

**PENGGUNAAN GAMIFIKASI DALAM MENUMBUHKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI DI SMP ISLAM
TERPADU UKHUWAH BANJARMASIN**

SKRIPSI

OLEH
MUHAMMAD RIZKI FIRDAUS



**UNIVERSITAS ISLAM NEGRI ANTASARI
BANJARMASIN
2025 M/1447 H**

**PENGGUNAAN GAMIFIKASI DALAM MENUMBUHKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI DI SMP ISLAM
TERPADU UKHUWAH BANJARMASIN**

Skripsi

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan

Oleh
MUHAMMAD RIZKI FIRDAUS
NIM 210101010742

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGUTUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
BANJARMASIN
2025 M/1447 H**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : MUHAMMAD RIZKI FIRDAUS
NIM : 210101010742
Tempat Tanggal Lahir : Palangkaraya, 12 Mei 2003
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bawa skripsi yang berjudul, "Penggunaan Gamifikasi dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMP Islam Terpadu Ukhudhah Banjarmasin" adalah benar-benar karya saya, kecuali kutipan yang disebut sumbernya. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini bukan hasil karya asli saya atau merupakan hasil plagiasi, saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan seseungguhnya.

Banjarmasin, 29 Oktober 2025
Yang membuat pernyataan,



Muhammad Rizki Firdaus



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

Jalan Jenderal Ahmad Yani KM. 4,5 Banjarmasin 70235
Telepon (0511) 3253939 Faksimile (0511) 3274492
Email: pai@uin-antasari.ac.id Web: pai.uin-antasari.ac.id

**SURAT BUKTI BEBAS PLAGIASI
Nomor : 379/Un.14/III.1./II.2.d/PP.00.9/10/2025**

Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam menerangkan bahwa mahasiswa dengan identitas berikut:

Nama : Muhammad Rizki Firdaus
NIM : 210101010742
Program : S-1
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi:

PENGGUNAAN GAMIFIKASI DALAM MENUMBUHKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI DI SMP ISLAM TERPADU UKHUWAH BANJARMASIN

Hasil Uji Plagiasi : 17%

Berdasarkan hasil uji plagiasi dengan menggunakan www.turnitin.com bahwa naskah skripsi ini dinyatakan memenuhi syarat batas maksimal plagiasi 25%.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banjarmasin, 30 Oktober 2025

Ketua Program Studi

Pendidikan Agama Islam



Dr. Hj. Suraijiah, M.Pd

NIP. 196702181994032001

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul : Penggunaan Gamifikasi dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMP Islam Terpadu Ukhudah Banjarmasin.

Ditulis oleh : MUHAMMAD RIZKI FIRDAUS

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Program : Strata Satu (S1)

Program studi : Pendidikan Agama Islam

Tahun akademik : 2025/2026

Tempat dan tanggal lahir : Palangkaraya, 12 Mei 2003

Alamat : Muara Langon, RT 02 Kecamatan Muara Komam, Kabupaten Paser, Provinsi Kalimantan Timur

Setelah diteliti dan diadakan perbaikan, yang dapat menyetujuinya untuk dipertahankan di depan Sidang Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin.

Banjarmasin, 31 Oktober 2025

Pembimbing,

Miftahul Aula Sa'adah, S.Psi, M. Psi, Psikolog
NIP. 198712042023212029

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul : Penggunaan Gamifikasi Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SMP Islam Terpadu Ukhudah Banjarmasin.

MUHAMMAD RIZKI FIRDAUS NIM. 210101010742 telah diujikan dalam Sidang Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin pada:

Hari : Selasa

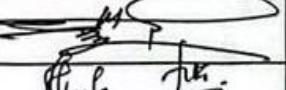
Tanggal : 18 November 2025

Nilai : 90 (A+)

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



TIM PENGUJI:

No.	Nama	Tanda tangan
1	Dr. M. Ramli, M.Pd. (Ketua)	
2	Dra. Hj. Mudhi'ah, M.Ag (Anggota 1)	
3	Miftahul Aula Sa'adah, S.Psi, M.Psi, Psikolog (Anggota 2)	

ABSTRAK

MUHAMMAD RIZKI FIRDAUS. 210101010742. *Penggunaan Gamifikasi dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMP Islam Terpadu Ukhudah Banjarmasin.* Dosen Pembimbing Skripsi Miftahul Aula Sa'adah S.Psi, M.Psi, Psikolog. Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Antasari Banjarmasin, 2025.

