

**PENGARUH GAMIFIKASI DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AGAMA ISLAM
DI SD NEGERI LUT KUCAK KABUPATEN
BENER MERIAH**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

**NADYA AZZUHRA
NIM: 220201091**

**Mahasiswi Program Studi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2025-2026**

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

**PENGARUH GAMIFIKASI DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AGAMA ISLAM
DI SD NEGERI LUT KUCAK KABUPATEN
BENER MERIAH**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTIK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Pendidikan Islam

Oleh:

NADYA AZZUHRA
NIM. 220201091

Mahasiswi Prodi Pendidikan Islam
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)

Disetujui Oleh:

A R - R A N I R Y

Pembimbing



Realita, S. Ag., M. Ag
NIP. 197710102006042002

Ketua Program Studi



Dr. Marzuki, S.Pd.I., M.SI
NIP. 198401012009011015

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG

PENGARUH GAMIFIKASI DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AGAMA ISLAM DI SD NEGERI LUT KUCAK KABUPATEN BENER MERIAH

SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
Dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam

Pada hari/tanggal:

Kamis, 13 Agustus 2026
29 Safar 1448

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Realita, S.Ag., M.Ag.
NIP. 197710102006042002

Sekretaris,

Tihalimah, S.Pd.I., M.A.
NIP. 197512312009122001

Penguji I,

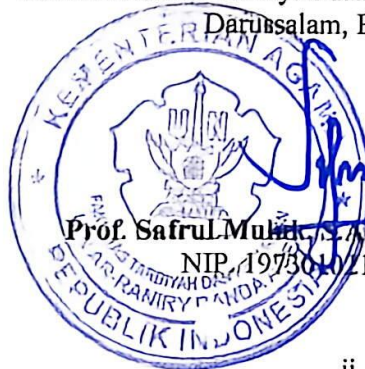
Nidawati, S.Ag., M.Ag.
NIP. 197201022007012034

Penguji II,

Dr. Nurbayani Ali, S.Ag., M.A.
NIP. 197310092007012016

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam, Banda Aceh



Prof. Safrul Muhit, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D
NIP. 1973010211997031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Nadya Azzuhra

Nim : 220201091

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Judul Skripsi : Pengaruh Gamifikasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa
Pada Mata Pelajaran Agama Islam Di SDN Lut Kucak Kabupaten
Bener Meriah

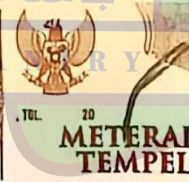
Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini saya :

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya dan telah melalui pembuktian yang dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 17 Agustus 2026



Nadya Azzuhra
NIM. 220201091

35A0X115132599

ABSTRAK

Nama : Nadya Azzuhra

Nim : 220201091

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Judul Skripsi : Pengaruh Gamifikasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa
Pada Mata Pelajaran Agama Islam di SDN Lut Kucak Kabupaten
Bener Meriah

Pembimbing : Realita, S.Ag., M.Ag.

Kata Kunci : Gamifikasi, *Wordwall*, Motivasi Belajar, Pendidikan Agama Islam.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar peserta didik yang terlihat dari kurangnya partisipasi dalam kelas, rendahnya tingkat ketekunan dalam mengerjakan tugas, serta ketidakseriusan mendengar penjelasan guru. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh penggunaan gamifikasi berbasis *Wordwall* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN Lut Kucak Kabupaten Bener Meriah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain *Nonequivalent Control Group Posttest-Only Design*. Sampel penelitian berjumlah 30 siswa yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, masing-masing terdiri atas 15 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket motivasi belajar yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data dilakukan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis (*Independent Samples t-test*) dengan bantuan program IBM SPSS Statistics versi 27. Hasil penelitian menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen. Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media gamifikasi berbasis *Wordwall* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penerapan gamifikasi berbasis *Wordwall* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, Gamifikasi dengan media *Wordwall* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan kemudahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat berangkaian salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa kita dari alam kegelapan hingga menuju alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan. Adapun Judul skripsi ini yaitu “Pengaruh Gamifikasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Agama Islam di SDN Lut Kucak Kabupaten Bener Meriah”. Ucapan terima kasih penulis ucapkan kepada seluruh pihak yang telah meluangkan waktu untuk membantu menyelesaikan skripsi ini. Adapun ucapan terima kasih penulis ucapkan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Mujiburrahman, M. Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Ar-raniry yang telah memberikan sarana dan prasarana dalam penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Safrul Muluk, S. Ag., MA. Ed., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dan dosen-dosen beserta civitas akademik Fakultas Tarbiyah dan keguruan UIN- Ar-Raniry yang telah memberikan bantuan agar penulis bisa melakukan penelitian yang diperlukan pada penyusunan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Marzuki, S.Pd.I., M.S.I. sebagai Ketua Prodi PAI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dan Para staf prodi beserta dosen di prodi PAI yang telah membantu dan membekali penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini.
4. Ibu Realita, S.Ag., M.Ag. sebagai dosen pembimbing saya yang telah memberikan saran serta membimbing dan juga turut membantu dalam penyusunan skripsi.
5. Bapak Dr. Muzakkir, S.Ag., M.Ag., sebagai Penasehat Akademik (PA) penulis selama menempuh pendidikan di Jurusan Pendidikan Agama Islam, yang sudah memberi masukan, bimbingan serta memberikan nasehat dan motivasi untuk penulis.

6. Ibu Lahri Azwita, S.Pd,. M.Pd, selaku Kepala Sekolah SDN Lut Kucak dan Ibu Fatanah, S. Pd selaku guru PAI kelas VI yang telah memberikan izin, bantuan, serta kerja sama selama pelaksanaan penelitian.
7. Seluruh peserta didik SDN Lut Kucak, khususnya kelas VI yang telah berpartisipasi dan menjadi bagian penting dalam pelaksanaan penelitian ini.
8. Kepada pustaka Induk UIN Ar-Raniry dan pustaka wilayah yang sudah memfasilitasi dan memberikan izin dalam mencari berbagai referensi.
9. Kepada kedua orang tua tercintaku, yaitu cinta pertamaku ayah Widodo dan kepada pintu syurgaku ibu Cut Dewi Maharani, yang selalu menjadi alasan terbesar penulis untuk terus berjuang, Terimakasih atas segala doa, cinta dan kasih sayang, pengorbanan yang luar biasa, dan kerja keras yang telah di berikan kepada penulis sampai berada di tahap ini.
10. Serta tak lupa kepada sahabat-sahabat tercinta Nurkhoiroh, Maulida, Rusmanida, Fitri Laila dan Fakhrunnisa Fidienillah terimakasih telah menjadi pendukung memotivasi dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Serta memberikan dorongan tanpa henti hingga skripsi ini selesai tepat pada waktunya.
11. Terahir penulis ingin ucapkan seorang anak perempuan pertama dan harapan orang tuanya, Nadya Azzuhra, Ya diri saya sendiri. Apresiasi sebesar-besarnya untuk diri sendiri yang telah diam-diam berjuang tanpa henti, Terimakasih telah bekerja keras dan bertahan sejauh ini untuk setiap malam yang di habiskan dalam kelelahan, setiap pagi yang di sambut dengan kekhawatiran, Semoga langkah kecilmu selalu di perkuat, serta mimpimu satu persatu akan tercapai. Aminn

Banda Aceh, 1 Juli 2026

Mahasiswa,

Nadya Azzuhra
NIM.2202010

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHANPEMBIMBING.....	i
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL.....	ix

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	3
D. Hipotesis Awal	3
E. Manfaat Penelitian	4
F. Definisi Operasional	4
G. Kajian Terhadapulu yang Relevan	10

BAB II LANDASAN TEORETIS

A. Gamifikasi dalam Pembelajaran	15
1. Pengertian Gamifikasi	15
2. Elemen Gamifikasi	17
3. Manfaat Gamifikasi	19
4. Kelebihan dan kelemahan Gamifikasi	20
5. Wordwall sebagai media gamifikasi dalam pembelajaran	21
B. Motivasi Belajar	27
1. Pengertian Motivasi Belajar	27
2. Tujuan Motivasi Belajar.....	28
3. Fungsi Motivasi Belajar	29
4. Faktor-faktor yang mempengaruhi Motivasi Belajar	30
5. Jenis-jenis Motivasi Belajar	31
C. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam	31
1. Pengertian Pendidikan Agama Islam	31
2. Tujuan Pendidikan Agama Islam	33
3. Fungsi Pendidikan Agama Islam.....	34
4. Ruang Lingkup Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.....	35
5. Karakteristik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.....	35
6. Manfaat Pendidikan Agama Islam	36
7. Materi dan tujuan pembelajaran PAI fase C	37

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian.....	40
B. Populasi dan Sampel	43
C. Tempat dan Waktu Penelitian	44
D. Instrumen Penelitian.....	44
E. Teknik Pengumpulan Data	45
F. Teknik Analisis Data.....	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAM PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	49
B. Hasil Penelitian	50
C. Pembahasan.....	53
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	56
B. Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN-LAMPIRAN	65
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	85



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 : Desain Metode Penelitian.....	42
Tabel 3.2 : Populasi Siswa SDN Lut kucak.....	43
Tabel 4.1 : Hasil Uji Normalitas.....	50
Tabel 4.2 : Hasil Uji Homogenitas.....	51
Tabel 4.3 : Hasil Uji Hipotesis.....	52



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Motivasi belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan akademik siswa. Menurut Ryan dan Deci, motivasi dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik mengacu pada dorongan belajar yang berasal dari dalam diri siswa, sedangkan motivasi ekstrinsik dipengaruhi oleh faktor luar seperti penghargaan atau hukuman.¹ Sayangnya, dalam pembelajaran konvensional, banyak siswa mengalami kesulitan dalam mempertahankan motivasi intrinsik mereka karena metode pengajaran yang kurang menarik dan cenderung monoton.²

Fenomena rendahnya motivasi belajar siswa pada pembelajaran PAI juga ditemukan di kelas VI SDN Lut Kucak Bener Meriah. Rendahnya motivasi belajar peserta didik terlihat dari kurangnya partisipasi dalam kelas, rendahnya tingkat ketekunan dalam mengerjakan tugas, serta ketidakseriusan mendengar penjelasan guru.³ Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti metode pembelajaran yang kurang variatif, minimnya penggunaan teknologi, dan kurangnya pendekatan yang sesuai dengan karakteristik anak-anak usia sekolah dasar.

Salah satu teknologi pembelajaran yang dipandang dapat mempengaruhi motivasi peserta didik adalah gamifikasi. Gamifikasi adalah penggunaan elemen permainan dalam konteks non-permainan, seperti pendidikan, untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi pengguna. Beberapa elemen gamifikasi yang umum digunakan dalam pembelajaran meliputi poin, lencana, papan peringkat, tantangan, serta elemen cerita yang menarik. Dengan menerapkan gamifikasi dalam pembelajaran, siswa dapat merasakan pengalaman belajar yang

¹ Ryan, R. M., & Deci, E. L. "Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being." *American Psychologist*, 2000, h. 68-78

² Susanti, S., & Rekha, R. "Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton terhadap Motivasi Belajar Siswa." *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan dan Riset*, Jakarta: EduTech Jaya, 2024, h. 91-93.

³Observasi bulan April 2025

lebih menyenangkan dan menantang, sehingga meningkatkan keterlibatan serta motivasi mereka.⁴

Penelitian yang dilakukan oleh Hamari et al. menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki dampak positif terhadap motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.⁵ Penggunaan elemen permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan rasa kompetisi sehat, kerja sama, serta perasaan pencapaian dalam diri siswa. Dengan demikian, gamifikasi dapat menjadi solusi yang tepat dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SDN Lut Kucak.

Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran dapat dilakukan melalui berbagai cara, seperti penggunaan aplikasi edukatif berbasis game, pemberian penghargaan dalam bentuk poin atau lencana, serta penerapan tantangan berbasis kelompok. Misalnya, guru dapat menggunakan platform edukatif seperti *Wordwall* yang telah terbukti meningkatkan interaksi dan motivasi belajar siswa.⁶

Dalam penelitian ini *Wordwall* dipilih karena merupakan media pembelajaran berbasis web yang mudah digunakan oleh guru maupun siswa serta menyediakan berbagai template permainan interaktif yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran tepatnya peneliti menggunakan template *Quiz* (Kuis) dan Roda Putar pada *Wordwall* sebagai media pembelajaran. Template *Quiz* dan Roda Putar dipilih karena guru dapat menyajikan soal-soal pilihan ganda secara interaktif yang harus dijawab oleh siswa dalam batas waktu tertentu. Setelah seluruh soal selesai dikerjakan, *Wordwall* secara otomatis menampilkan skor, jumlah jawaban benar dan salah, serta waktu penyelesaian. Fitur tersebut memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa sehingga dapat meningkatkan semangat, keterlibatan, dan motivasi belajar selama proses

⁴ Nooviar, M. S., Wahyuni, V. I., & Deviv, S. *Transformasi Pembelajaran: Menghidupkan Keaktifan Belajar Siswa melalui Strategi Gamifikasi di Sekolah Dasar*. Jakarta: Edukatif Press, 2024, h. 45-67.

⁵ Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. "Does Gamification Work? – A Literature Review of Empirical Studies on Gamification." *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, Amerika Serikat: Waikoloa, Hawaii, USA.. 2014. h. 3025-3034.

⁶ Karmila Sari, R., & Siti Nurani. "Quizizz atau Kahoot, Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris." *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, Purwokerto: AMIK Veteran Purwokerto, 2021, h. 78–86

pembelajaran berlangsung.

Karakteristik tersebut sesuai dengan kondisi peserta didik sekolah dasar yang cenderung menyukai kegiatan belajar yang interaktif dan menantang. Oleh karena itu, penggunaan gamifikasi melalui platform *Wordwall* diharapkan dapat menjadi solusi dalam mengatasi rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN Lut Kucak Kabupaten Bener Meriah.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Gamifikasi Terhadap Meningkatnya Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Agama Islam Di SDN Lut Kucak Kabupaten Bener Meriah”.

B. Rumusan masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh Gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa di SD Negeri Lut Kucak Kabupaten Bener Meriah?

C. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi pengaruh gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa di SD Negeri Lut Kucak Kabupaten Bener Meriah

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan sementara terhadap permasalahan yang sedang diteliti, yang di sampaikan dalam bentuk kalimat pernyataan. Penyusunan Hipotesis dilakukan berdasarkan tinjauan pustaka dengan menggunakan kerangka berpikir tertentu.

Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan Gamifikasi terhadap meningkatnya motivasi belajar siswa SDN Lut Kucak Kabupaten Bener Meriah.

Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan Gamifikasi terhadap meningkatnya motivasi belajar siswa SDN Lut Kucak

Kabupaten Bener Meriah.

E. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini di harapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat Menambah wawasan dan referensi mengenai efektivitas gamifikasi dalam dunia pendidikan, khususnya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di tingkat sekolah dasar. Menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dengan penelitian ini dapat Meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa melalui metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

b. Bagi Guru

Dengan penelitian ini dapat Memberikan wawasan tentang strategi inovatif dalam mengajar, sehingga dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Dengan penelitian ini dapat Menjadi masukan dalam pengembangan kurikulum berbasis teknologi dan metode pembelajaran yang lebih menarik.

d. Bagi Peneliti

Dengan melakukan penelitian ini ,Peneliti dapat Menyediakan data dan informasi empiris yang dapat digunakan sebagai referensi dalam penelitian lanjutan tentang gamifikasi dalam pendidikan.

F. Definisi Operasional

1. Gamifikasi

Secara etimologis, istilah gamifikasi berasal dari bahasa Inggris, yaitu *gamification*. Kata tersebut dibentuk dari kata dasar *game* yang berarti

permainan, kemudian ditambahkan akhiran *-ify* yang bermakna, serta akhiran *-cation* yang menunjukkan proses menjadikan atau mengubah menjadi atau tindakan. Dengan demikian, secara etimologis *gamification* dapat dimaknai sebagai proses menjadikan suatu aktivitas memiliki unsur-unsur permainan.⁷

Istilah *game* sendiri berasal dari bahasa Inggris Kuno (*Old English*) *gamen*, yang berarti kesenangan, hiburan, permainan, atau aktivitas yang dilakukan untuk memperoleh kenikmatan. Seiring perkembangan bahasa, makna tersebut berkembang menjadi suatu kegiatan yang memiliki aturan, tujuan, tantangan, serta memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi para pelakunya.⁸

Berdasarkan asal katanya, gamifikasi tidak berarti mengubah seluruh kegiatan menjadi sebuah permainan, melainkan mengadopsi elemen-elemen permainan seperti pemberian poin (*points*), lencana (*badges*), tingkatan (*levels*), tantangan (*challenges*), papan peringkat (*leaderboards*), dan penghargaan (*rewards*) ke dalam suatu aktivitas yang bukan permainan. Tujuan utamanya adalah meningkatkan motivasi, keterlibatan, partisipasi, dan pengalaman pengguna dalam melakukan aktivitas tersebut.

Dalam bidang pendidikan, gamifikasi dipahami sebagai proses penerapan elemen-elemen permainan ke dalam kegiatan pembelajaran sehingga proses belajar menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik tanpa menghilangkan tujuan utama pembelajaran.

Secara terminologis, Karl M. Kapp menjelaskan bahwa gamifikasi merupakan penerapan mekanisme, estetika, dan cara berpikir yang terdapat dalam permainan untuk mendorong keterlibatan peserta, memotivasi mereka dalam bertindak, meningkatkan efektivitas pembelajaran, serta

⁷ Karl M. Kapp, *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education* (San Francisco: Pfeiffer, 2012), h. 10.

