

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sangat penting bagi kehidupan manusia karena memungkinkan seseorang untuk mengembangkan bakat dan mewujudkan potensinya secara optimal. Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan pilar utama yang menopang pendidikan Islam untuk membentuk pengetahuan dan karakter keagamaan peserta didik. Hal ini sejalan dengan ketentuan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3:

Tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Tujuannya juga untuk membentuk peradaban dan karakter bangsa.¹

Allah SWT telah berfirman dalam Al-Quran yang menekankan nilai pendidikan dalam Islam, termasuk pengajaran PAI di sekolah pada Q.S. al-'Alaq/96:1-5.

اَقْرُأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ
خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ
اَقْرُأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ
الَّذِي عَلِمَ بِالْقَلْمَنْ

عَلِمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ²

Menurut tafsir Ibnu Katsir, ayat ini menekankan pentingnya membaca sebagai pintu pertama ilmu pengetahuan. Allah SWT memulai wahyu dengan perintah "*iqra'*" (bacalah) yang menunjukkan betapa pentingnya aktivitas

¹ Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3, 4.

² Kementerian Agama RI, Al-Quran dan Terjemahnya, (Jakarta: Kementerian Agama RI, 2019), 597.

membaca, menelaah, dan memahami dalam proses pembelajaran.³

Quraish Shihab menjelaskan dalam Tafsir Al-Misbah bahwa istilah "iqra'" mengacu pada berbagai kegiatan, termasuk mempelajari, mengeksplorasi, meneliti, dan memahami sifat-sifat suatu hal. Istilah ini tidak hanya merujuk pada membaca buku-buku tertulis. Sementara itu, pembelajaran menulis di atas kertas menekankan pentingnya menulis sebagai alat untuk melestarikan dan menyebarluaskan ilmu pengetahuan.⁴

Ayat ini menjadi landasan penting pendidikan Islam, yang menekankan pentingnya membaca, menulis, dan belajar untuk memahami ajaran Islam dan memaksimalkan potensi manusia. Lebih lanjut, Allah berfirman dalam Q.S. al-Mujadilah/58:11.

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

Menurut tafsir Ibnu Katsir, Allah SWT mengangkat derajat orang-orang beriman dan berilmu dalam tafsir ayat di atas. Beliau menyoroti keistimewaan unik yang dimiliki kaum intelektual, seperti kedudukan yang lebih tinggi daripada orang beriman yang bodoh. Beliau menambahkan bahwa orang yang memadukan iman dan hikmah adalah mereka yang diberi ilmu. Mereka memiliki kedudukan yang lebih tinggi daripada orang beriman yang tidak berilmu. Ibnu Katsir menyimpulkan bahwa ayat ini mendorong rasa hormat kepada para ahli dan menekankan nilai

³ Ibnu Katsir, *Tafsir Al-Quran Al-'Adzim, Jilid 4*, (Beirut: Dar Al-Kutub Al-Ilmiyyah, 2018), h, 528-530.

⁴ M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah: Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Quran*, Volume 15, (Jakarta: Lentera Hati, 2020), h, 392-396.

ilmu.⁵

Menurut Prof. Dr. M. Quraish Shihab dalam *Tafsir Al-Misbah*, potongan ayat ini menegaskan bahwa Allah akan meninggikan derajat orang-orang yang beriman dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan. Dalam penafsirannya, beliau menjelaskan bahwa ayat ini memberikan penghargaan yang tinggi terhadap orang-orang yang memiliki iman dan ilmu. Keduanya adalah syarat untuk mendapatkan derajat yang tinggi di sisi Allah SWT. Kata "*darajāt*" (derajat) yang berbentuk jamak menunjukkan bahwa derajat yang diberikan Allah kepada orang beriman dan berilmu bukan hanya satu tingkat, tetapi banyak tingkat. Ayat ini menjelaskan bahwa iman dan ilmu harus berjalan beriringan. Iman tanpa ilmu dapat menyebabkan kesesatan, sedangkan ilmu tanpa iman dapat menyebabkan kesombongan dan kerusakan. Quraish Shihab juga menekankan bahwa ilmu yang dimaksud bukan hanya ilmu agama, tetapi mencakup berbagai disiplin ilmu yang bermanfaat bagi kehidupan manusia, selama ilmu tersebut diperoleh dan digunakan sesuai dengan tuntunan Allah SWT. Derajat yang diberikan Allah bisa berupa derajat di dunia berupa kemuliaan, penghormatan, dan sebagainya, maupun derajat di akhirat berupa pahala dan kedudukan yang tinggi di surga.⁶