Kata kunci: Gamifikasi, Motivasi Belajar, Pendidikan Agama Islam.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang masih dominan menggunakan metode konvensional. Untuk itu, diterapkan inovasi pembelajaran berbasis gamifikasi guna menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan.

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penggunaan gamifikasi dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI serta faktor pendukung dan penghambat penggunaan gamifikasi dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (field research) dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Pengumpulan data meliputi: observasi, wanwancara, dan dokumentasi. Penelitian dilaksanakan di SMP Islam Terpadu Ukhudah Banjarmasin dengan subjek guru PAI dan siswa kelas VIII. Objek penelitian mencakup penggunaan gamifikasi dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa serta faktor pendukung dan penghambat penggunaan gamifikasi dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi berbasis Quizizz digunakan karena mudah diterapkan oleh guru dan sudah mencakup elemen permainan seperti poin, papan peringkat, penghargaan, dan tantangan. Penggunaan Gamifikasi berbasis Quizizz yang tepat mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran PAI. Siswa memberikan respon positif karena merasa pembelajaran menggunakan gamifikasi berbasis Quizizz itu lebih seru, menantang, dan mudah dipahami. Adapun faktor pendukung meliputi dukungan sekolah, sarana teknologi, dan kreativitas guru, sedangkan penghambatnya berupa keterbatasan waktu dan kendala teknis. Secara keseluruhan, gamifikasi berbasis Quizizz dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PAI.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَأَشْهَدُ أَنَّ سَيِّدَنَا مُحَمَّداً رَسُولَ اللَّهِ،
وَالصَّلَوةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَئْبَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ وَاصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَّا بَعْدُ.

Puji dan syukur kehadirat Allah Swt. sang Maha Segala-galanya, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga dapat terselesaikan tugas akhir ini. Shalawat serta salam semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad Saw. beserta para sahabat, kerabat dan pengikut beliau hingga akhir zaman.

Pada kesempatan ini tidak ada kata yang tertulis selain ungkapan rasa terima kasih yang mendalam kepada semua pihak atas segala bantuannya, bimbingan serta perhatian yang diberikan kepada penulis selama pembuatan skripsi ini. Ucapan terima kasih ini penulis tujukan kepada:

1. Bapak Dr. H. Hamdan, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin, yang telah berkenan menerima dan menyetujui judul tugas akhir ini.
2. Ibu Hj. Suraijiah, M.Pd, dan Bapak Muhammad Adli Nurul Ihsan, M.Pd.I, selaku Ketua dan Sekertaris Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, yang memberikan arahan penulisan skripsi yang sesuai dengan pengembangan pada program studi.
3. Ibu Miftahul Aula Sa'adah S.Psi, M.Psi, Psikolog. Selaku dosen pembimbing skripsi yang telah banyak sekali memberikan bimbingan dan arahan dalam penulisan skripsi ini.

4. Para Dosen, Karyawan dan Karyawati Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin yang telah banyak memberikan ilmu dan layanan yang baik selama penulisan berstudi di kampus ini.
5. Bapak Dr. Saifuddin M.Ag, selaku Kepala Perpustakaan UIN Antasari dan Seluruh Staf yang telah memberikan layanan baik kepada peneliti dalam mendapatkan buku-buku yang perlukan
6. Ustadzah Yunia, selaku orang yang membantu peneliti dalam menyampaikan surat observasi ke SMP Islam Terpadu Ukhuwah Banjarmasin.
7. Ustadzah Sri Astuti , S.Pd. selaku Kepala Sekolah yang telah memberikan izin melakukan penelitian ini.
8. Ustadzah Mahmudah S.Pd, Gr. Selaku Guru PAI di SMP Islam Terpadu Ukhuwah Banjarmasin berserta siswa-siswi kelas VIII yang telah bersedia menerima peneliti di SMP Islam Terpadu Ukhuwah Banjarmasin dalam penelitian skripsi ini.
9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu kelancaran penulis dalam menyelesaikan skripsi.