⁸ Sebastian Deterding, dkk, "From Game Design Elements to Gamefulness: *Defining Gamification*," dalam *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* (New York: ACM, 2011), h. 10.

membantu menyelesaikan berbagai permasalahan. Menurut Kapp, gamifikasi tidak dimaksudkan untuk mengubah seluruh proses pembelajaran menjadi sebuah permainan, melainkan mengadaptasi berbagai elemen permainan, seperti poin, lencana, tingkatan, tantangan, dan bentuk penghargaan lainnya ke dalam kegiatan pembelajaran agar peserta didik lebih termotivasi dan aktif dalam belajar.⁹

Gamifikasi dalam konteks penelitian ini adalah strategi pembelajaran yang merujuk pada penerapan elemen- elemen permainan, seperti pemberian poin, lencana, leaderboard, tantangan, dan hadiah dalam proses pembelajaran. Bentuk gamifikasi dengan unsur fisik berupa website yang telah tersedia seperti *Quizizz*, *Baamboozle*, *Wordwall* dan lainnya. Namun, pada penelitian ini yang akan diterapkan sebagai alat bantu belajar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa adalah *Wordwall*.

Adapun menurut Rufika yang diambil dari teori Suriana et al menyatakan *Wordwall* adalah sebuah inovasi pembelajaran digital yang menarik dan relevan untuk mendukung pembelajaran.¹⁰

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan template *Quiz* (Kuis) dan Roda Putar pada *Wordwall* sebagai media pembelajaran. Template *Quiz* dipilih karena memungkinkan guru menyajikan soal-soal pilihan ganda secara interaktif yang harus dijawab oleh siswa dalam batas waktu tertentu. Setelah seluruh soal selesai dikerjakan, *Wordwall* secara otomatis menampilkan skor, jumlah jawaban benar dan salah, serta waktu penyelesaian. Fitur tersebut memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa sehingga dapat meningkatkan semangat, keterlibatan, dan motivasi belajar selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Motivasi belajar

Secara etimologis, kata motivasi berasal dari bahasa Latin, yaitu *move*, yang memiliki arti "menggerakkan" atau "mendorong untuk bergerak".

⁹ Karl M. Kapp, *The gamification of* (San Francisco: Pfeiffer, 2012), h. 10.

¹⁰ Rufika Naumi, dkk “ Penerapan media interaktif *Wordwall* untuk meningkatkan minat belajar Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah” *Jurnal Pendidikan dan studi islam*(2025), h. 1788

Istilah tersebut kemudian berkembang menjadi kata *motivation* dalam bahasa Inggris yang mengandung makna dorongan atau alasan yang menyebabkan seseorang melakukan suatu tindakan. Berdasarkan asal katanya, motivasi dapat dimaknai sebagai kekuatan pendorong yang menggerakkan individu untuk melakukan suatu aktivitas demi mencapai tujuan yang diinginkan dengan demikian, secara etimologis motivasi mengandung makna sebagai suatu daya penggerak yang membangkitkan semangat seseorang untuk melakukan suatu aktivitas secara sadar dan terarah.¹¹

Secara terminologis, Abraham H. Maslow mengemukakan bahwa motivasi merupakan dorongan yang timbul sebagai akibat adanya kebutuhan dalam diri seseorang yang perlu dipenuhi. Menurut Maslow, setiap perilaku individu didasarkan pada usaha untuk memenuhi kebutuhan yang tersusun secara hierarkis, mulai dari kebutuhan fisiologis, kebutuhan akan rasa aman, kebutuhan sosial, kebutuhan penghargaan, hingga kebutuhan aktualisasi diri. Dengan demikian, motivasi berfungsi sebagai kekuatan yang mendorong seseorang untuk bertindak dalam memenuhi berbagai kebutuhan tersebut.¹²

Sementara itu, menurut Hamzah B. Uno, motivasi merupakan dorongan dasar yang menggerakkan seseorang untuk bertindak laku. Dorongan tersebut muncul karena adanya kebutuhan yang ingin dipenuhi sehingga individu terdorong melakukan berbagai aktivitas untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Dalam konteks pendidikan, motivasi belajar menjadi kekuatan yang mendorong peserta didik untuk aktif mengikuti proses pembelajaran dan berusaha memperoleh hasil belajar yang optimal.¹³

Selanjutnya, menurut M. Ngalim Purwanto, motivasi adalah segala sesuatu yang mendorong seseorang untuk bertindak atau melakukan suatu kegiatan dalam rangka mencapai tujuan tertentu. Motivasi dapat berasal dari dalam diri individu (motivasi intrinsik) maupun dari luar diri individu (motivasi

¹¹ John M. Echols dan Hassan Shadily, *Kamus Inggris-Indonesia* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2014), h. 386.

¹² Abraham H. Maslow, *Motivasi dan Kepribadian* (Jakarta: Pustaka Binaman Pressindo, 1994), h. 35–43

¹³ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2019), h. 1–3

ekstrinsik). Kedua jenis motivasi tersebut saling melengkapi dalam memengaruhi perilaku belajar peserta didik.¹⁴

Pendapat lain dikemukakan oleh Sardiman A.M. yang menyatakan bahwa motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak di dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin keberlangsungan kegiatan belajar, serta memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dengan adanya motivasi yang tinggi, peserta didik akan lebih bersemangat, tekun, dan mampu menghadapi berbagai kesulitan dalam proses belajar.¹⁵

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah dorongan yang berasal dari dalam maupun luar diri seseorang yang mampu membangkitkan, mengarahkan, dan mempertahankan perilaku untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam dunia pendidikan, motivasi berperan penting dalam meningkatkan semangat belajar, keaktifan, ketekunan, dan prestasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan berbagai strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, salah satunya melalui penerapan gamifikasi dalam proses pembelajaran.

Motivasi belajar dalam penelitian ini dipahami sebagai dorongan internal maupun eksternal yang membuat siswa lebih aktif, tekun, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Motivasi belajar dapat bersifat intrinsik, yang berasal dari minat dan kepuasan pribadi siswa dalam belajar, atau bersifat ekstrinsik, yang dipengaruhi oleh faktor luar seperti penghargaan dan insentif. Ketika siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi, mereka akan lebih terlibat dalam proses pembelajaran, menunjukkan ketekunan dalam menyelesaikan tugas, dan berusaha mencapai prestasi akademik yang lebih baik. Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran di SDN Lut Kucak melibatkan berbagai elemen yang dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.¹⁶

¹⁴ M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), h. 71.

¹⁵ Sardiman A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2018), hlm. 73

¹⁶ Kurniawan, D. "Gamifikasi untuk Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Indonesia*, (Jakarta: Universitas Jakarta., 2020, h. 123–130.

Dengan adanya gamifikasi, diharapkan siswa dapat menunjukkan peningkatan dalam keterlibatan dan motivasi mereka terhadap pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak pada hasil akademik yang lebih optimal.

3. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan atau proses, cara, dan perbuatan mendidik. Sementara itu, agama diartikan sebagai ajaran atau sistem yang mengatur tata keimanan (kepercayaan) dan peribadatan kepada Tuhan Yang Maha Esa serta kaidah yang mengatur hubungan manusia dengan sesama manusia dan lingkungannya. Adapun Islam adalah agama yang diajarkan oleh Nabi Muhammad saw. yang berpedoman pada Al-Qur'an dan hadis. Berdasarkan pengertian tersebut, Pendidikan Agama Islam dapat dipahami sebagai suatu proses pembelajaran yang bertujuan membimbing, mendidik, dan mengembangkan potensi peserta didik agar memahami, menghayati, serta mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari.¹⁷

Pendidikan Agama Islam memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk kepribadian peserta didik. Melalui proses pembelajaran yang terencana, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan tentang ajaran Islam, tetapi juga dibimbing untuk menumbuhkan keimanan, ketakwaan, akhlak mulia, serta kebiasaan beribadah. Oleh karena itu, Pendidikan Agama Islam menjadi salah satu sarana untuk membentuk karakter peserta didik agar mampu menerapkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan pribadi, keluarga, sekolah, maupun masyarakat.

¹⁷ Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring*, entri "Pendidikan", diakses 15 Oktober 2024

G. Kajian Terdahulu yang Relevan

Untuk menghindari terjadinya penemuan dari hasil penelitian dengan karya-karya ilmiah sebelumnya, maka dari itu penulis menyajikan beberapa literatur terdahulu mengenai gamifikasi sebagai referensi untuk membandingkan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang sekarang. Berikut ini penelitian terdahulu yang dijadikan sebagai tinjauan pustaka pada penelitian ini:

1. *Jurnal* dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Gamification* terhadap Partisipasi Siswa Kelas VI Sekolah Dasar” Penelitian yang dilakukan oleh Rahmatullah, S. S. dkk, Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *gamification* memberikan pengaruh positif terhadap partisipasi siswa kelas VI sekolah dasar. Penggunaan elemen permainan seperti poin, penghargaan, tantangan, dan umpan balik mampu meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih antusias mengikuti pembelajaran, lebih aktif menjawab pertanyaan, bekerja sama dalam kelompok, serta menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi dibandingkan sebelum diterapkannya model *gamification*.¹⁸ Hasil penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti, yaitu sama-sama meneliti pengaruh penerapan gamifikasi dalam pembelajaran di jenjang sekolah dasar serta menggunakan pendekatan kuantitatif. Selain itu, kedua penelitian sama-sama mengkaji bagaimana gamifikasi dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Adapun perbedaannya terletak pada variabel terikat dan lokasi penelitian. Penelitian Rahmatullah dkk. berfokus pada partisipasi siswa kelas VI sekolah dasar, sedangkan penelitian ini berfokus pada motivasi belajar siswa kelas VI pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri Lut Kucak Kabupaten Bener Meriah.
2. *Jurnal* dengan judul “Pengaruh Strategi Pembelajaran *Gamification* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah At-Taqua Bondowoso Tahun Pelajaran 2024-2025”

¹⁸ Rahmatullah, S.S. dkk, “Pengaruh model pembelajaran *Gamification* terhadap partisipasi siswa kelas VI sekolah dasar”, *Jurnal basicedu* Vol. 5, No. 3 (2021), h. 150-163.

Penelitian yang dilakukan oleh Abidin dan Zainal Hasil penelitian menunjukkan bahwa Hasil analisis menunjukkan: Pertama, Strategi Pembelajaran Gamifikasi berpengaruh positif (99%) terhadap Hasil belajar peserta didik, dibuktikan melalui uji regresi linier SPSS (Sig. 0,000<0,05). Kedua, pengaruh tersebut signifikan secara statistik (Sig. 0,000<0,05; T hitung 168.085 > T tabel 1,994). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Strategi pembelajaran Gamifikasi berperan penting dalam membantu hasil belajar peserta didik, sebab hakikat strategi pembelajaran sangat penting untuk diterapkan kepada peserta didik di sebuah lembaga. Penelitian yang dilakukan oleh Abidin dan Zainal ini memiliki persamaan dengan penelitian ini karena sama-sama mengkaji pengaruh penerapan gamifikasi dalam proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Selain itu, kedua penelitian juga bertujuan untuk mengetahui efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Adapun perbedaannya terletak pada variabel terikat, mata pelajaran, dan lokasi penelitian.¹⁹ Penelitian Abidin dan Zainal berfokus pada hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Bondowoso, sedangkan penelitian ini berfokus pada motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri Lut Kucak Kabupaten Bener Meriah dengan menggunakan media gamifikasi berbasis *Wordwall*.

3. *Jurnal*, dengan judul “Penerapan Gamification Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh”. Penelitian yang dilakukan oleh Fadilla & Nurfadhilah, Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran melalui bermain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menciptakan interaksi antara siswa dan guru pada saat pelaksanaannya. Sehingga metode pembelajaran dengan bermain merupakan inovasi yang menarik. Saat menggunakan permainan, siswa

¹⁹ Abdul Malik Saif Ababil, Zainal Abidin, Saifuddin, dan Agus Fawait, “Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran Pendidikan Islam untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa,” *Indonesian Journal on Education* (2025): hlm 316–322.

harus aktif selama proses pembelajaran karena penyajian materi bersifat interaktif. Sehingga permainan ini cocok untuk digunakan dalam pembelajaran jarak jauh dengan memperhatikan motivasi belajar dari masing-masing siswa.²⁰ Hasil penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti, yaitu sama-sama membahas penerapan gamifikasi sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Adapun perbedaannya terletak pada pelaksanaan pembelajaran dan media yang digunakan. Penelitian Fadilla & Nurfadhilah dilaksanakan pada pembelajaran jarak jauh (PJJ), sedangkan penelitian ini dilaksanakan secara tatap muka di SDN Lut Kucak Kabupaten Bener Meriah dengan menggunakan media *Wordwall*, khususnya template *Quiz*, pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

4. *Jurnal* dengan judul “Penerapan Gamifikasi dalam pembelajaran pendidikan islam untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa” Penelitian yang dilakukan oleh Abdul Malik Saif Ababil, dkk, Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Islam mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa melalui penggunaan elemen permainan dalam proses pembelajaran.²¹ Hasil penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti, yaitu sama-sama membahas penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Perbedaannya terletak pada fokus penelitian. Penelitian Abdul Malik Saif Ababil dkk. mengkaji motivasi dan hasil belajar secara bersamaan, sedangkan penelitian ini hanya berfokus pada pengaruh gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa dengan menggunakan media *Wordwall*.
5. *Jurnal* dengan judul “Penerapan Media Interaktif *Wordwall* untuk Meningkatkan Minat Belajar Fikih di Madrasah Ibtidaiyah” Penelitian yang

²⁰ Fadilla & Nurfadhilah, “Penerapan Gamification Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh”. *Jurnal*, 2022.

²¹ Abdul Malik Saif Ababil, dkk, “Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran pendidikan islam untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa”, *Jurnal oneducation* Vol.1 (2025) h. 31

dilakukan oleh Rufika Naumi, dkk, Hasil penelitian menunjukkan bahwa perubahan yang signifikan, di mana minat belajar siswa meningkat dari 62% pada siklus I (kategori cukup baik) menjadi 89% pada siklus II (kategori sangat baik). Kinerja guru juga meningkat dari 79% menjadi 97%. Dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran *Wordwall* efektif dalam menumbuhkan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna, sehingga meningkatkan minat belajar siswa dalam mempelajari Fikih. Hasil penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran *Wordwall* sebagai media berbasis gamifikasi dalam pembelajaran serta bertujuan meningkatkan kualitas pembelajaran melalui peningkatan aspek afektif siswa. Keduanya juga dilakukan pada jenjang pendidikan dasar. Perbedaan nya terletak menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan variabel minat belajar pada mata pelajaran Fikih, sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *Quasi Experimental Design* untuk menguji pengaruh gamifikasi berbasis *Wordwall* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri Lut Kucak Kabupaten Bener Meriah.

6. *Jurnal* dengan judul “Developing Bilingual E-Comics (Aceh–Indonesian) on Tajwid Rules to Enhance Learning Outcomes in Madrasah” Penelitian yang dilakukan oleh Cut Dewi Rahma, dkk, Hasil survei menunjukkan bahwa semua guru menyadari pentingnya media pembelajaran dan mayoritas sangat membutuhkan media inovatif seperti e-komik bilingual. Proses desain dilakukan dengan menyusun materi tajwid dalam format komik digital bilingual, lengkap dengan ilustrasi kontekstual dan narasi yang dekat dengan budaya lokal. Validasi ahli menyatakan bahwa produk media ini layak dengan revisi kecil, dan tanggapan guru sangat positif dalam hal kemudahan penggunaan dan daya tarik di kelas. Implementasi terbatas di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 11 Banda Aceh menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman dan motivasi siswa. Persamaan nya dengan penelitian ini adalah Sama-sama merupakan penelitian dalam

bidang Pendidikan Agama Islam pada jenjang pendidikan dasar dan sama-sama menggunakan inovasi pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan serta motivasi belajar siswa. Perbedaan nya dengan penelitian ini adalah Penelitian jurnal ini mengembangkan e-comic bilingual Aceh–Indonesia pada materi tajwid dengan metode R&D model 4D, sedangkan skripsi Anda menggunakan gamifikasi pada materi Asmaul Husna untuk mengetahui pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa dengan pendekatan kuantitatif.



BAB II LANDASAN TEORETIS

A. Gamifikasi dalam Pembelajaran

1. Pengertian Gamifikasi

Secara etimologis, gamifikasi berasal dari bahasa Inggris, yaitu *gamification*, yang berarti proses menerapkan atau mengintegrasikan elemen-elemen permainan (*game elements*) ke dalam konteks yang bukan permainan (*non-game context*) untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, partisipasi, dan pencapaian tujuan tertentu. Dalam dunia pendidikan, gamifikasi dimaknai sebagai penerapan unsur-unsur permainan, seperti poin (*points*), lencana (*badges*), level (*levels*), tantangan (*challenges*), papan peringkat (*leaderboards*), dan penghargaan (*rewards*), ke dalam proses pembelajaran agar kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan.²²

Gamifikasi merupakan suatu konsep yang berkembang seiring meningkatnya pemanfaatan teknologi digital dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan. sehingga aktivitas yang dilakukan menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan mampu mendorong individu untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.²³

Menurut Karl M. Kapp, gamifikasi adalah penggunaan mekanisme, estetika, dan cara berpikir yang terdapat dalam permainan (*game-based mechanics, aesthetics, and game thinking*) untuk melibatkan peserta didik, memotivasi tindakan, mendorong proses belajar, serta membantu menyelesaikan berbagai permasalahan. Definisi ini menekankan bahwa gamifikasi bukanlah permainan itu sendiri, melainkan pemanfaatan prinsip-prinsip permainan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan bermakna.²⁴

²² Karl M. Kapp, *The Gamification of*(San Francisco: Pfeiffer, 2012), h. 10.

²³ Sebastian Deterding, dkk, "*From Game*"(New York: Association for Computing Machinery, 2011), h. 10.

²⁴ Karl M. Kapp, *The Gamification of*(San Francisco: Pfeiffer, 2012), h. 10.