Ayat-ayat di atas dan topik penelitian ini saling berkaitan karena menekankan pentingnya pemanfaatan beragam strategi pembelajaran, seperti gamifikasi, untuk menjamin penyampaian ajaran yang efektif. Dalam Pendidikan Agama Islam (PAI), gamifikasi merupakan teknik mutakhir yang dapat mendukung

⁵ Ibnu Katsir, *terjemah Tafsir Al-Quran Al-'Adzim*, Jilid 8, (Pustaka Imam Syafi'i), h. 91-93.

⁶ M. Quraish Shihab. *Tafsir Al-Misbah: Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Qur'an*, Volume 14. Jakarta: Lentera Hati. h. 77-79.

pendekatan tradisional. Pengajaran PAI masih banyak menggunakan teknik pengajaran tradisional, termasuk ceramah, sesi tanya jawab, pekerjaan rumah individu, dan debat. Pendekatan-pendekatan ini seringkali kurang memotivasi siswa, sehingga mengakibatkan kurangnya antusiasme terhadap proses pembelajaran.

Menurut penelitian Rini Fitria dkk. tahun 2025, "Dampak Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMPN 12 Kota Bengkulu," metode ceramah interaktif masih merupakan cara yang baik untuk mengajarkan konsep-konsep agama secara metodis dan terstruktur (65% responden setuju bahwa metode ini membantu pemahaman). Kelemahannya adalah siswa menjadi tidak aktif akibat kurangnya kontak antara guru dan siswa. Selain itu, manfaat kelompok diskusi telah terbukti sangat berhasil dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa (75%) dan keterlibatan (80%). Siswa dapat bertukar pengetahuan dan mengasah kemampuan komunikasi serta berpikir kritis mereka melalui interaksi satu sama lain. Memastikan setiap anggota kelompok berpartisipasi aktif merupakan masalah yang dapat diatasi dengan menerapkan sistem penilaian individual di sepanjang percakapan. Sementara itu, 85% responden menyatakan bahwa teknologi meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar, menunjukkan dampak positif terbesar dari penggunaan teknologi di dalam kelas. Aplikasi dan film interaktif merupakan contoh media digital yang meningkatkan kesenangan dan keterlibatan dalam pembelajaran.⁷

⁷ Rini Fitria dkk., "Dampak Metode Pembelajaran PAI terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMPN 12 Kota Bengkulu" *Jurnal Pendidikan Islam*, 31, no. 1 (2025): 58.

Berdasarkan penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa sekitar 65% guru yang menggunakan metode ceramah, sementara guru yang menggunakan metode pembelajaran berbasis teknologi, memiliki hasil yang lebih positif, dengan sekitar 85% siswa mampu mengembangkan motivasi belajarnya. Motivasi belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Sardiman, motivasi dapat didefinisikan sebagai suatu daya dorong yang aktif pada saat-saat tertentu, terutama ketika kebutuhan untuk mencapai suatu tujuan sangat dirasakan atau mendesak.⁸

