

ABSTRAK

MUHAMMAD RIZKI FIRDAUS. 210101010742. *Penggunaan Gamifikasi dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMP Islam Terpadu Ukhuhwah 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 Ukhuhwah 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.