Pendapat tersebut diperkuat oleh Sebastian Deterding, Dan Dixon, Rilla Khaled, dan Lennart Nacke yang mendefinisikan gamifikasi sebagai "*the use of game design elements in non-game contexts*", yaitu penggunaan elemen-elemen desain permainan dalam konteks yang bukan permainan. Definisi ini menjadi salah satu rujukan utama dalam berbagai penelitian karena memberikan batasan yang jelas bahwa gamifikasi hanya mengadopsi unsur-unsur permainan tanpa mengubah keseluruhan aktivitas menjadi sebuah permainan.²⁵

Dalam konteks pendidikan, gamifikasi diterapkan dengan mengintegrasikan berbagai elemen permainan ke dalam proses pembelajaran agar peserta didik merasa lebih antusias, aktif, dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar. Penerapan gamifikasi dapat dilakukan melalui penggunaan kuis interaktif, sistem poin, pemberian lencana, penghargaan kepada peserta didik yang mencapai target tertentu, maupun penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis permainan seperti *Kahoot!*, *Quizizz*, *Wordwall*, dan media pembelajaran interaktif lainnya. Dengan demikian, gamifikasi diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan tanpa mengurangi esensi dan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa gamifikasi adalah suatu pendekatan yang menerapkan elemen-elemen permainan ke dalam aktivitas yang bukan permainan, khususnya dalam pembelajaran, dengan tujuan meningkatkan motivasi, keterlibatan, partisipasi, dan hasil belajar peserta didik melalui pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan.

2. Elemen Gamifikasi

Menurut Karl M. Kapp, penerapan gamifikasi tidak hanya

²⁵ Sebastian Deterding, dkk, "From Game.....," h. 10.

berfokus pada pemberian hadiah, tetapi juga memperhatikan aspek motivasi, umpan balik, pencapaian, dan pengalaman belajar yang bermakna.²⁶ Beberapa elemen utama dalam gamifikasi adalah sebagai berikut.

a. Poin (*Points*)

Poin merupakan bentuk penghargaan yang diberikan kepada peserta didik setelah berhasil menyelesaikan suatu tugas, menjawab pertanyaan dengan benar, atau menunjukkan perilaku yang diharapkan. Poin berfungsi sebagai indikator kemajuan belajar sekaligus memberikan motivasi kepada peserta didik untuk terus meningkatkan pencapaiannya.

b. Lencana (*Badges*)

Lencana adalah simbol penghargaan yang diberikan kepada peserta didik atas keberhasilan mencapai tujuan tertentu. Lencana menunjukkan prestasi yang telah diraih sehingga dapat meningkatkan rasa bangga, kepercayaan diri, dan motivasi peserta didik untuk mencapai target berikutnya.

c. Papan Peringkat (*Leaderboards*)

Papan peringkat merupakan daftar yang menampilkan posisi atau peringkat peserta didik berdasarkan jumlah poin atau pencapaian yang diperoleh. Elemen ini bertujuan menciptakan persaingan yang sehat sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk belajar dan meningkatkan hasil belajarnya. Namun, penggunaannya perlu disesuaikan dengan kondisi peserta didik agar tidak menimbulkan persaingan yang bersifat negatif.

d. Tingkatan (*Levels*)

Level merupakan tahapan yang menunjukkan perkembangan kemampuan peserta didik. Semakin banyak tugas atau tantangan yang berhasil diselesaikan, semakin tinggi level yang dicapai. Adanya level memberikan gambaran mengenai perkembangan belajar peserta didik

²⁶ Karl M. Kapp, *The Gamification of(San Francisco: Pfeiffer, 2012)*, h. 28–33.

sekaligus mendorong mereka untuk terus meningkatkan kemampuan.

e. Tantangan (*Challenges*)

Tantangan merupakan tugas atau misi yang harus diselesaikan peserta didik untuk mencapai tujuan tertentu. Tantangan dirancang sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik agar mereka merasa tertantang namun tetap mampu menyelesaikannya. Dengan demikian, peserta didik terdorong untuk berpikir kritis, kreatif, dan aktif selama proses pembelajaran.

f. Penghargaan (*Rewards*)

Penghargaan merupakan bentuk apresiasi yang diberikan setelah peserta didik berhasil mencapai target tertentu. Penghargaan tidak selalu berupa hadiah fisik, tetapi dapat berupa pujian, sertifikat, tambahan poin, maupun pengakuan atas prestasi yang dicapai. Penghargaan berfungsi memperkuat motivasi peserta didik agar terus berusaha mencapai hasil yang lebih baik.

g. Umpan Balik (*Feedback*)

Umpan balik adalah informasi yang diberikan kepada peserta didik mengenai hasil pekerjaan atau aktivitas yang telah dilakukan. Umpan balik yang diberikan secara langsung membantu peserta didik mengetahui kesalahan, memperbaiki kekurangan, dan meningkatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran.

h. Misi (*Missions*) atau Tujuan (*Goals*)

Misi merupakan serangkaian tugas yang harus diselesaikan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Adanya misi membuat peserta didik memiliki arah yang jelas dalam proses belajar sehingga mereka lebih fokus dan termotivasi dalam menyelesaikan setiap aktivitas pembelajaran.

Untuk penggunaan elemen game gamifikasi pada dasarnya akan terus mengalami perubahan sesuai dengan perkembangan. Hal ini juga akan dipengaruhi perkembangan teknologi teknologi informasi.

3. Manfaat Gamifikasi

Menurut Karl M. Kapp, penerapan gamifikasi dalam

pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pengalaman belajar peserta didik melalui penerapan elemen-elemen permainan (*game elements*) dalam proses pembelajaran.²⁷ Adapun secara khusus, manfaat gamifikasi dalam pembelajaran meliputi:

- a. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik, karena adanya sistem penghargaan seperti poin, lencana, dan level yang mendorong peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- b. Meningkatkan keterlibatan (*engagement*) peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik lebih aktif mengikuti setiap kegiatan belajar.
- c. Menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga dapat mengurangi rasa bosan dan meningkatkan minat belajar peserta didik.
- d. Memberikan umpan balik (*feedback*) secara langsung, sehingga peserta didik dapat mengetahui hasil belajarnya dan segera memperbaiki kesalahan yang dilakukan.
- e. Mendorong peserta didik untuk menyelesaikan setiap tugas atau tantangan, sehingga terbentuk sikap tekun, disiplin, dan bertanggung jawab dalam belajar.
- f. Meningkatkan rasa percaya diri peserta didik, melalui penghargaan atas setiap pencapaian yang diperoleh selama proses pembelajaran.
- g. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah, melalui berbagai tantangan yang dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- h. Membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran secara bertahap, melalui sistem level atau tingkatan yang disesuaikan dengan kemampuan peserta didik.

4. Kelebihan dan Kelemahan Gamifikasi

Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran memiliki berbagai

²⁷ Karl M. Kapp, *The Gamification of* (San Francisco: Pfeiffer, 2012), h. 15–45.

kelebihan yang dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Gamifikasi mengintegrasikan elemen-elemen permainan, seperti poin (*points*), lencana (*badges*), level, tantangan (*challenges*), papan peringkat (*leaderboard*), dan penghargaan (*rewards*) ke dalam kegiatan pembelajaran sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.

Menurut Karl M. Kapp, gamifikasi bukan sekadar menghadirkan permainan dalam pembelajaran, melainkan memanfaatkan mekanisme permainan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan partisipasi peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.²⁸

Salah satu kelebihan utama gamifikasi adalah kemampuannya dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Melalui sistem penghargaan dan umpan balik (*feedback*) yang diberikan secara langsung, peserta didik merasa bahwa setiap usaha yang mereka lakukan mendapatkan apresiasi. Hal tersebut dapat menumbuhkan motivasi intrinsik maupun ekstrinsik sehingga peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, adanya tantangan yang disusun secara bertahap membuat peserta didik terdorong untuk terus meningkatkan kemampuan dan menyelesaikan setiap tugas yang diberikan.

Gamifikasi juga mampu meningkatkan keterlibatan (*engagement*) peserta didik selama proses pembelajaran. Peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga aktif berpartisipasi dalam diskusi, pemecahan masalah, kerja sama kelompok, maupun penyelesaian misi yang diberikan oleh guru. Kondisi tersebut menjadikan pembelajaran lebih berpusat pada peserta didik (*student centered learning*) sehingga mereka memiliki kesempatan yang lebih besar untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar secara langsung.

Selain meningkatkan motivasi dan keterlibatan, gamifikasi juga membantu peserta didik memahami materi pelajaran dengan lebih mudah.

²⁸ Karl M. Kapp, *The Gamification of(San Francisco: Pfeiffer, 2012)*, h. 10–12

Penyajian materi yang dikemas melalui aktivitas permainan dapat meningkatkan konsentrasi, rasa ingin tahu, dan daya ingat peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Umpan balik yang diberikan secara cepat juga memungkinkan peserta didik mengetahui kesalahan yang dilakukan sehingga mereka dapat segera memperbaikinya. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan hasil belajar peserta didik dapat meningkat.²⁹

Gamifikasi juga dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Berbagai tantangan yang diberikan dalam pembelajaran mendorong peserta didik untuk mencari solusi, mengambil keputusan, serta bekerja sama dengan teman sekelompoknya. Di samping itu, sistem penghargaan dan papan peringkat dapat menumbuhkan semangat berkompetisi secara sehat sehingga peserta didik lebih percaya diri dalam menunjukkan kemampuan yang dimiliki.³⁰

5. *Wordwall* sebagai Media Gamifikasi dalam Pembelajaran

a. Pengertian *Wordwall*

Wordwall merupakan salah satu media pembelajaran berbasis web (*web-based learning platform*) yang dirancang untuk membantu guru menciptakan kegiatan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan menyenangkan. Melalui platform ini, guru dapat membuat berbagai jenis permainan edukatif, seperti kuis (*Quiz*), mencocokkan pasangan (*Match Up*), roda putar (*Random Wheel*), mencari kata (*Word Search*), mengelompokkan (*Group Sort*), membuka kotak (*Open the Box*), dan berbagai template permainan lainnya yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran. Dengan adanya berbagai fitur tersebut, *Wordwall* mampu meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan tidak membosankan.

²⁹ Karl M. Kapp, *The Gamification of(San Francisco: Pfeiffer, 2012)*, h. 21–30.

³⁰ Lee Sheldon, *The Multiplayer Classroom: Designing Coursework as a Game* (Boston: Cengage Learning, 2012), h. 45–52.

Menurut Rufika Naumi dkk., *Wordwall* merupakan media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan sebagai inovasi pembelajaran digital untuk meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Penggunaan *Wordwall* memungkinkan guru menyampaikan materi dalam bentuk permainan edukatif sehingga peserta didik tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga berpartisipasi secara aktif melalui berbagai aktivitas yang tersedia pada *platform* tersebut.³¹

Selain itu, *Wordwall* juga memiliki keunggulan karena mudah digunakan baik oleh guru maupun peserta didik. Guru cukup membuat akun, memilih template permainan yang diinginkan, memasukkan materi atau soal, kemudian membagikan tautan permainan kepada peserta didik. Setelah peserta didik menyelesaikan permainan, sistem *Wordwall* secara otomatis menampilkan skor, jumlah jawaban benar dan salah, serta waktu penyelesaian. Fitur umpan balik (*feedback*) yang diberikan secara langsung tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar, semangat berkompetisi secara sehat, serta membantu peserta didik mengetahui tingkat penguasaan materi yang telah dipelajari.

Dalam konteks gamifikasi, *Wordwall* berfungsi sebagai media yang mengintegrasikan berbagai elemen permainan, seperti poin (*points*), tantangan (*challenges*), penghargaan (*rewards*), dan umpan balik (*feedback*) ke dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan *Wordwall* tidak hanya menjadikan pembelajaran lebih menarik, tetapi juga mendukung terciptanya pengalaman belajar yang lebih bermakna serta mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

b. Fungsi Wordwall dalam pembelajaran.

Wordwall berfungsi sebagai media pembelajaran interaktif yang

³¹ Rufika Naumi, dkk., "Penerapan Media.....," *Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, Vol. 11, No. 2, 2025, h. 1788.

membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik, inovatif, dan menyenangkan. Melalui berbagai template permainan yang tersedia, guru dapat mengubah materi pembelajaran menjadi aktivitas yang melibatkan peserta didik secara aktif. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak hanya berpusat pada penyampaian materi oleh guru, tetapi juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran melalui berbagai bentuk permainan edukatif.³²

Selain sebagai media penyampaian materi, *Wordwall* juga berfungsi sebagai sarana evaluasi pembelajaran. Guru dapat menyusun soal sesuai dengan tujuan pembelajaran, kemudian membagikannya kepada peserta didik melalui tautan atau kode akses. Setelah peserta didik menyelesaikan permainan, *Wordwall* secara otomatis menampilkan skor, jumlah jawaban benar dan salah, serta waktu penyelesaian. Fitur tersebut memudahkan guru dalam menilai hasil belajar peserta didik sekaligus memberikan umpan balik (*feedback*) secara langsung sehingga peserta didik dapat mengetahui tingkat pemahamannya terhadap materi yang telah dipelajari.

Wordwall juga berfungsi sebagai media yang mendukung penerapan gamifikasi dalam pembelajaran. Berbagai fitur yang tersedia, seperti pemberian skor, batas waktu, tantangan, papan peringkat (*leaderboard*), dan penghargaan, mampu menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun tetap menyenangkan. Kondisi tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar, minat, keterlibatan, serta keaktifan peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, *Wordwall* menjadi salah satu media digital yang efektif digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered learning*).³³

Wordwall memiliki fungsi sebagai media pembelajaran yang

³² Rufika Naumi, dkk., "Penerapan Media.....," *Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, Vol. 11, No. 2, 2025, h. 1788–1792.

³³ Karl M. Kapp, *The Gamification of* (San Francisco: Pfeiffer, 2012), h. 15–45.

fleksibel karena dapat digunakan dalam pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran daring. Guru dapat menampilkan permainan melalui proyektor di dalam kelas atau membagikan tautannya kepada peserta didik agar dapat diakses melalui telepon pintar maupun komputer. Kemudahan tersebut menjadikan *Wordwall* sebagai salah satu media pembelajaran digital yang praktis, mudah dioperasikan, serta mampu menyesuaikan dengan berbagai kondisi pembelajaran.³⁴

c. Hubungan *Wordwall* dengan Gamifikasi

Wordwall memiliki hubungan yang erat dengan konsep gamifikasi dalam pembelajaran karena platform ini menjadi salah satu media yang mampu mengintegrasikan berbagai elemen permainan (*game elements*) ke dalam proses belajar mengajar. Gamifikasi sendiri merupakan penerapan unsur-unsur permainan pada konteks nonpermainan, seperti pendidikan, dengan tujuan meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan partisipasi peserta didik. Dalam hal ini, *Wordwall* menyediakan berbagai fitur yang mendukung penerapan elemen-elemen gamifikasi, seperti pemberian poin (*points*), batas waktu (*timer*), papan peringkat (*leaderboard*), tantangan (*challenge*), umpan balik (*feedback*), dan penghargaan atas hasil belajar peserta didik. Melalui fitur-fitur tersebut, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik.³⁵

Sebagai media pembelajaran digital, *Wordwall* tidak hanya digunakan untuk menyampaikan materi, tetapi juga menjadi sarana implementasi strategi gamifikasi dalam kelas. Guru dapat mengemas materi pembelajaran ke dalam berbagai bentuk permainan edukatif, seperti *Quiz*, *Random Wheel*, *Match Up*, *Group Sort*, *Open the Box*, dan template lainnya. Aktivitas tersebut mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam

³⁴ Rufika Naumi, dkk., "Penerapan Media.....: *Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, Vol. 11, No. 2, 2025, h. 1790–1793.

³⁵ Karl M. Kapp, *The Gamification of* (San Francisco: Pfeiffer, 2012), h. 10–16.

proses pembelajaran, berusaha memperoleh skor terbaik, menyelesaikan tantangan, serta berkompetisi secara sehat dengan teman-temannya. Kondisi ini sesuai dengan tujuan utama gamifikasi, yaitu meningkatkan motivasi intrinsik maupun ekstrinsik peserta didik melalui pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan.³⁶

Menurut Karl M. Kapp, penerapan gamifikasi dalam pembelajaran bukan berarti mengubah seluruh proses pembelajaran menjadi permainan, melainkan mengintegrasikan elemen-elemen permainan yang relevan agar mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran merupakan salah satu bentuk implementasi gamifikasi karena mampu menghadirkan unsur-unsur permainan ke dalam kegiatan belajar tanpa menghilangkan tujuan utama pembelajaran. Dengan demikian, *Wordwall* berperan sebagai media yang menjembatani konsep gamifikasi dengan praktik pembelajaran di kelas sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif, inovatif, dan berpusat pada peserta didik.³⁷

e. Langkah-langkah Penggunaan *Wordwall*

Penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran dilakukan melalui beberapa tahapan yang sederhana sehingga mudah diterapkan oleh guru pada berbagai jenjang pendidikan. Sebelum membuat aktivitas pembelajaran, guru terlebih dahulu mengakses situs resmi *Wordwall* dan melakukan pendaftaran akun (*sign up*) menggunakan alamat surat elektronik (*e-mail*) atau akun Google. Setelah proses registrasi selesai, guru dapat masuk (*login*) ke halaman utama *Wordwall* untuk mulai membuat aktivitas pembelajaran sesuai dengan kebutuhan.

Langkah berikutnya adalah memilih template permainan yang akan digunakan. *Wordwall* menyediakan berbagai pilihan template, seperti

³⁶ Rufika Naumi, dkk., "Penerapan Media.....: *Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, Vol. 11, No. 2, 2025, h. 1788–1793.

³⁷ Karl M. Kapp, *The Gamification of...* (San Francisco: Pfeiffer, 2012), h. 27–35

Quiz, Random Wheel, Match Up, Group Sort, Open the Box, Word Search, Anagram, True or False, dan berbagai template lainnya. Guru dapat memilih template yang paling sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik materi, serta kemampuan peserta didik. Setelah template dipilih, guru memasukkan pertanyaan, jawaban, gambar, maupun media pendukung lainnya sehingga aktivitas pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.