Menurut penelitian yang disebutkan di atas, lebih dari 85% siswa mampu meningkatkan keinginan belajar mereka ketika dosen mereka menggunakan teknik pembelajaran berbasis teknologi, tetapi sekitar 65% guru yang menggunakan gaya ceramah menunjukkan hasil yang lebih baik. Salah satu faktor terpenting yang memengaruhi efektivitas proses pembelajaran adalah motivasi belajar. Sardiman mendefinisikan motivasi sebagai kekuatan pendorong aktif yang hadir pada saat-saat tertentu, terutama ketika terdapat rasa urgensi atau kebutuhan yang kuat untuk mencapai suatu tujuan.⁹ Kemunculan teknologi menciptakan peluang baru untuk menciptakan strategi pengajaran yang lebih dinamis dan menarik. Salah satu strategi kreatif yang dapat diterapkan dalam pendidikan adalah penggunaan media gamifikasi. Gamifikasi, yang dalam konteks ini berkaitan dengan proses pembelajaran, adalah penerapan elemen-elemen permainan dalam lingkungan non-

⁸ Sardiman, A.M. (2020). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers, h. 73.

⁹ Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, Pasal 10 ayat (1), h. 6.

permainan.¹⁰

Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran PAI memiliki potensi untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Kapp yang menyatakan bahwa gamifikasi dapat menumbuhkan keterlibatan dan motivasi peserta didik melalui penggunaan elemen-elemen permainan seperti poin, lencana, papan peringkat, dan narasi.¹¹

Berdasarkan temuan penelitian terdahulu tentang pemanfaatan strategi pembelajaran berbasis gamifikasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, yang dilakukan pada tahun 2024 di SMP Islam Al-Kholili Kota Probolinggo oleh Sherli Safroni dan Ulil Hidayah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat, perhatian, keterlibatan, dan kenikmatan siswa terhadap proses pembelajaran meningkat berkat paradigma pembelajaran gamifikasi yang diterapkan melalui permainan edukatif, termasuk papan peringkat, kuis interaktif, dan sistem poin. Siswa antusias mengikuti kegiatan pembelajaran, dan suasana kelas menjadi lebih hidup. Selain itu, dengan penerapan gamifikasi, guru dapat lebih mengendalikan suasana kelas yang sebelumnya cenderung membosankan.¹²

Sesuai dengan Pasal 19 ayat (1) Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang

¹⁰Sebastian Deterding dkk., ‘*From Game Design Elements to Gamefulness: Defining ‘Gamification,’*’ t.t., h. 9-15.

¹¹ Karl M Kapp, “What is gamification,” *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*, 2012, 125.

¹² Sherli Safroni dan Ulil Hidayah, “Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa,” t.t., 430.

Standar Nasional Pendidikan, proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan menantang, mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan partisipasi sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik peserta didik..¹³

Berdasarkan temuan wawancara pra-penelitian pertama yang dilakukan dengan seorang mentor atau musyrif di asrama putra Ukhuhah Banjarmasin, diuraikan sebagai berikut: Sekolah Islam Terpadu Ukhuhah Banjarmasin memiliki beberapa jenjang, mulai dari PAUD, SD, SMP, dan SMA. Standar kompetensi guru sekolah mewajibkan guru untuk menguasai teknologi informasi, dan di jenjang SMP dan SMA, para guru juga telah memasukkan gamifikasi ke dalam pembelajaran mereka menggunakan Quizz dan Kahoot. Selain itu, siswa diizinkan menggunakan komputer atau ponsel di kelas.¹⁴

Berdasarkan temuan studi Serly Wardana dan Endra Murti Sagoro, gamifikasi menggunakan media Kahoot meningkatkan keterlibatan belajar siswa. Pada siklus II, proporsi aktivitas belajar meningkat dari 74,07% pada siklus I menjadi 85,49%. Selain itu, siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar. Motivasi belajar rata-rata siswa meningkat dari 73,96% pada siklus I menjadi 82,22% pada siklus II. Buku catatan penyesuaian siswa menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan. Pada siklus II, 91,67% hasil belajar tercapai, meningkat dari 79,17% pada siklus I. Studi ini menunjukkan bagaimana gamifikasi, dengan

¹³ Republik Indonesia, Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, Pasal 19 ayat (1), 10.

