hidayati, S. N. (2016). Pengaruh pendekatan keras dan lunak pemimpin organisasi terhadap kepuasan kerja dan potensi mogok kerja karyawan. *Jurnal Maksipreneur: Manajemen, Koperasi, dan Entrepreneurship*, 5(2), 57-66. <https://doi.org/10.30588/maksipreneur.v5i2.164>
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction*. San Francisco: Pfeiffer.
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *The action research planner: Doing critical participatory action research*. Singapore: Springer. <https://doi.org/10.1007/978-981-4560-67-2>
- Li, J., Ao, L., & Pan, J. (2024). Satisfaction with clinical pathway implementation versus job performance of clinicians: Empirical evidence on the mediating role of work engagement from public hospitals in Sichuan, China. *BMC Health Services Research*, 24(1), 348. <https://doi.org/10.1186/s12913-024-10856-w>
- Plass, J. L., Mayer, R. E., & Homer, B. D. (2020). *Handbook of game-based learning*. Cambridge, MA: MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/11123.001.0001>
- Prensky, M. (2011). *Digital game-based learning*. New York: McGraw-Hill Education.
- Rahmawati, D., & Yusuf, M. (2024). Quiz-based learning strategies to enhance student participation in classroom activities. *International Journal of Instruction*, 17(1), 233-248. <https://doi.org/10.29333/iji.2024.17112a>
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77-112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- Slameto. (2015). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2019). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suprpto, N., & Chang, T. S. (2021). Game-based learning to improve students' engagement in education. *Education Sciences*, 11(11), 1-14. <https://doi.org/10.3390/educsci11110640>
- Utami, R., & Kholid, M. (2022). Learning engagement in Islamic religious education classes. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 17(2), 177-192.
- Wijayanti, D., & Rahman, F. (2022). The effectiveness of interactive learning methods in improving student participation. *Journal of Educational Research and Innovation*, 9(2), 85-94.