Setelah seluruh materi atau soal selesai disusun, guru dapat melakukan pengaturan aktivitas, seperti menentukan batas waktu pengerjaan (*timer*), jumlah percobaan, serta pengaturan tampilan permainan. Selanjutnya, aktivitas yang telah dibuat dapat disimpan dan dibagikan kepada peserta didik melalui tautan (*link*), kode QR (*QR Code*), atau ditampilkan langsung menggunakan proyektor di dalam kelas. Dengan demikian, peserta didik dapat mengakses permainan menggunakan komputer, laptop, maupun telepon pintar yang terhubung dengan internet.

Pada tahap pelaksanaan, peserta didik mengerjakan aktivitas yang telah diberikan oleh guru sesuai dengan petunjuk yang tersedia pada layar. Selama permainan berlangsung, peserta didik akan memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif melalui penyelesaian tantangan, pengumpulan skor, serta umpan balik secara langsung. Setelah permainan selesai, *Wordwall* secara otomatis menampilkan hasil berupa skor, jumlah jawaban benar dan salah, serta waktu penyelesaian. Hasil tersebut dapat digunakan oleh guru sebagai bahan evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari.³⁸

Melalui tahapan-tahapan tersebut, *Wordwall* tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana latihan, evaluasi, dan implementasi gamifikasi dalam pembelajaran. Penggunaan *Wordwall* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik, sehingga diharapkan

³⁸ Rufika Naumi, dkk., "Penerapan Media.....," *Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, Vol. 11, No. 2, 2025, h. 1789–1793.

dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.³⁹

B. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran. Motivasi belajar adalah dorongan yang berasal dari dalam diri maupun dari luar diri seseorang yang menimbulkan semangat, mengarahkan, dan mempertahankan perilaku belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dengan adanya motivasi, peserta didik akan lebih antusias, aktif, dan tekun dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Menurut Hamzah B. Uno, motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, yang pada umumnya ditandai dengan adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita, penghargaan dalam belajar, kegiatan belajar yang menarik, serta lingkungan belajar yang kondusif.⁴⁰

Sementara itu, Sardiman menjelaskan bahwa motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar, serta memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang diinginkan dapat tercapai.⁴¹

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan yang berasal dari dalam maupun luar diri peserta didik yang mampu menumbuhkan semangat, mengarahkan, dan mempertahankan aktivitas belajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optima

Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan

³⁹ Karl M. Kapp, *The Gamification of(San Francisco: Pfeiffer, 2012)*, h. 27–35.

⁴⁰ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2019), h. 23.

⁴¹ Sardiman A. M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2018), h. 75.

daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar dapat tercapai.⁴²

2. Tujuan Motivasi Belajar

Motivasi belajar memiliki tujuan untuk mendorong peserta didik agar memiliki kemauan, semangat, dan kesungguhan dalam mengikuti proses pembelajaran. Melalui motivasi yang tinggi, peserta didik akan lebih aktif dalam mencari informasi, menyelesaikan tugas, serta berusaha mencapai hasil belajar yang optimal. Motivasi juga berfungsi sebagai kekuatan yang menggerakkan peserta didik untuk mempertahankan aktivitas belajar meskipun menghadapi berbagai kesulitan selama proses pembelajara.⁴³

Menurut Hamzah B. Uno, tujuan utama motivasi belajar adalah membangkitkan dorongan dalam diri peserta didik agar memiliki keinginan untuk belajar, meningkatkan ketekunan dalam menyelesaikan tugas, serta mengarahkan perilaku belajar ke arah pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dengan adanya motivasi, peserta didik tidak hanya belajar karena kewajiban, tetapi juga karena adanya kesadaran akan pentingnya ilmu pengetahuan bagi kehidupan mereka.⁴⁴

Selain itu, motivasi belajar bertujuan untuk meningkatkan rasa percaya diri peserta didik dalam menghadapi berbagai tantangan akademik. Peserta didik yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih berani mengemukakan pendapat, aktif bertanya, bekerja sama dengan teman, serta tidak mudah menyerah ketika mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran. Kondisi tersebut akan menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan.⁴⁵

⁴² Masni, H. *Strategi meningkatkan motivasi belajar mahasiswa*. Dikdaya, (2015). h. 34–45.

⁴³ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi*(Jakarta: Bumi Aksara, 2021), h. 27–34

⁴⁴ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi*Pendidikan (Jakarta: Bumi Aksara, 2021), h. 35–42.

⁴⁵ Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*, ed. revisi (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2021), h. 97–105.

3. Fungsi Motivasi Belajar

Adanya motivasi belajar dapat mendorong peserta didik untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Hal ini berarti motivasi belajar dapat mempengaruhi keberhasilan belajar bagi peserta didik.

Hamzah mengungkapkan bahwa motivasi belajar sendiri memiliki beberapa fungsi, antara lain:

- a. Menentukan penguatan belajar. Motivasi dapat berperan dalam meningkatkan belajar ketika seorang anak belajar menghadapi masalah yang membutuhkan solusi yang hanya bisa diselesaikan melalui masalah.
- b. Menentukan tujuan pembelajaran. Peranan motivasi dalam memperjelas tujuan pembelajaran sangat erat kaitannya dengan tujuan pembelajaran. Anak-anak tertarik belajar ketika mereka setidaknya tahu apa yang mereka pelajari atau menikmatinya.
- c. Penentuan ketekunan belajar. Seorang anak yang telah termotivasi untuk mempelajari sesuatu berusaha untuk belajar dengan baik dan giat dengan harapan mendapatkan hasil yang lebih baik.

Menurut Sulfemi menyebutkan bahwa fungsi motivasi belajar antara lain:⁴⁶

- a. Mendorong peserta didik untuk berbuat
- b. Menentukan arah kegiatan pembelajaran yakni ke arah tujuan belajar yang hendak dicapai
- c. Menyeleksi kegiatan pembelajaran Selain itu,

Menurut Sanjaya fungsi motivasi belajar yakni:

- a. Motivasi sebagai pendorong, pengarah, dan sekaligus sebagai penggerak perilaku seseorang untuk mencapai suatu tujuan
- b. Motivasi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi, karena secara konseptual motivasi berkaitan dengan prestasi dan hasil belajar
- c. Motivasi dapat menentukan tingkat pencapaian prestasi belajar

⁴⁶ Sulfemi, W. B. Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar IPS Di SMP Kabupaten Bogor. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*. 2018.

4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Motivasi belajar memiliki peran yang penting bagi peserta didik karena dapat membuat peserta didik bersemangat untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran dikelas. Rahmawati menyebutkan adapun faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar direduksi menjadi dua faktor antara lain:⁴⁷

- a. Faktor internal yaitu faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik seperti kondisi jasmani dan rohani, citacita atau aspirasi, kemampuan peserta didik, perhatian dan lain-lain.
- b. Faktor eksternal yaitu faktor yang bersumber dari luar diri peserta didik seperti upaya guru membelajarkan peserta didik, fasilitas belajar dan kondisi lingkungan di sekitar peserta didik.

Menurut Kompri motivasi belajar merupakan aspek psikologis yang mengalami perkembangan, artinya dipengaruhi oleh kondisi fisiologis dan kematangan psikologis siswa. Beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu:⁴⁸

- a. Cita-cita dan keinginan peserta didik. Cita-cita memperkuat motivasi peserta didik untuk belajar, baik secara internal maupun eksternal.
- b. Keterampilan peserta didik keinginan seorang anak harus diimbangi dengan kemampuan dan keterampilan untuk mewujudkannya.
- c. Kondisi peserta, yang meliputi kondisi fisik dan psikis. Seorang siswa yang sakit mengganggu belajar.
- d. Kondisi lingkungan peserta didik. Lingkungan peserta didik dapat berupa lingkungan alam, lingkungan hidup, pergaulan, dan kehidupan sosial.

5. Jenis-Jenis Motivasi Belajar

Adapun jenis-jenis motivasi belajar menurut Ryan dan Deci, motivasi

⁴⁷ Rahmawati, R. Motivasi belajar, fasilitas belajar, lingkungan keluarga dan faktor-faktor lain. *Jurnal Pendidikan Dan Ekonomi*, 5(4), h. 326–336.

⁴⁸ Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*, PT Remaja, 2016. h. 232

belajar terdiri atas dua jenis, yaitu:

a. Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik merupakan dorongan yang berasal dari dalam diri peserta didik tanpa dipengaruhi oleh faktor luar. Peserta didik belajar karena merasa senang, tertarik, dan ingin memperoleh pengetahuan baru. Motivasi ini cenderung menghasilkan pembelajaran yang lebih bermakna dan bertahan lama.

b. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik merupakan dorongan belajar yang berasal dari luar diri peserta didik, misalnya hadiah, nilai, penghargaan, pujian, maupun hukuman. Walaupun berasal dari luar, motivasi ekstrinsik tetap memiliki peranan penting dalam meningkatkan semangat belajar, terutama pada peserta didik sekolah dasar.⁴⁹

C. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

1. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan atau proses, cara, dan perbuatan mendidik. Sementara itu, agama diartikan sebagai ajaran atau sistem yang mengatur tata keimanan (kepercayaan) dan peribadatan kepada Tuhan Yang Maha Esa serta kaidah yang mengatur hubungan manusia dengan sesama manusia dan lingkungannya. Adapun Islam adalah agama yang diajarkan oleh Nabi Muhammad saw. yang berpedoman pada Al-Qur'an dan hadis. Berdasarkan pengertian tersebut, Pendidikan Agama Islam dapat dipahami sebagai suatu proses pembelajaran yang bertujuan membimbing, mendidik, dan mengembangkan potensi peserta didik agar memahami, menghayati, serta mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari.⁵⁰

⁴⁹ Richard M. Ryan and Edward L. Deci, *Self-Determination Theory: Basic Psychological Needs in Motivation, Development, and Wellness* (New York: Guilford Press, 2020), h. 35–50.

⁵⁰ Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring, entri "Pendidikan", diakses 15 Oktober 2024

Pendidikan Agama Islam memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk kepribadian peserta didik. Melalui proses pembelajaran yang terencana, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan tentang ajaran Islam, tetapi juga dibimbing untuk menumbuhkan keimanan, ketakwaan, akhlak mulia, serta kebiasaan beribadah. Oleh karena itu, Pendidikan Agama Islam menjadi salah satu sarana untuk membentuk karakter peserta didik agar mampu menerapkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan pribadi, keluarga, sekolah, maupun masyarakat.

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk karakter, kepribadian, serta spiritual peserta didik. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam tidak hanya berorientasi pada penyampaian pengetahuan tentang ajaran Islam, tetapi juga bertujuan menanamkan nilai-nilai keimanan, ketakwaan, dan akhlak mulia sehingga peserta didik mampu mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, proses pembelajaran PAI harus dirancang secara sistematis agar mampu mengembangkan aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik secara seimbang.⁵¹

Menurut Muammar Khadafie, Pendidikan Agama Islam merupakan proses pendidikan yang bertujuan membimbing, membina, dan mengembangkan seluruh potensi peserta didik agar memiliki pemahaman yang benar terhadap ajaran Islam, menghayati nilai-nilai keislaman, serta mampu mengamalkannya dalam kehidupan pribadi, keluarga, sekolah, dan masyarakat. Dengan demikian, Pendidikan Agama Islam tidak hanya berfungsi sebagai penyampaian materi pelajaran, tetapi juga sebagai sarana pembentukan karakter Islami yang berlandaskan Al-Qur'an dan Sunnah.

Dalam pelaksanaannya, pembelajaran Pendidikan Agama Islam menempatkan guru sebagai pembimbing, motivator, sekaligus teladan bagi peserta didik. Guru tidak hanya menjelaskan materi pembelajaran, tetapi juga memberikan contoh nyata mengenai perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab,

⁵¹ Muammar Khadafie, *Pendidikan Agama Islam: Tinjauan Teori dan Praktik* (Indramayu: Penerbit Adab, 2025), h. 1–3.

toleransi, dan kepedulian sosial sesuai dengan nilai-nilai Islam. Melalui pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan, peserta didik diharapkan mampu memahami materi dengan baik serta terdorong untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.⁵²

2. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam (PAI) bertujuan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Allah Swt., serta memiliki akhlak mulia yang tercermin dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pembelajaran PAI, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan tentang ajaran Islam, tetapi juga diarahkan agar mampu memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan pribadi, keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Dengan demikian, tujuan utama Pendidikan Agama Islam adalah membentuk pribadi muslim yang utuh (insan kamil) yang memiliki keseimbangan antara aspek spiritual, intelektual, emosional, dan sosial.⁵³

Selain itu, Pendidikan Agama Islam bertujuan mengembangkan seluruh potensi peserta didik agar mampu menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tanpa meninggalkan nilai-nilai keislaman. Oleh karena itu, pembelajaran PAI tidak hanya berorientasi pada pencapaian hasil belajar secara akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter religius yang mampu menjadi pedoman dalam menghadapi berbagai tantangan kehidupan.⁵⁴

3. Fungsi Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam memiliki fungsi sebagai sarana penanaman nilai-nilai keimanan dan ketakwaan kepada Allah Swt. melalui proses pembelajaran yang terencana dan berkesinambungan. PAI berfungsi membimbing peserta didik agar memiliki keyakinan yang benar, melaksanakan ibadah dengan baik,

⁵² Desi Firmasari, dkk., *Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam: Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak* (Malang: UMMPress, 2025), h. 15–20.

⁵³ Mokh. Iman Firmansyah, "Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar, dan Fungsi," *Taklim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, diakses 31 Juli 2026.

⁵⁴ Sujarwo dan Muhamad Akip, *Pendidikan Agama Islam* (Indramayu: Penerbit Adab, 2024), h. 15–22.

serta berperilaku sesuai dengan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, Pendidikan Agama Islam menjadi landasan dalam pembentukan karakter peserta didik yang berakhlak mulia.

Selain sebagai sarana penanaman nilai, Pendidikan Agama Islam juga berfungsi sebagai pengembangan potensi peserta didik agar menjadi pribadi yang beriman, berilmu, beramal, dan bertanggung jawab. PAI membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir, bersikap, dan bertindak berdasarkan nilai-nilai Al-Qur'an dan hadis sehingga mereka mampu menghadapi perubahan zaman tanpa kehilangan identitas keislamannya.⁵⁵

Fungsi lainnya adalah sebagai pembinaan moral dan pengendalian perilaku peserta didik. Melalui pembelajaran PAI, peserta didik dibimbing untuk membedakan antara perilaku yang baik dan buruk, membiasakan akhlak terpuji, serta menjauhi perilaku yang bertentangan dengan ajaran Islam. Dengan demikian, Pendidikan Agama Islam memiliki peran strategis dalam membentuk generasi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki karakter religius, bertanggung jawab, dan mampu memberikan manfaat bagi masyarakat.

4. Ruang Lingkup Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki ruang lingkup yang luas karena tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan keagamaan, tetapi juga pada pembentukan sikap dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran Islam. Ruang lingkup PAI mencakup pembelajaran tentang Al-Qur'an dan Hadis, akidah, akhlak, fikih, serta sejarah peradaban Islam. Kelima aspek tersebut saling berkaitan dalam membentuk peserta didik yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia.

Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran PAI disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik sehingga materi disampaikan secara sederhana, kontekstual, dan dekat dengan kehidupan sehari-hari. Melalui ruang lingkup

⁵⁵ Mokh. Iman Firmansyah, "Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar, dan Fungsi," *Intellektika*, Vol. 2, No. 5, 2024, h. 126–134.

tersebut diharapkan peserta didik mampu memahami ajaran Islam sekaligus menerapkannya dalam lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.⁵⁶

5. Karakteristik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam memiliki karakteristik yang berbeda dengan mata pelajaran lainnya karena tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga mengembangkan aspek afektif dan psikomotorik. Proses pembelajaran PAI diarahkan untuk membentuk peserta didik yang memiliki pengetahuan, sikap, dan keterampilan dalam mengamalkan ajaran Islam secara menyeluruh.

Karakteristik pembelajaran PAI juga menekankan keseimbangan antara teori dan praktik. Peserta didik tidak hanya mempelajari konsep-konsep keislaman, tetapi juga dibimbing untuk mempraktikkan ibadah, membiasakan akhlak mulia, serta menerapkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari.⁵⁷

6. Manfaat Pendidikan Agama Islam

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memberikan manfaat yang sangat besar dalam membentuk peserta didik yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia. Melalui proses pembelajaran yang terencana, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan tentang ajaran Islam, tetapi juga diarahkan untuk menghayati dan mengamalkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran PAI berperan sebagai sarana pembentukan karakter serta pengembangan kepribadian peserta didik secara menyeluruh.⁵⁸

⁵⁶ Sujarwo dan Muhamad Akip, *Pendidikan Agama Islam* (Indramayu: Penerbit Adab, 2024), h. 30–38.

⁵⁷ Desi Firmasari, dkk., *Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam: Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak* (Malang: UMMPress, 2025), h. 21–30.

⁵⁸ Sujarwo dan Muhamad Akip, *Pendidikan Agama Islam* (Indramayu: Penerbit Adab, 2024), h. 42–48.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam juga bermanfaat dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap ajaran Islam yang bersumber dari Al-Qur'an dan hadis. Pemahaman tersebut menjadi dasar bagi peserta didik dalam melaksanakan ibadah dengan benar, membedakan antara perbuatan yang baik dan buruk, serta mengambil keputusan berdasarkan nilai-nilai keislaman. Oleh karena itu, pembelajaran PAI memiliki peran penting dalam membentuk perilaku yang sesuai dengan ajaran Islam.⁵⁹

Selain aspek spiritual, pembelajaran Pendidikan Agama Islam memberikan manfaat dalam membentuk karakter peserta didik, seperti sikap jujur, disiplin, tanggung jawab, toleransi, kerja sama, dan kepedulian terhadap lingkungan sosial. Nilai-nilai tersebut ditanamkan melalui berbagai kegiatan pembelajaran sehingga menjadi kebiasaan yang tercermin dalam kehidupan sehari-hari.