¹⁴ Hasil wawancara awal dengan Musyrif STI Ukhuhah Banjarmasin 31 Januari 2025

penggunaan media Kahoot, dapat secara efektif meningkatkan aktivitas belajar, motivasi belajar, dan hasil belajar siswa.¹⁵

Dalam konteks pembelajaran mata pelajaran PAI, gamifikasi dapat digunakan dalam berbagai bentuk, seperti kuis interaktif, permainan peran, simulasi digital, dan aplikasi pembelajaran berbasis permainan seperti (Kahoot, Quizz dll). Melalui media gamifikasi, konsep-konsep abstrak dalam Pendidikan Agama Islam dapat disajikan dalam bentuk yang lebih konkret dan mudah dipahami. Berdasarkan uraian latar belakang inilah, peneliti tertarik untuk meneliti lebih dalam tentang "Penggunaan Gamifikasi dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Islam Terpadu Ukuwah Banjarmasin".

B. Definisi Oprasional

Peneliti akan menjelaskan konsep-konsep berikut dalam judul skripsi di atas untuk mencegah kesalahpahaman:

1. Penggunaan Gamifikasi

Gamifikasi adalah proses penambahan elemen permainan interaktif ke bidang-bidang tertentu, terutama pendidikan, agar lebih menarik, inovatif, dan mudah dipahami. Komponen-komponen permainan ini berkaitan dengan

¹⁵ Serly Wardana dan Endra Murti Sagoro, "Implementasi Gamifikasi Berbantu Media Kahoot Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar, Motivasi Belajar, Dan Hasil Belajar Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi 3 Di Smk Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 17, no. 2 (9 Desember 2019): 46–57, <https://doi.org/10.21831/jpai.v17i2.28693>.

partisipasi, insentif, dan pencapaian.¹⁶ Definisi ini menekankan bahwa gamifikasi bukan hanya bermain game, tetapi tentang mengintegrasikan unsur-unsur permainan (seperti poin, tantangan, peringkat, level, dan hadiah) dalam proses belajar-mengajar agar siswa lebih terlibat secara aktif. Gamifikasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu penggunaan gamifikasi yang dilakukan oleh guru PAI seperti penggunaan Quizizz, Kahoot, dan Wordwall dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa di SMP Islam Terpadu Ukhudah Banjarmasin serta faktor pendukung dan penghambat penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran PAI di SMP Islam Terpadu Ukhudah Banjarmasin.

2. Motivasi Belajar

Sardiman mengartikan motivasi belajar sebagai dorongan internal yang menggerakkan siswa untuk terlibat dalam kegiatan belajar, menjaga kesinambungannya, dan memberi arah sehingga hasil yang diharapkan dapat tercapai.¹⁷ Menentukan dorongan motivasi oleh guru kepada peserta didik ketika mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui gamifikasi di SMP Islam Terpadu Ukhudah Banjarmasin merupakan motivasi belajar yang dibahas dalam penelitian ini.

C. Fokus Penelitian

Mengingat latar belakang permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya,

¹⁶ Sufyan Syafiq Rahmatullah, Ahmad Mulyadiprana, dan Nana Ganda, "Pengaruh Model Pembelajaran Gamification Terhadap Partisipasi Siswa Kelas Vi Sekolah Dasar," *Padaringan (Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi)* 4, no. 3 (1 September 2022): 2., <https://doi.org/10.20527/pn.v4i3.6287>.

¹⁷ Sardiman A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*, cet. ke-20 (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), 73-74.

maka fokus utama permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Penggunaan gamifikasi dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Islam Terpadu Ukhuwah Banjarmasin.
2. Faktor pendukung dan penghambat penggunaan gamifikasi dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Islam Terpadu Ukhuwah Banjarmasin.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penekanan penelitian, berikut ini adalah tujuan dari penelitian ini:

1. Mendeskripsikan penggunaan gamifikasi dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Islam Terpadu Ukhuwah Banjarmasin.
2. Mendeskripsikan faktor pendukung dan penghambat penggunaan gamifikasi dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Islam Terpadu Ukhuwah Banjarmasin.