Semoga Allah Swt., membalas segala bentuk kebaikan pihak-pihak yang terkait. Akhir kata penulis mengharapkan ampunan dan ridha Allah Swt., semoga karya tulis ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Banjarmasin, 9 Jumadil Akhir 1446 H
31 Oktober 2025 M

Penulis

TRANSLITERASI ARAB-INDONESIA

1.	ا	:	A	16.	ط	:	Th
2.	ب	:	B	17.	ظ	:	Zh
3.	ت	:	T	18.	ع	:	'
4.	ث	:	Ts	19.	غ	:	Gh
5.	ج	:	J	20.	ف	:	F
6.	ح	:	H	21.	ق	:	Q
7.	خ	:	Kh	22.	ك	:	K
8.	د	:	D	23.	ل	:	L
9.	ذ	:	Dz	24.	م	:	M
10.	ر	:	R	25.	ن	:	N
11.	ز	:	Z	26.	و	:	W
12.	س	:	S	27.	ه	:	H
13.	ش	:	Sy	28.	ء	:	'
14.	ص	:	Sh	29.	ي	:	Y
15.	ض	:	Dh				

1. Vokal

Vokal dalam bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong. Vokal tunggal memiliki ketentuan alih aksara sebagai berikut.

Tanda Vokal Arab	Tanda Vokal Latin	Keterangan
ـ	A	Fathah
ـ	I	Kasrah
ـ	U	Dhamah

Kata sandang: Contoh: al-rijâl (الرِّجَال) bukan ar-rijâl, (الْيَوْمَانِ) al-dîwân bukan ad-dîwân.

Syiddah: Misalnya, kata (الصُّورَةُ) tidak ditulis adh-dharûrah melainkan al-dharûrah, demikian seterusnya.

Vokal rangkap memiliki ketentuan alih aksara sebagai berikut.

Tanda Vokal Arab	Tanda Vokal Latin	Keterangan
ي —	Ai	a dan i
و —	Au	a dan u

2. Vokal Panjang

Ketentuan alih aksara vokal panjang (mad), yang dalam bahasa Arab dilambangkan dengan harakat huruf, yaitu:

Tanda Vokal Arab	Tanda Vokal Latin	Keterangan
بَا	Â	a dengan topi di atas
يِي	Î	i dengan topi di atas
ُوُ	Û	u dengan topi diatas

3. Kata Sandang

Kata sandang, yang dalam sistem aksara Arab di lambangkan dengan huruf, yaitu dialihaksarkan menjadi huruf /I/, baik diikuti huruf syamsiyah maupun huruf kamariah. Contoh: al-rijâl bukan ar-rijâl, al-dîwân bukan ad-dîwân.

4. Syiddah (*Tasydid*)

Syiddah atau *tasydid* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda (ـ) dalam alih aksara ini dilambangkan dengan huruf, yaitu dengan menggandakan huruf yang diberi tanda *syiddah* itu. Akan tetapi, hal ini tidak berlaku jika huruf yang menerima tanda *syiddah* itu terletak setelah kata sandang yang diikuti oleh huruf-huruf syamsiyah. Misalnya, kata (الصَّرْوَةُ) tidak ditulis adhdharûrah melainkan dharûrah, demikian seterusnya.

5. *Ta Marbûthah*

Berkaitan dengan alih aksara ini, jika huruf *ta marbûthah* terdapat pada kata yang berdiri sendiri, maka huruf tersebut dialihaksarakan menjadi huruf /h/ (lihat contoh 1 di bawah). Hal yang sama juga berlaku jika *ta marbûthah* tersebut diikuti oleh kata sifat (*na't*) (lihat contoh 2). Namun, jika huruf *ta marbûthah* tersebut diikuti kata benda (*ism*), maka huruf tersebut dialihaksarakan menjadi huruf /t/ (lihat contoh 3).

No.	Kata Arab	Alih Aksara
1.	طَرِيقَةٌ	Thariqah
2.	الْجَمِيعُ الْإِسْلَامِيَّةُ	Al-Jâmi'ah al-Islâmiyah
3.	وَحْدَةُ الْوُجُودِ	Wahdah al-Wujûd

6. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam alih aksara ini huruf kapital tersebut juga digunakan, dengan mengikuti ketentuan yang

berlaku dalam ejaan Bahasa Indonesia, antara lain untuk menuliskan permulaan kalimat, huruf awal nama tempat, nama bulan, nama diri, dan lain-lain. Jika nama diri didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal atau kata sandangnya. Contoh: al-Ghazali bukan Al-Ghazali, al-Banjari bukan Al-Banjari.

Beberapa ketentuan lain dalam PUEBI sebetulnya juga dapat diterapkan dalam alih aksara ini, misalnya ketentuan mengenai huruf cetak miring (*italic*) atau cetak tebal (*bold*). Jika menurut PUEBI, judul buku itu ditulis dengan cetak miring, maka demikian halnya dalam alih aksaranya, demikian seterusnya.