Di era perkembangan teknologi, pembelajaran Pendidikan Agama Islam juga memberikan manfaat dalam membimbing peserta didik agar mampu memanfaatkan teknologi secara bijaksana. Guru dituntut untuk menghadirkan pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan media digital yang menarik sehingga peserta didik tetap memiliki semangat belajar tanpa meninggalkan nilai-nilai keislaman. Pemanfaatan media pembelajaran digital, seperti aplikasi berbasis gamifikasi, dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran sekaligus memperkuat motivasi belajar mereka.⁶⁰

Manfaat lainnya adalah meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang dikemas secara aktif, kreatif, dan menyenangkan akan membuat peserta didik lebih antusias mengikuti pembelajaran, berani mengemukakan pendapat, aktif berdiskusi, serta mampu memahami materi dengan lebih baik. Kondisi tersebut pada akhirnya akan berdampak pada peningkatan hasil belajar dan pembentukan

⁵⁹ Muammar Khadafie, *Pendidikan Agama Islam....*(Indramayu: Penerbit Adab, 2025), h. 35–43.

⁶⁰ Abdul Malik Saif Ababil, dkk., "Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran Pendidikan Islam untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal On Education*, Vol. 7, No. 1, 2025, h. 317–329.

karakter Islami yang menjadi tujuan utama Pendidikan Agama Islam.

7. Materi dan Tujuan pembelajaran PAI Fase C

Materi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VI SD (Fase C)

Materi pembelajaran merupakan seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam Kurikulum Merdeka, Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada Fase C (Kelas V–VI SD) bertujuan membentuk peserta didik yang beriman, bertakwa kepada Allah Swt., berakhlak mulia, serta mampu mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari.

Pada penelitian ini, materi yang diajarkan difokuskan pada Kelas VI SD dengan pokok bahasan Asmaul Husna: As-Şamad, Al-Ghaffār, Al-'Afuw, dan Al-Wāḥid. Melalui materi ini peserta didik diharapkan tidak hanya mampu mengetahui dan menghafal nama-nama Allah Swt., tetapi juga memahami maknanya serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

a. Capaian Pembelajaran (CP)

Pada akhir Fase C (Kelas VI SD), peserta didik mampu memahami makna Asmaul Husna, meyakini kebesaran Allah Swt. melalui sifat-sifat-Nya, serta menunjukkan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai keimanan dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik juga mampu meneladani sifat-sifat yang terkandung dalam Asmaul Husna sebagai wujud penguatan akidah dan pembentukan akhlak mulia.

b. Tujuan Pembelajaran (TP)

Setelah mengikuti pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu:

1. Menjelaskan pengertian Asmaul Husna.
2. Menyebutkan Asmaul Husna As-Şamad, Al-Ghaffār, Al-'Afuw, dan Al-Wāḥid dengan benar.
3. Menjelaskan makna As-Şamad, Al-Ghaffār, Al-'Afuw, dan Al-Wāḥid.
4. Menunjukkan dalil yang berkaitan dengan Asmaul Husna yang dipelajari.
5. Memberikan contoh perilaku yang mencerminkan pengamalan Asmaul Husna dalam kehidupan sehari-hari.

6. Menunjukkan sikap beriman, gemar memaafkan, senantiasa memohon ampun kepada Allah Swt., serta meyakini bahwa hanya Allah Swt. tempat bergantung.

c. Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (IKTP)

Indikator ketercapaian tujuan pembelajaran pada materi ini adalah:

1. Menjelaskan pengertian Asmaul Husna dengan tepat.
2. Menyebutkan empat Asmaul Husna yang dipelajari dengan benar.
3. Menjelaskan arti As-Ṣamad, Al-Ghaffār, Al-'Afuw, dan Al-Wāḥid secara benar.
4. Mengidentifikasi dalil Al-Qur'an yang berkaitan dengan Asmaul Husna tersebut.
5. Memberikan contoh penerapan nilai Asmaul Husna dalam kehidupan sehari-hari.
6. Menunjukkan sikap aktif dan antusias selama mengikuti pembelajaran.

d. Materi Pokok

Materi pokok yang dipelajari meliputi:

- Pengertian Asmaul Husna.
- Makna As-Ṣamad (Allah Maha Tempat Bergantung).
- Makna Al-Ghaffār (Allah Maha Pengampun).
- Makna Al-'Afuw (Allah Maha Pemaaf).
- Makna Al-Wāḥid (Allah Maha Esa).
- Dalil Al-Qur'an yang berkaitan dengan Asmaul Husna.
- Hikmah meneladani Asmaul Husna dalam kehidupan sehari-hari.

e. Indikator Pencapaian Materi

Keberhasilan pembelajaran ditunjukkan apabila peserta didik mampu:

- Menghafalkan Asmaul Husna As-Ṣamad, Al-Ghaffār, Al-'Afuw, dan Al-Wāḥid.
- Menjelaskan arti setiap Asmaul Husna.
- Menjelaskan hikmah memahami Asmaul Husna.
- Memberikan contoh perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Asmaul Husna.
- Mengamalkan nilai-nilai Asmaul Husna dalam kehidupan di rumah,

sekolah, dan masyarakat.

f. Hubungan Materi dengan Penelitian

Materi Asmaul Husna pada Kelas VI SD dipilih karena sesuai untuk diterapkan melalui pembelajaran berbasis gamifikasi. Penggunaan elemen permainan, seperti kuis interaktif, poin, badge, level, dan penghargaan, dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam memahami makna Asmaul Husna. Dengan demikian, penerapan gamifikasi diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sekaligus membantu mereka memahami dan mengamalkan nilai-nilai Asmaul Husna dalam kehidupan sehari-hari.



BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif. Jenis penelitian kuantitatif meliputi pengumpulan data menggunakan kuesioner untuk diuji hipotesisnya agar terjawab pertanyaan mengenai status terakhir dari subjek penelitian.

Meskipun begitu, jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Metode penelitian eksperimental merupakan sebuah studi yang dilakukan untuk mencari efek dari perlakuan tertentu terhadap kondisi yang terkendali.⁶¹

Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang lebih tepat atau menyeluruh dibandingkan dengan jenis penelitian lainnya dalam menentukan kausalitas. Hal ini dikarenakan dalam penelitian eksperimen memungkinkan peneliti untuk melakukan mengontrol variabel independen yang dipelajari sebelum atau selama penelitian. Dengan mengizinkan peneliti untuk mengontrol variabel independen dan menyesuaikan konteks penelitian mereka dengan tepat, sehingga dapat mengungkapkan faktor-faktor sebab akibat.⁶²

Tujuan dari pada penggunaan penelitian eksperimental yaitu untuk melihat apakah ada hubungan kausal antara dua atau lebih variabel. Hal ini disebabkan oleh penelitian eksperimen melibatkan persyaratan penting untuk penelitian eksperimen yaitu: control, manipulasi dari variabel independen, observasi serta pengamatan yang cermat terhadap pengukuran yang dilakukan.⁶³

Penelitian eksperimen memiliki empat macam desain, yaitu: *Preexperimental design*, *Quasi experimental design*, *True experimental*

⁶¹ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 107

⁶² Ratna Wijayanti Daniar Paramita, dkk, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Lumajang: Widya Gama Press, 2021, edisi ketiga), h. 15

⁶³ Rukminingsih, dkk, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Yogyakarta: Erhaka Utama, 2020), h.38-39

design, dan *Factorial experimental design*. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi experimental design* dengan pendekatan *Nonequivalent Control Group Posttest-Only Design*.

Desain *Quasi experimental design* adalah desain yang digunakan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan (*treatment*) terhadap variabel terikat, tetapi peneliti tidak dapat melakukan pengendalian secara penuh terhadap seluruh variabel luar yang dapat memengaruhi hasil penelitian. Berbeda dengan *true experimental design*, pada *quasi experimental design* pembagian subjek ke dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dilakukan secara acak (*random assignment*), melainkan menggunakan kelompok yang telah ada sebelumnya.⁶⁴

Menurut Sugiyono, *Quasi Experimental Design* merupakan desain penelitian yang memiliki kelompok kontrol, tetapi tidak dapat mengendalikan seluruh variabel luar yang memengaruhi pelaksanaan eksperimen. Desain ini bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel yang diteliti dalam kondisi yang mendekati eksperimen sesungguhnya.⁶⁵

Pendapat tersebut sejalan dengan John W. Creswell yang menyatakan bahwa *quasi experimental design* digunakan ketika peneliti tidak memiliki kesempatan untuk melakukan penugasan subjek secara acak ke dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Meskipun demikian, desain ini tetap memungkinkan peneliti untuk membandingkan hasil antara kelompok yang memperoleh perlakuan dengan kelompok yang tidak memperoleh perlakuan sehingga pengaruh suatu perlakuan dapat dianalisis secara objektif.

Dalam penelitian ini, desain *quasi experimental* yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Posttest-Only Design*. Pada desain ini terdapat dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

⁶⁴ John W. Creswell, *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, 5th ed. (Los Angeles: SAGE Publications, 2018), h. 303–306.

⁶⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian.....* (Bandung: Alfabeta, 2019), h. 114–116.

Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan media gamifikasi berbasis *Wordwall*, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran menggunakan metode yang biasa diterapkan oleh guru tanpa menggunakan media gamifikasi. Setelah proses pembelajaran selesai, kedua kelompok diberikan tes atau angket akhir (*posttest*) untuk mengukur motivasi belajar siswa. Hasil *posttest* dari kedua kelompok kemudian dibandingkan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media gamifikasi berbasis *Wordwall* terhadap motivasi belajar siswa.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Posttest-Only Design*. Pada desain ini terdapat dua kelompok penelitian, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan media gamifikasi berbasis *Wordwall*, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran menggunakan metode konvensional yang biasa diterapkan oleh guru. Setelah perlakuan selesai diberikan, kedua kelompok memperoleh pengukuran akhir (*posttest*) menggunakan angket motivasi belajar. Hasil *posttest* kedua kelompok kemudian dibandingkan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media gamifikasi berbasis *Wordwall* terhadap motivasi belajar siswa.

Adapun bentuk desain penelitian *Nonequivalent Control Group Posttest-Only Design* adalah sebagai berikut.

Tabel 3.1 Desain Metode Penelitian

Kelompok	Perlakuan	Posttest
Eksperiment	X	O ₁
Kontrol	-	O ₂

Keterangan:

X: Pembelajaran menggunakan media gamifikasi berbasis *Wordwall*.

O₁: Hasil pengukuran motivasi belajar pada kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan.

O₂: Hasil pengukuran motivasi belajar pada kelompok kontrol tanpa menggunakan media gamifikasi berbasis *Wordwall*.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Arikunto populasi adalah “keseluruhan subjek penelitian”.⁶⁶ Sedangkan menurut Sugiyono populasi adalah “wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”.⁶⁷ Merujuk pada pengertian tersebut, maka populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI-A dan VI-B SDN Lut Kucak yang berjumlah 30 siswa dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 3.2 Populasi Siswa SD.N Lut Kucak Kabupaten Bener Meriah.

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	VI	30 Orang

2. Sampel

Menurut Sugiyono sampel adalah “bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Apabila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, karena keterbatasan waktu maka peneliti dapat mengambil sampel dari populasi tersebut.

Menurut Arikunto sampel adalah “sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti”.⁶⁸

Mengacu pada pendapat di atas maka peneliti menetapkan mengambil

⁶⁶ Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta, Rineka Cipta. 2013. h. 173.

⁶⁷ Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta. h. 29

⁶⁸ Arikunto, *Prosedur(Jakarta, Rineka Cipta. 2013)*, h. 174.

semua populasi yang berjumlah 30 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik sampel jenuh. Dikatakan sampel jenuh karena seluruh anggota populasi sekaligus diambil sebagai sampel penelitian. Siswa kelas VI SDN Lut Kucak Kabupaten Bener Meriah yang berjumlah 30 siswa. Berdasarkan total sampel tersebut peneliti melakukan uji coba instrumen terhadap siswa sesudah di terapkan media Gamifikasi pada proses pembelajaran.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Lut Kucak Bener Meriah, pada peserta didik kelas VI tahun pelajaran 2025/2026. SDN Lut Kucak berlokasi di Jl suka jadi kampung Lut Kucak kecamatan wih pesam, Provinsi Aceh. Pelaksaaannya pada tanggal 18-20 Juli semester genap pada tahun 2026.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian menurut Ibnu Hajar adalah “alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan informasi kuantitatif tentang variasi karakteristik variabel secara objektif”. Sehingga diperlukan teknik pengembangan skala atau alat ukur untuk mengukur variabel dalam pengumpulan data yang lebih sistematis. Penyusunan instrumen penelitian sebaiknya mengikuti tahapan-tahapan tertentu agar memiliki validitas dan reliabilitas yang memadai.

Menurut penelitian Triyogo tahap-tahap penyusunan instrumen dilakukan disesuaikan dengan penelitian ini adalah dengan cara berikut:⁶⁹

1. Perencanaan, meliputi perumusan tujuan, menjabarkan variabel ke dalam subvariabel serta menentukan indikator.
2. Menyusun tabel persiapan pembuatan instrumen (kisi - kisi instrumen penelitian).
3. Penulisan butir pertanyaan angket yang menyesuaikan indikator instrumen penelitian.

⁶⁹ Triyogo, H. *Pengaruh Lingkungan Belajar Dan Karakter Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian TKJ Di SMK Muhammadiyah 1 Playen*. Universitas Negeri Yogyakarta. 2014.

4. Penyuntingan, yaitu melengkapi instrumen dengan pedoman mengerjakan.
5. Penentuan skor item.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data penelitian ini berupa angket motivasi yang berbentuk skala Likert. Kuesioner ini menggunakan daftar periksa (*checklist*). Perangkat ini membantu menyederhanakan dan mengukur perilaku dan sikap responden. Daftar periksa (*checklist*) adalah daftar perilaku, karakteristik, atau entitas lain yang dicari peneliti. Baik peneliti atau peserta survei hanya memeriksa apakah setiap item dalam daftar diamati, hadir atau benar atau sebaliknya. Respon dari angket-angket ini akan menghasilkan data mengenai pengaruh pembelajaran Gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa SDN Lut Kucak Kabupaten Bener Meriah.

Indikator motivasi belajar pada penelitian ini disusun berdasarkan model ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) yang dikembangkan oleh Keller. Model ini dipilih karena mampu mengukur motivasi belajar siswa melalui empat aspek utama, yaitu perhatian, keterlibatan, kepercayaan diri, dan kepuasan belajar. Aspek *Attention* (Perhatian) mengukur kemampuan media Wordwall dalam menarik perhatian siswa, meningkatkan fokus belajar, serta mengurangi rasa bosan selama pembelajaran. Sementara itu, aspek *Relevance* (Keterlibatan) mengukur sejauh mana *Wordwall* mampu mendorong siswa untuk aktif menjawab pertanyaan, berpartisipasi dalam permainan, merasa tertantang memperoleh hasil terbaik, serta mengidentifikasi hambatan yang dialami siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Selanjutnya, aspek *Confidence* (Kepercayaan Diri) digunakan untuk mengukur keyakinan siswa terhadap kemampuannya dalam mengikuti pembelajaran, yang ditunjukkan melalui keberanian mencoba kembali ketika melakukan kesalahan dan keyakinan memperoleh hasil belajar yang baik. Adapun aspek *Satisfaction* (Kepuasan Belajar) mengukur tingkat kepuasan siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan *Wordwall*,

yang tercermin dari kemudahan mengingat materi serta keinginan agar media tersebut digunakan kembali pada pembelajaran berikutnya. Keempat indikator tersebut kemudian dikembangkan menjadi butir-butir pernyataan dalam angket untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan langkah yang cukup penting dalam sebuah penelitian. Hal ini disebabkan menganalisa data memiliki tujuan untuk menyimpulkan hasil dari penelitian.

Dalam penelitian ini teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik kuantitatif. Teknik analisis ini digunakan dengan tujuan untuk menerangkan fenomena yang ada dengan menggunakan angka-angka sebagai penjelasan suatu karakteristik individu atau kelompok. Teknik ini dikenal sebagai analisis statistik, yang melibatkan pengolahan data kuantitatif untuk mendapatkan gambaran umum dan pola yang dapat diukur secara objektif.⁷⁰

Analisis data merupakan salah satu kegiatan akhir yang dilakukan oleh peneliti setelah semua data terkumpul. Teknik yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa adalah uji-t. Namun sebelum data dianalisis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai prasyarat uji-t. Kemudian jika data tersebut berdistribusi normal dan homogen, maka uji-t dapat digunakan.

Setelah keseluruhan data terkumpul, maka tahap berikut adalah tahap pengolahan data. Tahap ini sangatlah penting karena pada tahap ini hasil penelitian dirumuskan. Data yang terkumpul selanjutnya diolah dengan menggunakan statistika dengan uji-t. Kegiatan pengolahan data diawali dengan mentabulasikan data yang telah terkumpul kedalam data distribusi, langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

⁷⁰ Yamsuddin, dkk, *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), h. 25

1. Uji Normalitas

Uji Normalitas dilakukan untuk menentukan apakah data penelitian mengikuti distribusi normal. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dengan bantuan perangkat lunak IBM SPSS Statistics 27. Penentuan apakah data normal atau tidak didasarkan pada nilai signifikansi (Sig.) yang diperoleh dari hasil uji. Kriteria pengambilan keputusan dijelaskan sebagai berikut.⁷¹

- a. Apabila nilai Sig. > 0,05, maka data dinyatakan berdistribusi normal.
- b. Apabila nilai Sig. < 0,05, maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan uji prasyarat analisis yang bertujuan untuk mengetahui apakah varians dari dua atau lebih kelompok data adalah sama (homogen). Uji ini dilakukan sebelum uji hipotesis menggunakan uji-t. Jika hasil uji menunjukkan bahwa varians kedua kelompok homogen, maka data memenuhi salah satu syarat untuk dilakukan analisis menggunakan uji-t. Sebaliknya, apabila varians tidak homogen, maka diperlukan penyesuaian dalam teknik analisis yang digunakan.⁷²

3. Uji Hipotesis

Adapun rumusan hipotesis penelitian ini sebagai berikut:

$H_0: \mu_1 = \mu_2$ (Penggunaan gamifikasi *Wordwall* tidak berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri Lut Kucak, Kabupaten Bener Meriah).