E. Signifikansi Penelitian

Keuntungan teoritis dan praktis berikut ini diantisipasi bagi para pendidik dan peserta didik di masa mendatang sebagai konsekuensi dari penelitian ini:

1. Secara Teoritis

Terkait penggunaan gamifikasi dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Islam Terpadu Ukhuwah, Banjarmasin, diharapkan manfaat penelitian ini dapat memberikan kontribusi data

bagi pengembangan teori, baik bagi guru maupun siswa Pendidikan Agama Islam. Pemanfaatan gamifikasi untuk meningkatkan antusiasme belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam juga bermanfaat bagi generasi guru di masa mendatang.

2. Secara Praktis

a. Bagi sekolah

Penelitian ini dapat membantu sekolah dalam mengembangkan praktik pembelajaran yang lebih adaptif dan berpusat pada siswa untuk era digital, selain mempromosikan inovasi dalam pendidikan yang meningkatkan standar.

b. Bagi guru

Setelah ini, guru diharapkan menjadi acuan praktis dalam merancang dan mewujudkan strategi pembelajaran menggunakan gamifikasi yang lebih menarik dan juga menyenangkan, sehingga mampu menumbuhkan partisipasi serta motivasi belajar siswa di kelas.

c. Bagi siswa

Diharapkan penelitian ini akan menghasilkan lingkungan belajar yang lebih menarik dan menantang bagi siswa, yang akan meningkatkan kebahagiaan, keingintahuan, dan keterlibatan aktif dalam proses Pendidikan Agama Islam di kelas.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti lain yang tertarik meneliti gamifikasi dalam pendidikan dapat menggunakan penelitian ini sebagai titik awal, khususnya pada mata pelajaran PAI. Penelitian ini juga bisa dijadikan dasar untuk mengembangkan penelitian lanjutan

dengan objek, jenjang pendidikan, atau variabel yang cukup berbeda. Selain itu, temuan penelitian ini juga dapat membuka peluang kajian lebih mendalam mengenai efektivitas elemen gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

F. Penelitian Terdahulu

Sepengetahuan peneliti, temuan penelitian sebelumnya terkait Penggunaan Gamifikasi dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Islam Terpadu Ukuwah Banjarmasin, sebanding dengan judul yang dipilih peneliti setelah penelitian ini selesai. Temuan-temuan ini meliputi:

1. Artikel jurnal oleh Sherli Safroni dan Ulil Hidayah, 2024. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.*¹⁸ Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk penelitian lapangan. Metodologi yang digunakan adalah penelitian deskriptif. Teknik pengumpulan data meliputi pencatatan, wawancara, dan observasi. Temuan penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi meningkatkan keinginan dan minat siswa dalam mempelajari PAI, dan siswa menjadi lebih memperhatikan materi, lebih fokus dalam menyelesaikan tugas, dan lebih terlibat dalam bereaksi terhadap pembelajaran. Faktor yang Membantu: Tersedia WiFi di sekolah, siswa tertarik dengan metode baru, guru termotivasi menggunakan teknologi. Kendala yang

¹⁸ Sherli Safroni dan Ulil Hidayah, “Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa,” t.t.