Berkaitan dengan penulisan nama, untuk nama-nama tokoh yang berasal dari Nusantara sendiri, disarankan tidak dialihaksarkan meskipun akar katanya berasal dari bahasa Arab. Misalnya ditulis Abdussamad al-Palimbani, tidak ‘Abd al-Samad al-Palimbâñ; Nuruddin al-Raniri, tidak Nûr al-Dîn al-Rânîrî.

7. Cara Penulisan Kata

Setiap kata, baik kata kerja (*fi'l*), kata benda (*ism*), maupun huruf (*harf*) ditulis secara terpisah. Berikut adalah beberapa contoh alih aksara atas kalimat-kalimat dalam bahasa Arab.

Aksara Arab	Alih Aksara
ذَهَبَ الْأُسْتَاذُ	dzahaba al-ustâdzu
ثَبَّتَ الْأَجْرُ	tsabata al-ajru
الْحَرَكَةُ الْعَصْرِيَّةُ	al-harakah al-‘ashriyyah
أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللهُ	asyhadu an lâ ilâha illah Allâh

Aksara Arab	Alih Aksara
مَوْلَانَا مَلِكُ الصَّالِح	mawalânâ Malik al-Shâlih
يُؤْتِيُوكُمُ اللَّهُ	yu'tsirukum Allâh
الْمَظَاهِرُ الْعَقْلِيَّةُ	al-mazhâhir al- 'aqliyyah
حُبُّ الْإِسْتِطْلَاعِ	<u>hub</u> al-istithlâ'
الْمَادَّةُ الْمَصْنُوعَةُ مِنَ الْحَيَوانِ	al-mâddah al-mashnû'ah min al-hayawân
طَرْفُ الْعَيْنِ	tharf al- 'ayni
الْمُسَاهَةُ	al-musâhamah
مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا	man salaka tharîqan

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
BUKTI BEBAS PLAGIASI	iii
PERSETUJUAN	iv
PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
TRANSLITERASI.....	viii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Definisi Oprasional	8
C. Fokus Penelitian	10
D. Tujuan Penelitian.....	10
E. Signifikansi Penelitian	10
F. Penelitian Terdahulu.....	12
G. Sistematika Penelitian	15
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PIKIR	
A. Kajian Teori.....	16
1. Gamifikasi	16
2. Motivasi Belajar	26
B. Kerangka Pikir.....	40
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Dan Pendekatan.....	41
B. Setting Penelitian.....	41
C. Subjek dan Objek Penelitian	41
D. Data Dan Sumber Data.....	42
E. Teknik Pengumpulan Data	43
F. Instrumen Penelitian.....	45
G. Teknik Analisis Data	45
H. Teknik Keabsahan Data.....	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	49

B. Penyajian Data	56
C. Analisis Data.....	80
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	87
B. Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA.....	89
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	91
DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS	117

DAFTAR TABEL

No		Halaman
4.1	Data Kepala Sekolah SMP Islam Terpadu Ukhuwah Banjarmasin ...	50
4.2	Data Tenaga Pendidik dan Staf Skolah	53
4.3	Data Siswa Kelas VIII E.....	54
4.4	Data Siswa Wawancar	55
4.5	Hasil Observasi kelas VII Penggunaan Gamifikasi.....	57
4.6	Hasil Observasi Respon dan Dampak Penggunaan Gamifikasi	66

DAFTAR GAMBAR

No	Halaman
4.1 Penggunaan Gamifikasi Berbasis Quizizz.....	58
4.2 Barkot Siswa Menjawab Pertanyaan Gamifikasi Berbasis Quizizz ..	59

DAFTAR LAMPIRAN

No		Halaman
1	Daftar Terjemah Bahasa Asing	91
2	Instromen Penelitian	92
3	Dokomentasi Penelitian	97
4	Surat Keputusan tentang Penetapan Dosen Pembimbing	102
5	Surat Keterangan telah Melaksanakan Seminar Desain Proposal Skripsi	103
6	Surat Perubahan Judul Skripsi	105
7	Surat Izin Melaksanakan Penelitian.....	106
8	Surat Riset Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin	107
9	Surat Keterangan telah Selesai Melaksanakan Penelitian	108
10	Sertifikat Ujian Komprehensif	109
11	Catatan Konsultasi Bimbingan Skripsi.....	110