$H_1: \mu_1 > \mu_2$ (Penggunaan gamifikasi *Wordwall* berpengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN Lut Kucak, Kabupaten Bener Meriah).

⁷¹ Imam Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*, h. 160.

⁷² Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2019), h. 275.

Dalam uji hipotesis ini, nilai t (t_{hitung}) di atas dibandingkan dengan nilai t dari tabel distribusi (t_{tabel}). Cara penentuan nilai (t_{tabel}) didasarkan dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan $dk = n-1$. Kriteria hipotesis H_o yaitu jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ hipotesis ditolak, dan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka hipotesis diterima

Dengan demikian, pengambilan keputusan mengenai penerimaan atau penolakan hipotesis nol didasarkan pada perbandingan antara nilai t hitung dan t tabel pada tingkat signifikansi yang telah ditentukan.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

SDN Lut Kucak merupakan salah satu sekolah dasar yang berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan Republik Indonesia. Sekolah ini berlokasi di Jalan suka jadi kampung Lut kucak kecamatan Wih Pesam Kabupaten Bener Meriah Provinsi Aceh.

Sebagai lembaga pendidikan, SDN Lut Kucak didukung oleh tenaga pendidik dan kependidikan yang berperan penting dalam proses pembelajaran. Jumlah keseluruhan tenaga pendidik dan kependidikan di madrasah ini adalah 48 orang, yang terdiri dari 30 guru tetap dan guru tidak tetap, serta tenaga administrasi dan pendukung lainnya. Guru sebagai tenaga profesional tidak hanya bertugas menyampaikan ilmu pengetahuan, tetapi juga membentuk karakter dan perilaku siswa agar menjadi generasi yang berkualitas. Selain itu, siswa juga merupakan komponen utama dalam sistem pendidikan yang berperan sebagai subjek pembelajaran untuk mengembangkan potensi diri secara optimal. Pada tahun ajaran 2025/2026 jumlah siswa di SDN Lut Kucak mencapai 215 orang, yang terdiri dari 129 siswa laki-laki dan 86 siswa perempuan.

2. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Lut Kucak pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Sebelum pelaksanaan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi serta berkonsultasi dengan guru PAI kelas VI untuk menentukan kelas yang akan dijadikan subjek penelitian. Selanjutnya, peneliti juga melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing serta mempersiapkan perangkat pembelajaran, seperti modul ajar, LKPD, dan soal *posttest*, serta media pembelajaran yang telah divalidasi oleh dosen pembimbing dan guru mata pelajaran PAI.

Penelitian ini dilaksanakan pada dua kelas, yaitu kelas VI A dan kelas VI B yang seluruhnya berjumlah 30 siswa, terdiri atas 16 siswa perempuan dan 14 siswa laki-laki. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal *posttest*. Pada kelas kontrol, *posttest* diberikan dalam bentuk 10 soal pilihan ganda. Sementara itu, pada kelas eksperimen, *posttest* diberikan menggunakan media *Wordwall* yang berisi 10 soal pilihan ganda. Hasil *posttest* dari kedua kelas kemudian digunakan untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan yang berbeda.

B. Hasil Penelitian

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data pada variabel penelitian berdasarkan berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas *Shapiro-Wilk*, karena jumlah sampel penelitian kurang dari 50, yaitu sebanyak 30. Dengan kriteria pengujian normalitas data sebagai berikut:

- Jika nilai signifikan (Sig) $> 0,05$ maka data berdistribusi normal.
- Jika nilai signifikan (Sig) $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.

Hasil uji normalitas data menggunakan uji *Shapiro-Wilk* yang diperoleh dapat dilihat pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
EKSP ERIME N	.211	15	.072	.907	15	.123
KONT ROL	.247	15	.014	.894	15	.077

Bedasarkan hasil uji normalitas menggunakan aplikasi IBM SPSS *Statistics 27* yang disajikan pada tabel, diperoleh nilai signifikansi *Shapiro-Wilk* pada data eksperimen sebesar $0,123 > 0,05$, sehingga data eksperimen dinyatakan berdistribusi normal. Sementara itu, hasil uji normalitas pada data kontrol memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,077 > 0,05$ yang menunjukkan bahwa data kontrol juga berdistribusi normal. Dengan demikian, data eksperimen kontrol dan memenuhi asumsi normalitas, ahap selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas.

2. Uji Homogenitas

Setelah dilakukan uji normalitas dan di peroleh hasil bahwa data kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal,tahap selanjutnya adalah uji homogenitas. Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah varians data pada kedua kelompok memiliki kesamaan atau bersifat homogen. Pengujian ini merupakan salah satu uji prasyarat sebelum dilakukan uji hipotesis menggunakan *Independent Sample t-test*. Uji homogenitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan Levene's Test melalui bantuan program IBM SPSS Statistics versi 27. Dasar pengambilan keputusan pada uji homogenitas yaitu apabila nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$, maka data dinyatakan homogen, sedangkan apabila nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05$, maka data dinyatakan tidak homogen. Adapun tabel 4.2 dari uji homogenitas sebagai berikut:

Tabel 4.2 hasil uji homogenitas
Tests of Homogeneity of Variances

		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
KONTROL	Based on Mean	1.730	3	7	.248
	Based on Median	1.498	3	7	.296
	Based on Median and with adjusted df	1.498	3	4.964	.323
	Based on trimmed mean	1.727	3	7	.248

Berdasarkan hasil uji homogenitas menggunakan Levene's Test pada program IBM SPSS Statistics versi 27, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,248 pada baris Based on Mean. Karena nilai signifikansi sebesar 0,248 lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 ($0,248 > 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa varians data pada kedua kelompok adalah homogen. Dengan demikian, data penelitian telah memenuhi salah satu syarat untuk dilakukan uji hipotesis menggunakan uji-t (Independent Samples t-test).

3. Uji Hipotesis

Setelah uji normalitas, dan uji homogenitas uji hipotesis statistik akan dilakukan menggunakan uji t sampel berpasangan jika distribusi data normal.

Tabel 4.3 hasil uji hipotesis
Independent Samples Test

		t-test for Equality of Means			
		Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference Lower
NILAI	Equal variances assumed	.001	5.133	.915	3.259
	Equal variances not assumed	.001	5.133	.915	3.258

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan *Independent Samples t-test* dengan bantuan program IBM SPSS Statistics versi 27, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,001. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($0,001 < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dengan demikian, penggunaan media *Wordwall* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

C. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media gamifikasi berbasis *Wordwall* pada materi Asmaul Husna memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri Lut Kucak. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan *Independent Samples t-test*, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,001, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan

bahwa penggunaan media *Wordwall* berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Dengan demikian, penerapan *Wordwall* sebagai media pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional.⁷³

Pelaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen dilakukan dengan memanfaatkan *Wordwall* sebagai media gamifikasi. Melalui media ini, siswa mengerjakan soal dalam bentuk pilihan ganda permainan interaktif yang dilengkapi dengan skor, batas waktu, serta umpan balik secara langsung. Kondisi tersebut membuat siswa lebih aktif, antusias, dan terdorong untuk menyelesaikan setiap aktivitas pembelajaran. Sebaliknya, pada kelas kontrol proses pembelajaran berlangsung menggunakan metode konvensional sehingga keterlibatan siswa tidak sebesar pada kelas eksperimen. Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa penggunaan unsur permainan dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton.⁷⁴

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori gamifikasi yang dikemukakan oleh Deterding dkk., yang menjelaskan bahwa gamifikasi merupakan penerapan elemen-elemen permainan pada aktivitas yang bukan permainan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi pengguna. Dalam konteks pembelajaran, *Wordwall* menghadirkan elemen seperti poin, tantangan, peringkat, dan umpan balik yang mampu mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif selama proses belajar. Kehadiran unsur-unsur tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga siswa terdorong untuk mencapai hasil yang lebih baik.⁷⁵

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan pendapat Ryan dan Deci dalam *Self-Determination Theory* yang menyatakan bahwa motivasi intrinsik akan berkembang apabila peserta didik merasa memiliki kesempatan untuk

⁷³ Nooviar, M. S., Wahyuni, V. I., & Deviv, S., *Transformasi.....* (Jakarta: Edukatif Press, 2024), h. 45.

⁷⁴ Kompri, *Motivasi Pembelajaran..... Siswa* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), h. 232.

⁷⁵ Kurniawan, D., "Gamifikasi untuk Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Indonesia* (Jakarta: Universitas Jakarta, 2020), h. 35

berpartisipasi secara aktif, memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, serta mendapatkan penghargaan atas usaha yang dilakukan. Penggunaan *Wordwall* dalam penelitian ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sambil bermain sehingga dapat meningkatkan rasa percaya diri, semangat, dan keinginan untuk mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam secara optimal.⁷⁶

Selain didukung oleh teori, hasil penelitian ini juga memperkuat penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa media *Wordwall* merupakan salah satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk diterapkan di sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Oleh karena itu, guru dapat memanfaatkan *Wordwall* sebagai media pembelajaran inovatif agar proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.⁷⁷

⁷⁶ Sari, M., & Prasetyo, Z. K., "Penerapan Gamification untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Ilmu Komputer dan Pendidikan* (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2021), h. 84.

⁷⁷ Rahmatullah, S. S., Mulyadiprana, A., & Ganda, N., "Pengaruh Model Pembelajaran Gamification terhadap Partisipasi Siswa Kelas VI Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 3, No. 3, 2021, h. 213.

BAB V

KESIMPULAN dan SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SD Negeri Lut Kucak Kabupaten Bener Meriah, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan gamifikasi berbasis *Wordwall* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan Independent Samples t-test yang memperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,001, yaitu lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($0,001 < 0,05$). Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa dapat diterima.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyarankan kepada guru Pendidikan Agama Islam agar memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif, seperti *Wordwall*, sebagai salah satu alternatif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media yang interaktif diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar, keaktifan, dan partisipasi siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara lebih optimal.

Bagi pihak sekolah, diharapkan dapat memberikan dukungan kepada guru dalam mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, seperti akses internet, perangkat pendukung, serta pelatihan mengenai penggunaan media pembelajaran digital. Dukungan tersebut akan membantu guru menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan.

Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk mengembangkan penelitian yang berkaitan dengan penggunaan media *Wordwall* maupun media gamifikasi lainnya. Penelitian selanjutnya juga disarankan melibatkan jumlah sampel yang lebih besar, materi pembelajaran yang berbeda, atau jenjang pendidikan lain agar diperoleh hasil penelitian yang lebih

luas dan dapat memperkaya kajian mengenai penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.



DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, (2013) *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta, Rineka Cipta.
- Brilianti, S., Fadilah, A. A., Rahmatika, M., & Puspita, (2025). *Analisis Penerapan Metode Games Education dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Sindoro Cendikia
- 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: Envisioning Future Media Environments*, Amerika Serikat: Tampere, Finlandia.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. "Does Gamification Work? – A Literature Review of Empirical Studies on Gamification." *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, Amerika Serikat : Waikoloa, Hawai, USA.. 2014.
- Hardani, dkk, (2020) *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* .Yogyakarta, CV.Pustaka Ilmu Grup.
- Karimuddin Abdullah dkk, (2021), *Metode Penelitian Kuantitatif*, Pidie, Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*, PT Remaja, 2016.
- Masni, (2015) H. *Strategi meningkatkan motivasi belajar mahasiswa*. Dikdaya.
- Nisaul Barokati Seliro Wangi, (2022), *Pembelajaran Daring Berbasis Gamifikasi*, Lamongan , Dels Media.
- Nooviar, M. S., Wahyuni, V. I., & Deviv, S. 92024) *Transformasi Pembelajaran: Menghidupkan Keaktifan Belajar Siswa melalui Strategi Gamifikasi di Sekolah Dasar*. Jakarta: Edukatif Press.
- Rahmatullah, S. S., Mulyadiprana, A., & Ganda, N. (2021) *Pengaruh Model Pembelajaran Gamification Terhadap Partisipasi Siswa Kelas VI Sekolah Dasar*. 3(3)
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000) "Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being." *American Psychologist*.

- Sardiman, A. M.(2012) *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiono, (2021) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*, CV. Bandung, Alfabeta
- Triyogo, H. (2014) *Pengaruh Lingkungan Belajar Dan Karakter Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian TKJ Di SMK Muhammadiyah 1 Playen*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Jusuf, H. (2016) Pengembangan Blended Learning Untuk Memotivasi Peserta Didik Dalam Memahami Materi Ajar. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, Vol : 3(1).
- Karmila Sari, R., & Siti Nurani. (2021) "Quizizz atau Kahoot, Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris." *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, Purwokerto:AMIK Veteran Purwokerto.
- Kurniawan, D. (2020) "Gamifikasi untuk Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Indonesia*,(Jakarta: Universitas Jakarta.
- Rahmawati, R. (2018) Motivasi belajar, fasilitas belajar, lingkungan keluarga dan faktor-faktor lain. *Jurnal Pendidikan Dan Ekonomi*, 5(4).
- Sari, M., & Prasetyo, Z. K. (2021) "Penerapan Gamification untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Ilmu Komputer dan Pendidikan*, Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Subadi, S. (2020) Penggunaan Model Tgt Dengan Media Barcode Scanner Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa. *Jurnal Guru Dikmen Dan Dikus*, Vol : 3(1).
- Sulfemi, W. B. (2018) Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar IPS Di SMP Kabupaten Bogor. Refleksi Edukatika : *Jurnal Ilmiah Kependidikan*.
- Susanti, S., & Rekha, R. (2024) "Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton terhadap Motivasi Belajar Siswa." *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan dan Riset*, Jakarta: EduTech Jaya.
- John M. Echols dan Hassan Shadily, (2014) Kamus Inggris–Indonesia (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama).
- Abraham H. Maslow, (1994) Motivasi dan Kepribadian (Jakarta: Pustaka

Binaman Pressindo,).

Hamzah B. Uno, (2019) *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara,).

M. Ngalim Purwanto,(2017) *Psikologi Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya,) .

Sardiman A.M. (2018) *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali Pers,).

Kurniawan, D.(2020) "*Gamifikasi untuk Pembelajaran.*" *Jurnal Pendidikan Indonesia*,(Jakarta: Universitas Jakarta).

Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring, entri "Pendidikan", diakses 15 Oktober 2024

Rahmatullah, S.S. dkk,(2021) “Pengaruh model pembelajaran Gamification terhadap partisipasi siswa kelas VI sekolah dasar”, *Jurnal basicedu* Vol. 5, No. 3.

Abdul Malik Saif Ababil, Zainal Abidin, Saifuddin, dan Agus Fawait,(2025) “Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran Pendidikan Islam untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa,” *Indonesian Journal on Education*.

Abdul Malik Saif Ababil, dkk, (2025) “Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran pendidikan islam untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa”, *Jurnal oneducation*.

Sebastian Deterding, Dan Dixon, Rilla Khaled, dan Lennart Nacke,(2011) “*From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification,*” *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* (New York: Association for Computing Machinery).

Karl M. Kapp,(2012) *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education* (San Francisco: Pfeiffer).

Lee Sheldon,(2012) *The Multiplayer Classroom: Designing Coursework as a Game* (Boston: Cengage Learning,).

Rufika Naumi, dkk.(2025) “Penerapan Media Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah,”

Jurnal Pendidikan dan Studi Islam, Vol. 11, No. 2.

- Hamzah B. Uno,(2019) *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara).
- Sardiman A. M.(2018) *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali Pers).
- Masni, H.(2015) *Strategi meningkatkan motivasi belajar mahasiswa*. Dikdaya.
- Hamzah B. Uno,(2021) *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara).
- Sulfemi, W. B.(2018) Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar IPS Di SMP Kabupaten Bogor. Refleksi Edukatika : *Jurnal Ilmiah Kependidikan*.
- Kompri,(2016) *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*, PT Remaja.
- Richard M. Ryan and Edward L. Deci,(2020) *Self-Determination Theory: Basic Psychological Needs in Motivation, Development, and Wellness* (New York: Guilford Press).
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring, entri "Pendidikan", diakses 15 Oktober 2024
- Muammar Khadafie,(2025) *Pendidikan Agama Islam: Tinjauan Teori dan Praktik* (Indramayu: Penerbit Adab)
- Desi Firmasari, dkk.,(2025) *Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam: Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak* (Malang: UMMPress).
- Mokh. Iman Firmansyah,(2025) "Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar, dan Fungsi," Taklim: *Jurnal Pendidikan Agama Islam*.
- Sujarwo dan Muhamad Akip,(2024) *Pendidikan Agama Islam* (Indramayu: Penerbit Adab).
- Muammar Khadafie,(2025) *Pendidikan Agama Islam: Tinjauan Teori dan Praktik* (Indramayu: Penerbit Adab)
- Abdul Malik Saif Ababil, dkk.,(2025) "Penerapan Gamifikasi dalam

Pembelajaran Pendidikan Islam untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal On Education*, Vol. 7, No. 1.

Ratna Wijayanti Daniar Paramita, dkk,(2021) *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Lumajang: Widya Gama Press, edisi ketiga).

Rukminingsih, dkk,(2020) *Metode Penelitian Pendidikan*, (Yogyakarta: Erhaka Utama).

John W. Creswell,(2018) *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, 5th ed. (Los Angeles: SAGE Publications).

Sugiyono,(1019) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, edisi ke-2 (Bandung: Alfabeta,).

John W. Creswell,(2018) *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, 5th ed. (Los Angeles: SAGE Publications).

Arikunto, Suharsimi,(2013) *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta, Rineka Cipta.

Triyogo, H.(2014) *Pengaruh Lingkungan Belajar Dan Karakter Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian TKJ Di SMK Muhammadiyah 1 Playen*. Universitas Negeri Yogyakarta.

Yamsuddin, dkk,(2011) *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*, (Bandung: Remaja Rosdakarya).