Dihadapi: siswa butuh waktu untuk beradaptasi, keterbatasan media pembelajaran, waktu yang terbatas. Adapun kesamaan dari penelitian yang ditulis oleh Sherli Safroni dan Ulil Hidayah adalah tentang gamifikasi dalam pembelajaran PAI pada tingkat SMP Islam dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian Safroni dan Ulil Hidayah lebih berfokus pada teknik implementasi dan aspek efektivitas, yang membedakan penelitian ini dari tesis peneliti. Penggunaan gamifikasi dan unsur-unsur yang mendorong dan menghambat motivasi belajar siswa merupakan topik utama tesis peneliti. Perbedaan lainnya adalah lokasi penelitian yang beragam: tesis peneliti dilakukan di SMP Islam Terpadu Ukhuwah di Banjarmasin, sementara penelitian Safroni dilakukan di SMP Islam Kholili di Probolinggo.

2. Jurnal oleh Cindi Marcelina, 2025, dengan judul "*Implementasi Metode Gamifikasi pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 7 Medan*".¹⁹ Penelitian ini menggabungkan penelitian lapangan dengan metodologi kualitatif. Teknik pengumpulan data meliputi pencatatan, wawancara, dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam Pendidikan Agama Islam. Berdasarkan penelitian ini, terdapat tiga fase utama dalam penerapan metode gamifikasi: tahap perencanaan, tahap pelaksanaan pembelajaran, dan tahap evaluasi. Penelitian ini juga mengungkapkan bahwa kendala utama dalam penerapan metode gamifikasi adalah jaringan internet

¹⁹ Cindi Marcelina, “*Implementasi Metode Gamifikasi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Muhammadiyah 7 Medan*” 13, no. 4 (2025).

yang kurang stabil, yang menyebabkan keterbatasan waktu bagi guru dalam mengelola pembelajaran berbasis gamifikasi. Adapun persamaan dengan penelitian ini yaitu metode gamifikasi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan metode penelitian yang sama yaitu kualitatif sedangkan perbedaan terletak pada lokasi dan responden penelitian serta peneliti juga akan meneliti tentang motivasi belajar siswa.

3. Skripsi oleh Nanda Risye Arrizqiyah dengan judul “*Pengaruh Metode Pembelajaran Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*”.²⁰ Menggunakan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dalam suasana kuasi-eksperimental. Penilaian pra-tes dan pasca-tes digunakan untuk mengumpulkan data. Hasil penelitian ini: Kelas Biasa: Nilai naik 0,193 Kelas Gamifikasi: Nilai naik 0,360 Artinya: Gamifikasi 70% lebih efektif, 90% kegiatan berjalan lancar Siswa lebih semangat belajar. Kesimpulan penelitian ini menunjukkan gamifikasi terbukti meningkatkan hasil belajar PAI lebih baik daripada cara mengajar biasa. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu tentang penggunaan metode gamifikasi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Adapun perbedaan dengan penelitian yang dilakukan yaitu metode penelitian yang digunakan, responden, lokasi penelitian dan fokus penelitian.

G. Sistematika Penulisan

Penulis telah mengembangkan skema penulisan berikut untuk memudahkan

²⁰ <https://digilib.uinsgd.ac.id/94022/> diakses pada tanggal 9 Mei 2025.

pemahaman diskusi ini:

Bab I Pendahuluan, yang berisikan latar belakang masalah, definisi operasional, fokus penelitian, tujuan penelitian, signifikansi penelitian penelitian terdahulu dan sistematika penulisan.

Bab II Kajian Teori, yang berisi tentang pengertian gamifikasi, karakteristik gamifikasi, komponen gamifikasi, langkah-langkah gamifikasi, manfaat gamifikasi, kelebihan dan kekurangan gamifikasi, dan faktor pendukung dan penghambat gamifikasi. Kemudian motivasi belajar meliputi pengertian, jenis, indikator, peran dan fungsi, faktor yang mempengaruhi dan kerangka fikir.

Bab III Metode Penelitian, yang berisi tentang jenis dan pendekatan penelitian, subjek dan objek penelitian, data dan sumber data, teknik pengolahan dan analisis data, dan teknik keabsahan data.

BAB IV, Hasil dan Pembahasan yang terdiri dari hasil penelitian dan pembahasan

BAB V, Penutup yang terdiri dari simpulan dan saran