Imam Ghazali, Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25.

Sugiyono,(2019) *Statistika untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta).

Nooviar, M. S., Wahyuni, V. I., & Deviv, S,(2024) *Transformasi Pembelajaran: Menghidupkan Keaktifan Belajar Siswa melalui Strategi Gamifikasi di Sekolah Dasar* (Jakarta: Edukatif Press).

Kompri,(2016) *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya).

Kurniawan, D,(2020) "Gamifikasi untuk Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Indonesia* (Jakarta: Universitas Jakarta).

Sari, M., & Prasetyo, Z. K,(2021) "Penerapan Gamification untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Ilmu Komputer*

dan Pendidikan (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia).

Rahmatullah, S. S., Mulyadiprana, A., & Ganda, N,(2021) "Pengaruh Model Pembelajaran Gamification terhadap Partisipasi Siswa Kelas VI Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 3, No. 3.



LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Keterangan Pengangkatan Pembimbing Skripsi



SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: 1314 Tahun 2026

TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Menimbang :

- bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi;
- bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat dalam jabatan sebagai pembimbing skripsi mahasiswa;
- bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b, perlu menetapkan Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Mengingat :

- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
- Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
- Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
- Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelola, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
- Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
- Peraturan Menteri Agama RI Nomor 44 Tahun 2022, tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Peraturan Menteri Agama Nomor 14 Tahun 2022, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Departemen Agama;
- Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Km.05/2011, tentang penetapan UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
- Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa

KESATU : Menunjuk Saudara:

Realita, S.Ag., M.Ag

Untuk membimbing skripsi:

Nama : Nadya Azzuhra
NIM : 220201019
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Judul : Pengaruh Penggunaan Gamifikasi terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Agama Islam di SD Negeri Lut Kucak, Bener Meriah

KEDUA : Kepada pembimbing yang tercantum namanya di atas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku;

KETIGA : Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA-025.04.2.423925/2026 Tanggal 01 Desember 2025 Tahun Anggaran 2026;

KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku selama enam bulan sejak tanggal ditetapkan;

KELIMA : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Surat Keputusan ini

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 05 Juni 2026
Dekan


Satuli Muluk



Tembusan

1. Salinan Kementerian Agama RI di Jakarta;
2. Dapen Pendidikan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
3. Direktur Perguruan Tinggi Kementerian Agama RI di Jakarta;
4. Kantor Pelayanan Pendaftaran Negeri (KPPN) di Banda Aceh;
5. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
6. Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry;
7. Pembimbing yang bersangkutan untuk diteliti dan dilaksanakan;
8. Mahasiswa yang bersangkutan

Elang? Kediri, Jawa Tengah, Mendang, Negeri



Lampiran 2 : Surat Melaksanakan Penelitian Dari Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh Telp/Fax. : 0651-752921

Nomor : B-3086/Un.08/FTK.1/TL.00/5/2026

Lamp : -

Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,

Kepala SDN Lut Kucak Kabupaten Bener Meriah

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

NIM : 220201091

Nama : NADYA AZZUHRA

Program Studi/Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Alamat : Jalan suka jadi panteraya Tengah LUT KUCAK

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **PENGARUH GAMIFIKASI DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AGAMA ISLAM DI SD NEGERI LUT KUCAK KABUPATEN BENER MERIAH**

Banda Aceh, 06 Mei 2026

An. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan



Prof. Dr. Buhori Muslim, M.Ag.

NIP. 197508152001121002

Berlaku sampai : 12 Juni 2026

AR - RANIRY

Lampiran 3 : Surat Telah Melaksanakan Penelitian Dari SDN Lut Kucak

PEMERINTAH KABUPATEN BENER MERIAH
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI LUT KUCAK

Jl. Takengon, Wih Pesam, Bener Meriah, Aceh 24581
NPSN: 1010727237 Pos-el: sdan.kucak@gmail.com

Nomor : 500.3.5/115/SDNlutkucak.PT/I/2026
Lampiran : -
Hal : Rekomendasi Penelitian

Sehubungan dengan surat dari Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Fakultas Tarbiyah dan keguruan Nomor: B-3086/Un.08/FTK.I/TL.00/5/2026 Tanggal 12 Mei 2026 tentang kelengkapan data penyusunan skripsi :

Nama : Nadya Azzuhra
NIM : 220201091
Jurusan/Prodi : Pendidikan Agama Islam (PAI)

Untuk Mendapatkan Informasi dan Data-data Pembuatan Judul Skripsi **“Pengaruh Gamifikasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Agama Islam di SD Negeri Lut Kucak Kabupaten Bener Meriah”** Bersama ini kami sampaikan bahwa kami tidak keberatan dan memberikan izin kepada mahasiswa tersebut untuk melaksanakan penelitian pada SD Negeri Lut Kucak di Kecamatan Wih Pesam Kabupaten Bener Meriah.

Demikianlah Rekomendasi ini kami sampaikan, dan Terima kasih.

Lut Kucak, 12 Mei 2026
Kepala Satuan Pendidikan
SD Negeri Lut Kucak



Lahri Azwita, S.Pd., M.Pd
NIP. 197103061993052002

A R - R A N I R Y

Lampiran 5: Data Nilai Kelas Ekperiment

No	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	Total
1	4	4	4	4	3	2	3	3	4	4	35
2	4	4	2	4	4	2	1	4	4	3	32
3	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	35
4	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	28
5	4	3	2	3	4	2	3	4	4	4	33
6	4	4	4	4	2	3	1	4	4	4	34
7	4	4	2	4	4	2	3	3	4	4	34
8	4	4	2	4	4	2	3	3	4	4	34
9	3	3	2	3	4	2	4	4	4	3	32
10	4	4	2	3	3	2	4	3	4	4	33
11	4	4	2	3	3	2	4	3	4	3	32
12	4	2	4	3	2	1	4	2	4	4	30
13	4	4	1	1	2	2	2	4	3	4	27
14	4	4	2	4	4	2	1	4	3	3	31
15	4	4	2	4	4	2	1	4	4	3	32

Lampiran 6: Data Nilai Kelas Kontrol

No	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	Total
1	4	3	2	3	3	2	3	3	3	3	29
2	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	33
3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	24
4	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	24
5	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	26
6	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	24
7	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
8	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	27
9	3	4	3	4	3	4	2	2	2	2	29
10	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	26
11	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	25
12	3	3	4	3	2	2	2	3	2	2	26
13	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	26
14	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
15	3	2	3	2	4	2	3	3	2	2	26

Lampiran 7: Hasil Uji Persyaratan

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
EKSPERIMEN	.211	15	.072	.907	15	.123
KONTROL	.247	15	.014	.894	15	.077

Tests of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
KONTROL	Based on Mean	1.730	3	7	.248
	Based on Median	1.498	3	7	.296
	Based on Median and with adjusted df	1.498	3	4.964	.323
	Based on trimmed mean	1.727	3	7	.248

Independent Samples Test

t-test for Equality of Means

		Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference
					Lower
NILAI	Equal variances assumed	.001	5.133	.915	3.259
	Equal variances not assumed	.001	5.133	.915	3.258

Lampiran 8: Modul Ajar Kelas Eksperimen

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)	
IDENTITAS	
Penyusun	: Nadya Azzuhra
Instansi	: SDN Lut Kucak
Tahun Penyusunan	: 2026
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: PAI
Kelas	: VI (enam)
Materi Pembelajaran	: Meneladani Asmaulhusna (<i>al-Gaffār, al-'Afuww, al-Wāḥid, aṣ-Ṣamad</i>)
Alokasi Waktu	: 2×35 Menit (1 Pertemuan)
CAPAIAN PEMBELAJARAN	
Peserta didik mampu Memahami sifat-sifat Allah Swt., beberapa asmaulhusna, iman kepada kitab-kitab Allah Swt. dan rasul-rasul Allah Swt.	
TUJUAN PEMBELAJARAN	
1. Menyajikan arti dan makna Asmaulhusna al-Gaffār dengan baik dan benar. 2. Menyajikan arti dan makna Asmaulhusna al-'Afuw dengan baik dan benar. 3. Menyajikan arti dan makna Asmaulhusna al-Wāḥid dengan baik dan benar. 4. Menyajikan arti dan makna Asmaulhusna al-Ṣamad dengan baik dan benar.	
INDIKATOR KETERCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN	
1. Peserta didik mampu membedakan makna <i>Al-Ghaffar</i> dan <i>Al-'Afuww</i> secara tepat, serta menjelaskan arti <i>Al-Wahid</i> dan <i>Ash-Shamad</i>. 2. Peserta didik menunjukkan sikap mau memaafkan kesalahan teman di kelas dan tidak bergantung/manja pada orang lain untuk tugas-tugas mandiri. 3. Peserta didik dapat melafalkan keempat Asmaulhusna tersebut beserta artinya dengan fasih.	

KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pendahuluan (15 menit)

1. Guru mengucapkan salam
2. Guru mengajak berdoa dan membaca Al-Quran dengan tartil sebelum pelajaran dimulai
3. Guru mengecek kehadiran siswa
4. Guru menyampaikan topik hari ini: “Meneladani Asmaulhusna (*al-Gaffār, al-Afuww, al-Wāḥid, aṣ-Ṣamad*)”
5. Guru menjelaskan TP yang akan di bahas
6. Guru melakukan apersepsi
7. Guru memberikan motivasi agar peserta didik membiasakan mengucapkan kalimah thayyibah sebagai bentuk mengingat Allah Swt.

Kegiatan Inti (60 menit)

Fase 1: Stimulasi

1. Guru menayangkan gambar/video pendek tentang orang yang sedang bersujud memohon ampun, gambar pemandangan alam semesta yang teratur, dan gambar seseorang yang sedang membutuhkan bantuan orang lain.
2. Guru mengajukan pertanyaan pemantik
 - Anak-anak, jika kita berbuat salah, kepada siapa kita meminta maaf?
 - Mengapa matahari hanya ada satu di dunia ini?
 - Dan ketika kita kesusahan, kepada siapa tempat terbaik untuk meminta pertolongan?"

Fase 2: Menyajikan Masalah

1. Peserta didik diajak mengamati gambar dan menemukan masalah yang berkaitan dengan sifat-sifat Allah
2. Guru mengarahkan siswa untuk merumuskan masalah, seperti:

- Apa perbedaan antara Allah Maha Pengampun (*Al-Ghaffar*) dan Maha Pemaaf (*Al-'Afuww*)?
- Apa bukti di dunia ini bahwa Allah itu Maha Esa (*Al-Wahid*)?
- Mengapa manusia harus bergantung hanya kepada Allah (*Ash-Shamad*)?

Fase 3: Pengumpulan Data

- Peserta didik dibagi ke dalam 4 kelompok (Kelompok *Al-Ghaffar*, *Al-'Afuww*, *Al-Wahid*, dan *Ash-Shamad*).
- Setiap kelompok diminta mengumpulkan informasi dari buku cetak PAI, Al-Qur'an, atau kartu materi yang disediakan guru mengenai makna dan bukti-bukti implementasi dari keempat Asmaulhusna tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Fase 4: Pengolahan Data

1. Peserta didik menuliskan hasil diskusi pada LKPD.
2. Peserta didik mengelompokkan perilaku sehari-hari yang mencerminkan Asmaulhusna tersebut (misalnya: merancang contoh sikap memaafkan kesalahan teman tanpa dendam sebagai wujud meneladani *Al-'Afuww*).

Fase 5: Pembuktian

1. Guru menampilkan roda berputar Spin di *Wordwall* yang berisi nama-nama peserta didik di layar proyektor
2. Guru memutar spin tersebut untuk memanggil nama perwakilan kelompok secara acak dan adil demi meningkatkan antusiasme peserta didik
3. Peserta didik/kelompok yang namanya terpilih berdasarkan hasil spin maju kedepan kelas mempresentasikan hasil pengelolaan informasi kelompoknya di depan kelas
4. Peserta didik yang lain diberikan kesempatan untuk memberikan tanggapan, kritik dan saran, serta pertanyaan.

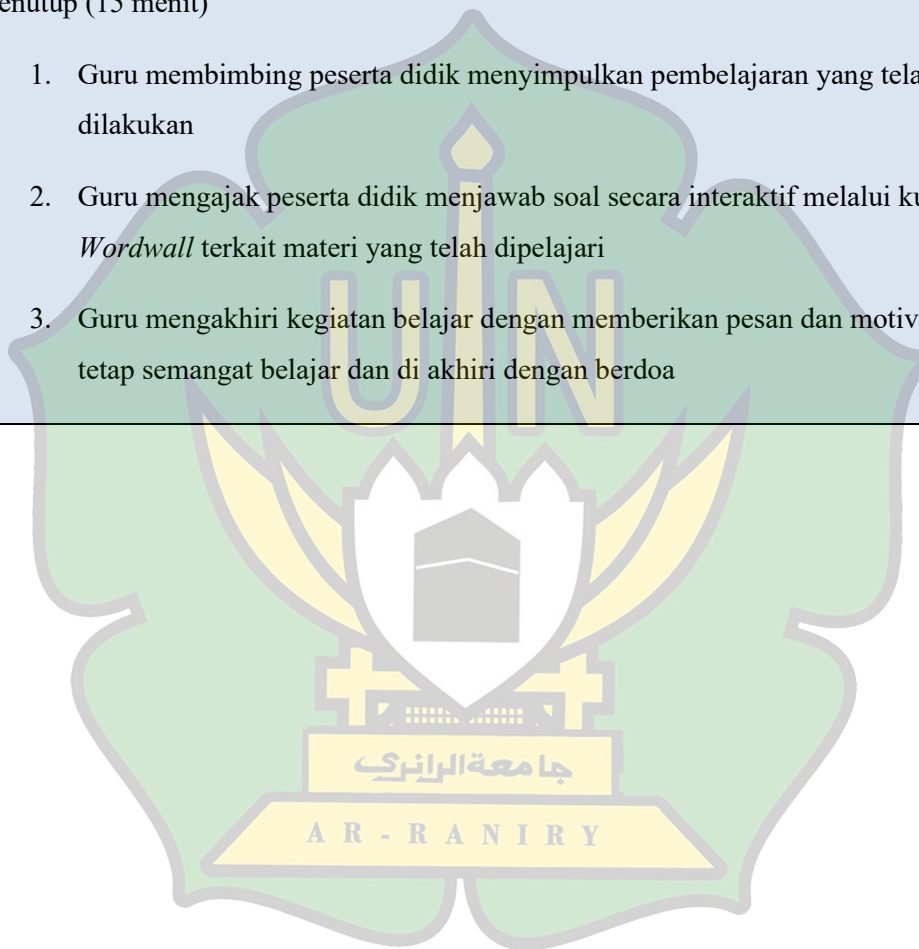
3. Guru memberikan penguatan terhadap jawaban peserta didik dan meluruskan jika terdapat kekeliruan.

Fase 6: Kesimpulan

1. Peserta didik diberikan kesempatan untuk menarik kesimpulan dan di bimbing oleh guru

Penutup (15 menit)

1. Guru membimbing peserta didik menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan
2. Guru mengajak peserta didik menjawab soal secara interaktif melalui kuis *Wordwall* terkait materi yang telah dipelajari
3. Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan di akhiri dengan berdoa



-Modul Ajar Kelas Kontrol

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)	
IDENTITAS	
Penyusun	: Nadya Azzuhra
Instansi	: SDN Lut Kucak
Tahun Penyusunan	: 2026
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: PAI
Kelas	: VI (enam)
Materi Pembelajaran	: Meneladani Asmaulhusna (<i>al-Gaffār, al-'Afuww, al-Wāhid, as-Ṣamad</i>)
Alokasi Waktu	: 2×35 Menit (1 Pertemuan)
CAPAIAN PEMBELAJARAN	
Peserta didik mampu Memahami sifat-sifat Allah Swt., beberapa asmaulhusna, iman kepada kitab-kitab Allah Swt. dan rasul-rasul Allah Swt.	
TUJUAN PEMBELAJARAN	
5. Menyajikan arti dan makna Asmaulhusna al-Gaffār dengan baik dan benar. 6. Menyajikan arti dan makna Asmaulhusna al-'Afuw dengan baik dan benar. 7. Menyajikan arti dan makna Asmaulhusna al-Wāhid dengan baik dan benar. 8. Menyajikan arti dan makna Asmaulhusna al-Ṣamad dengan baik dan benar.	
INDIKATOR KETERCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN	
4. Peserta didik mampu membedakan makna <i>Al-Ghaffar</i> dan <i>Al-'Afuww</i> secara tepat, serta menjelaskan arti <i>Al-Wahid</i> dan <i>Ash-Shamad</i> . 5. Peserta didik menunjukkan sikap mau memaafkan kesalahan teman di kelas dan tidak bergantung/manja pada orang lain untuk tugas-tugas mandiri. 6. Peserta didik dapat melafalkan keempat Asmaulhusna tersebut beserta artinya dengan fasih.	
KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Pendahuluan (15 menit) 8. Guru mengucapkan salam 9. Guru mengajak berdoa dan membaca Al-Quran dengan tartil sebelum pelajaran dimulai 10. Guru mengecek kehadiran siswa	

11. Guru menyampaikan topik hari ini: “Meneladani Asmaulhusna (*al-Gaffār, al-'Afuww, al-Wāhid, aṣ-Ṣamad*)”
12. Guru menjelaskan TP yang akan di bahas
13. Guru melakukan apersepsi
14. Guru memberikan motivasi agar peserta didik membiasakan mengucapkan kalimah thayyibah sebagai bentuk mengingat Allah Swt.

Kegiatan Inti (60 menit)

Fase 1: Stimulasi

3. Guru menayangkan gambar/video pendek tentang orang yang sedang bersujud memohon ampun, gambar pemandangan alam semesta yang teratur, dan gambar seseorang yang sedang membutuhkan bantuan orang lain.
4. Guru mengajukan pertanyaan pemantik
 - Anak-anak, jika kita berbuat salah, kepada siapa kita meminta maaf?
 - Mengapa matahari hanya ada satu di dunia ini?
 - Dan ketika kita kesusahan, kepada siapa tempat terbaik untuk meminta pertolongan?"

Fase 2: Menyajikan Masalah

3. Peserta didik diajak mengamati gambar dan menemukan masalah yang berkaitan dengan sifat-sifat Allah
4. Guru mengarahkan siswa untuk merumuskan masalah, seperti:
 - Apa perbedaan antara Allah Maha Pengampun (*Al-Ghaffar*) dan Maha Pemaaf (*Al-'Afuww*)?
 - Apa bukti di dunia ini bahwa Allah itu Maha Esa (*Al-Wahid*)?
 - Mengapa manusia harus bergantung hanya kepada Allah (*Ash-Shamad*)?

Fase 3: Pengumpulan Data

- Peserta didik dibagi ke dalam 4 kelompok (Kelompok *Al-Ghaffar*, *Al-'Afuww*, *Al-Wahid*, dan *Ash-Shamad*).
- Setiap kelompok diminta mengumpulkan informasi dari buku cetak PAI, Al-Qur'an, atau kartu materi yang disediakan guru mengenai makna dan bukti-bukti implementasi dari keempat Asmaulhusna tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Fase 4: Pengolahan Data

4. Peserta didik menuliskan hasil diskusi pada LKPD.

5. Peserta didik mengelompokkan perilaku sehari-hari yang mencerminkan Asmaulhusna tersebut (misalnya: merancang contoh sikap memaafkan kesalahan teman tanpa dendam sebagai wujud meneladani *Al-'Afuww*).

Fase 5: Pembuktian

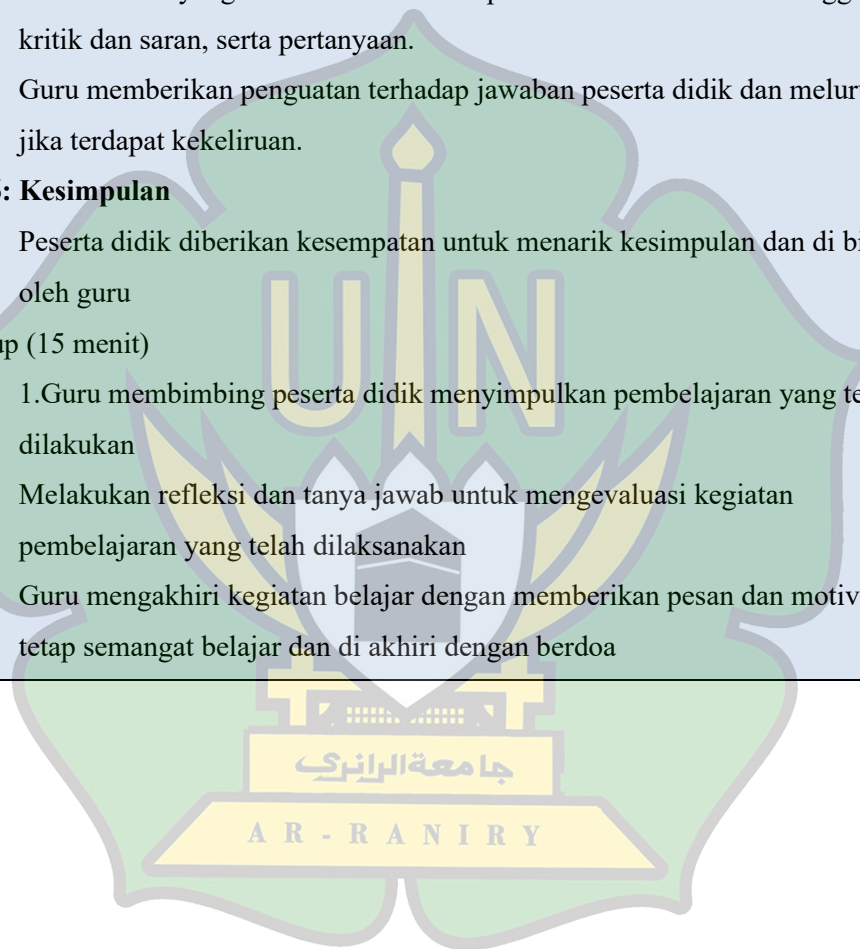
5. Peserta didik mempresentasikan dari hasil pengelolaan informasi kelompoknya di depan kelas
6. Peserta didik yang lain diberikan kesempatan untuk memberikan tanggapan, kritik dan saran, serta pertanyaan.
6. Guru memberikan penguatan terhadap jawaban peserta didik dan meluruskan jika terdapat kekeliruan.

Fase 6: Kesimpulan

2. Peserta didik diberikan kesempatan untuk menarik kesimpulan dan di bimbing oleh guru

Penutup (15 menit)

4. 1. Guru membimbing peserta didik menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan
5. Melakukan refleksi dan tanya jawab untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan
6. Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan di akhiri dengan berdoa



Lampiran 9: LKPD Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

NAMA :
 KELAS :
 TEMA :

TUJUAN PEMBELAJARAN

Peserta didik mampu memahami dan mengkomunikasikan beberapa asmaul husna (Alghaffar, Al-'Afuw, Al-Wahid, Al-Shamad) agar tumbuh perilaku menutupi aib teman, memaafkan, kemandirian, peduli dengan kesulitan orang lain.

Bacalah buku paket, dan materi yang telah disediakan.

Diskusikan dan temukan fakta-fakta penting berikut bersama kelompokmu:

1. Apa arti *Al-Ghaffar*? Apa contoh tindakan Allah saat mengampuni manusia?

Jawab:

2. Apa arti *Al-'Afuww*? Mengapa pemaaf lebih tinggi tingkatannya dari pengampun?

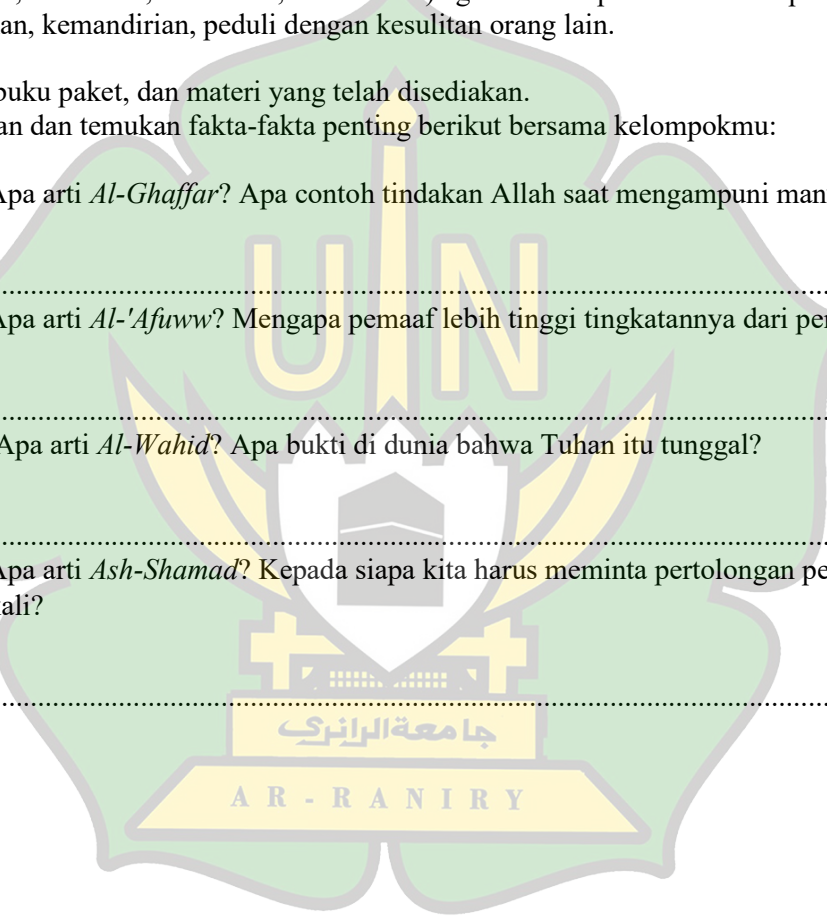
Jawab:

3. Apa arti *Al-Wahid*? Apa bukti di dunia bahwa Tuhan itu tunggal?

Jawab:

4. Apa arti *Ash-Shamad*? Kepada siapa kita harus meminta pertolongan pertama kali?

Jawab:



Lampiran 10: Soal Dan Kunci Jawaban

Pilihan Ganda

Petunjuk: Beri tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D yang merupakan jawaban paling benar!

1. Asmaulhusna Al-Ghaffār memiliki arti

- A. Maha Pemaaf
- B. Maha Pengampun**
- C. Maha Esa
- D. Maha Dibutuhkan

2. Asmaulhusna Al-'Afuww berarti Allah Swt.

- A. Maha Mengetahui
- B. Maha Esa
- C. Maha Pemaaf**
- D. Maha Perkasa

3. Perbedaan antara Al-Ghaffār dan Al-'Afuww adalah

- A. Al-Ghaffār berarti Maha Pengampun, sedangkan Al-'Afuww berarti Maha Pemaaf.**
- B. Al-Ghaffār berarti Maha Esa, sedangkan Al-'Afuww berarti Maha Pengampun.
- C. Al-Ghaffār berarti Maha Dibutuhkan, sedangkan Al-'Afuww berarti Maha Pemaaf.
- D. Al-Ghaffār berarti Maha Pemberi Rezeki, sedangkan Al-'Afuww berarti Maha Pengasih.

4. Asmaulhusna Al-Wāḥid mengajarkan bahwa

- A. Allah mempunyai banyak sekutu.
- B. Allah adalah Tuhan Yang Maha Esa.**
- C. Allah membutuhkan makhluk-Nya.
- D. Allah hanya mengampuni orang tertentu.

5. Arti Asmaulhusna Aṣ-Ṣamad adalah

- A. Allah Maha Mengetahui.
- B. Allah Maha Pengampun.
- C. Allah Maha Dibutuhkan oleh semua makhluk.**
- D. Allah Maha Melihat.

6. Perilaku yang mencerminkan meneladani Asmaulhusna Al-'Afuww adalah

- A. Membalas kesalahan teman.
- B. Mengejek teman yang melakukan kesalahan.
- C. Memaafkan teman yang meminta maaf.**
- D. Menyimpan rasa dendam.

7. Contoh perilaku yang menunjukkan pengamalan Asmaulhusna Aṣ-Ṣamad adalah

A. Berdoa hanya kepada Allah ketika menghadapi kesulitan.

B. Meminta pertolongan kepada benda keramat.

C. Menyombongkan diri kepada teman.

D. Tidak mau berusaha ketika belajar.

8. Bacaan Asmaulhusna yang berarti Maha Esa adalah

A. Al-Ghaffār

B. Al-'Afuww

C. Al-Wāḥid

D. Aṣ-Ṣamad

9. Di bawah ini yang merupakan contoh meneladani Al-Ghaffār adalah

A. Mengakui kesalahan dan memohon ampun kepada Allah Swt.

B. Bermalas-malasan belajar.

C. Mengejek teman yang berbeda pendapat.

D. Tidak mau meminta maaf.

10. Perhatikan pernyataan berikut!

(1) Selalu meminta ampun kepada Allah setelah berbuat salah.

(2) Memafkan teman yang telah meminta maaf.

(3) Meyakini bahwa hanya Allah yang berhak disembah.

(4) Selalu bergantung kepada Allah ketika menghadapi kesulitan.

Pernyataan yang menunjukkan sikap meneladani Asmaulhusna Al-Wāḥid adalah

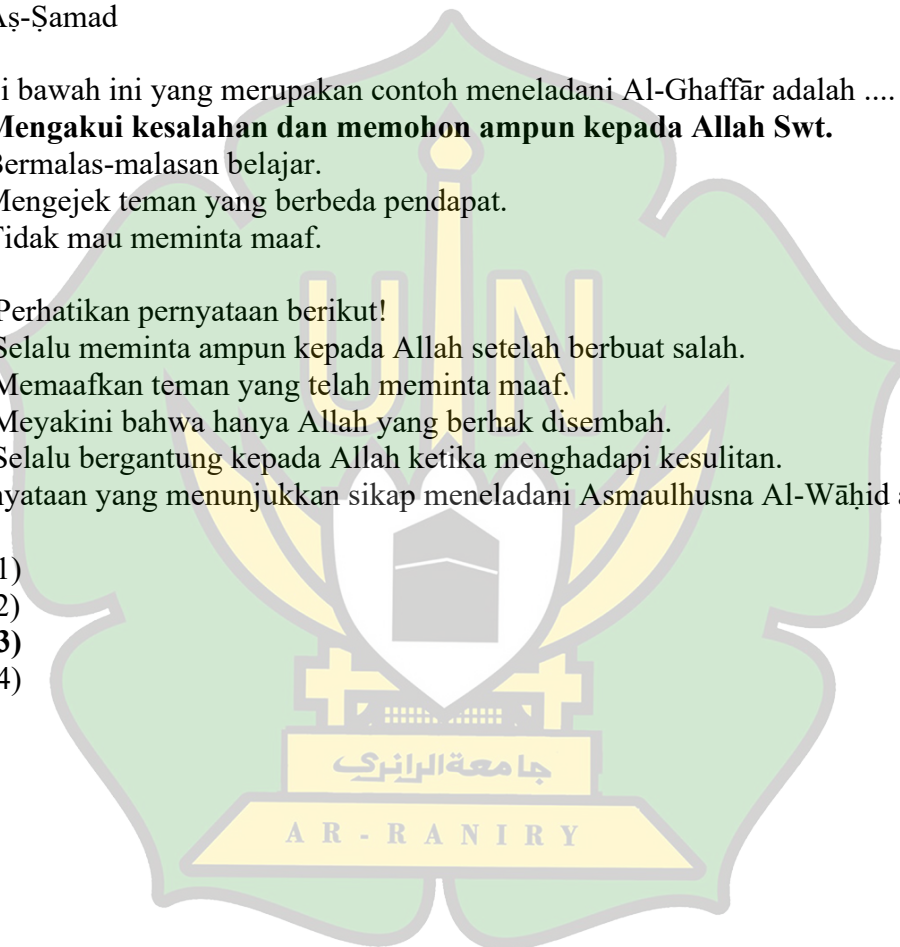
....

A. (1)

B. (2)

C. (3)

D. (4)



Lampiran 11 : Angket Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

Angket motivasi belajar ini diadopsi dan dimodifikasi dari model ARCS yang dikembangkan oleh John M. Keller (2010), yang meliputi Attention, Relevance, Confidence, dan Satisfaction. Butir pernyataan dimodifikasi dan disesuaikan dengan konteks penggunaan gamifikasi berbasis Wordwall pada pembelajaran PAI serta karakteristik siswa sekolah dasar.

Nama Siswa:

Kelas: VI (Enam)

Petunjuk Pengisian:

Bacalah pernyataan di bawah ini dengan teliti. Berikan tanda centang (✓) pada kolom pilihan yang paling sesuai dengan apa yang kamu rasakan saat mengerjakan kuis/latihan soal menggunakan kertas!

- **SS** : Sangat Setuju
- **S** : Setuju
- **TS** : Tidak Setuju
- **STS**: Sangat Tidak Setuju

[LEMBAR ANGKET SISWA]

No	Pernyataan / Kondisi yang Dirasakan	SS (4)	S (3)	TS (2)	STS (1)
A	Faktor Daya Tarik & Perhatian (Attention)				
1	Saya merasa pelajaran PAI/kelas menjadi jauh lebih seru saat guru membagikan soal kuis di kertas.				
2	Adanya kuis kertas di akhir kelas membuat saya tetap konsentrasi dan tidak mengobrol dengan teman				
3	Saya merasa bosan dan mengantuk saat mengerjakan kuis menggunakan kertas.				
B	Faktor Keterlibatan & Keaktifan (Relevance)				
4	Saya selalu ingin langsung menulis dan menjawab pertanyaan yang ada di lembar kertas kuis.				

No	Pernyataan / Kondisi yang Dirasakan	SS (4)	S (3)	TS (2)	STS (1)
5	Mengerjakan kuis di kertas membuat saya merasa tertantang untuk menulis jawaban dengan benar.				
6	"Saya malas mengerjakan kuis di kertas karena bosan harus banyak menulis jawaban dengan pulpen/pensil.				
C	Faktor Rasa Percaya Diri (Confidence)				
7	Meskipun tulisan saya ada yang salah di kertas, saya tidak takut untuk terus mencoba belajar.				
8	Saya merasa yakin bisa menuliskan jawaban yang baik dan benar di lembar kertas kuis saya.				
D	Faktor Kepuasan Belajar (Satisfaction)				
9	Setelah selesai mengerjakan kuis di kertas, saya menjadi lebih mudah mengingat materi pelajaran hari ini.				
10	Saya berharap guru selalu memberikan kuis menggunakan kertas pada setiap pertemuan kelas selanjutnya.				

Lampiran 12: Dokumen Kegiatan Pembelajaran dan Penelitian



Kegiatan menjelaskan materi



Kegiatan mengerjakan LKPD



Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *Wordwall* dalam kelas eksperimen



Pembagian soal posttest

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

BIODATA DIRI

Nama : Nadya Azzuhra
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Tempat/Tanggal Lahir : Lut Kucak, 8 April 2004
 Alamat : Lut Kucak Kec Wih Pesam Kab Bener Meriah
 Kewarganegaraan : Indonesia
 Agama : Islam
 Status : Mahasiswa
 Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan Agama Islam
 No. HP : 082267605850
 Email : 220201091@student.ar-raniry.ac.id

RIWAYAT PENDIDIKAN

TK (Tahun) : TK Lut Kucak
 SD (Tahun) : SDN Lut Kucak
 SMP (Tahun) : MTSN Ahlussunnah Walja'maah
 SMA (Tahun) : MAS Modern Al-Zahrah
 Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh

DATA ORANG TUA

Nama Ayah : Widodo
 Pekerjaan Ayah : Petani
 Nama Ibu : Cut Dewi Maharani
 Pekerjaan Ibu : Ibu Rumah Tangga
 Alamat : Lut Kucak Kec Wih Pesam Kab Bener Meriah