

**PENERAPAN GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR QUR'AN HADIST PADA MATERI HORMAT
DAN PATUH KEPADA ORANG TUA DAN GURU PADA SISWA
KELAS XI MADRASAH ALIYAH ULUMUL QURAN (MUQ)
PAGAR AIR BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

ANRIVAL ARRASYID

NIM 210201258

**Mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM BANDA ACEH
1446 H/ 2024**

**PENERAPAN GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR QUR'AN HADIST PADA MATERI HORMAT DAN PATUH
KEPADA ORANG TUA DAN GURU PADA SISWA KELAS XI
MADRASAH ALIYAH ULUMUL QURAN (MUQ) PAGAR AIR BANDA
ACEH**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh
Sebagai Salah Satu Beban Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana (S1) dalam Ilmu Pendidikan Islam

Oleh:

ANRIVAL ARRASYID

NIM. 210201258

Mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Disetujui oleh:

Pembimbing I

Dr. Salami Mahmud, M.A
NIP. 196512051992032002

**PENERAPAN GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR QUR'AN HADIST PADA MATERI HORMAT DAN PATUH
KEPADA ORANG TUA DAN GURU PADA SISWA KELAS XI
MADRASAH ALIYAH ULUMUL QURAN (MUQ) PAGAR AIR
BANDA ACEH
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

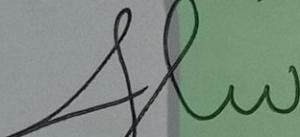
Pada hari/tanggal:

Jumat, 20 Agustus 2024

15 Safar 1446

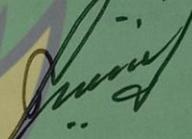
Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,



Dr. Salami Mahmud, M.A.
NIP. 196512051992032003

Sekretaris,



Dr. Muhammad Ichsan, S.Pd.I., M.Ag.
NIP. 198401022009121003

Penguji I,



Dr. Muzakir, S.Ag., M.Ag.
NIP. 197608142009011013

Penguji II,

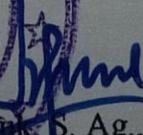


Dr. Masbur, S.Ag., M.Ag.
NIP. 197402052009011004



Mengetahui,

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


Prof. Saiful Muluk, S. Ag., M.A., M. Ed., Ph. D.
NIP. 1973010211997031003

LEMBAR PERNYATAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Anrival Arrasyid

NIM : 210201258

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Judul Skripsi : Penerapan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Qur'an Hadist Pada Materi Hormat Dan Patuh Kepada Orang Tua Dan Guru Pada Siswa Kelas XI Madrasah Aliyah Ulumul Quran (Muq) Pagar Air Banda Aceh

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 di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat 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.

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

Banda Aceh, 27 Agustus 2024

Yang Menyatakan,



ANRIVAL ARRASYID

NIM. 210201258

ABSTRAK

Nama : Anrival Arrasyid
NIM : 210201258
Judul Skripsi : Penerapan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Qur'an Hadist Pada Materi Hormat Dan Patuh Kepada Orang Tua Dan Guru Pada Siswa Kelas XI Madrasah Aliyah Ulumul Quran (Muq) Pagar Air Banda Aceh
Pembimbing : Dr. Salami Mahmud, M.A
Kata Kunci : *Gamifikasi, Hasil Belajar*

Berdasarkan obsevasi di Madrasah Aliyah Ulumul Quran (Muq) Pagar Air Banda Aceh tepatnya di kelas XI peneliti menemukan beberapa permasalahan, masih banyak siswa belum menguasai materi pembelajaran, dan juga nilai yang diperoleh siswa masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang digunakan (75). Untuk menyelesaikan masalah di atas maka peneliti mencoba menggunakan metode pembelajaran Gamifikasi. Melalui metode ini peneliti membimbing siswa memecahkan masalah, menemukan ide-ide baru serta menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Tujuan Penelitian ini yaitu: (1) Mendeskripsikan aktivitas guru dalam meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan metode pembelajaran Gamifikasi pada materi hormat dan patuh kepada orang tua dan guru di kelas XI Madrasah Aliyah Ulumul Quran (MUQ) Pagar Air Banda Aceh, (2) Mendeskripsikan aktivitas siswa melalui penggunaan metode pembelajaran Gamifikasi dalam meningkatkan hasil belajar di kelas XI Madrasah Aliyah Ulumul Quran (MUQ) Pagar Air Banda Aceh, (3) Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan metode pembelajaran Gamifikasi kelas XI Madrasah Aliyah Ulumul Quran (MUQ) Pagar Air Banda Aceh. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Aktivitas guru pada siklus I yaitu 90% dengan kategori baik dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 92% dengan kategori baik, (2) Aktivitas siswa pada siklus I yaitu 88% dengan kategori baik dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 90% dengan kategori baik, (3) Ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I yaitu 65% dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 85%. Berdasarkan data tersebut dengan menggunakan metode pembelajaran Gamifikasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi hormat dan patuh kepada orang tua dan guru di kelas XI Madrasah Aliyah Ulumul Quran (MUQ) Pagar Air Banda Aceh.

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Penerapan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Qur’an Hadist Pada Materi Hormat Dan Patuh Kepada Orang Tua Dan Guru Siswa Kelas XI Madrasah Aliyah Ulumul Quran (MUQ) Pagar Air Banda Aceh.” Skripsi ini disusun sebagai syarat pada program Strata1 sarjana pendidikan di Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry Banda Aceh.

Peneliti menyadari jika selama proses berlangsung pengerjaan skripsi ini, banyak pihak telah memberi dukungan, oleh karena itu, peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Dr. Salami Mahmud, MA. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan di setiap tahapan pengerjaan proposal penelitian hingga selesai.
2. Orang tua yang selalu memberikan dukungan, doa, dan kata-kata penyemangat selama peneliti berkutat dengan mengerjakan proposal penelitian.

3. Sahabat-sahabat peneliti yang sama-sama berjuang dan saling memberikan dukungan selama proses pengerjaan proposal.

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti telah berusaha semaksimal mungkin untuk menyelesaikannya dengan baik, namun peneliti juga menyadari jika masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan adanya kritik dan saran dari pembaca untuk menyempurnakan kekurangan yang ada dalam proposal penelitian ini. Besar harapan skripsi ini bisa dijadikan sebagai referensi bagi studi terkait dan dapat bermanfaat bagi pembaca sekalian.

Banda Aceh, 3 Juni 2024

Anrival Arrasyid
NIM 210201258



DAFTAR ISI

Halaman

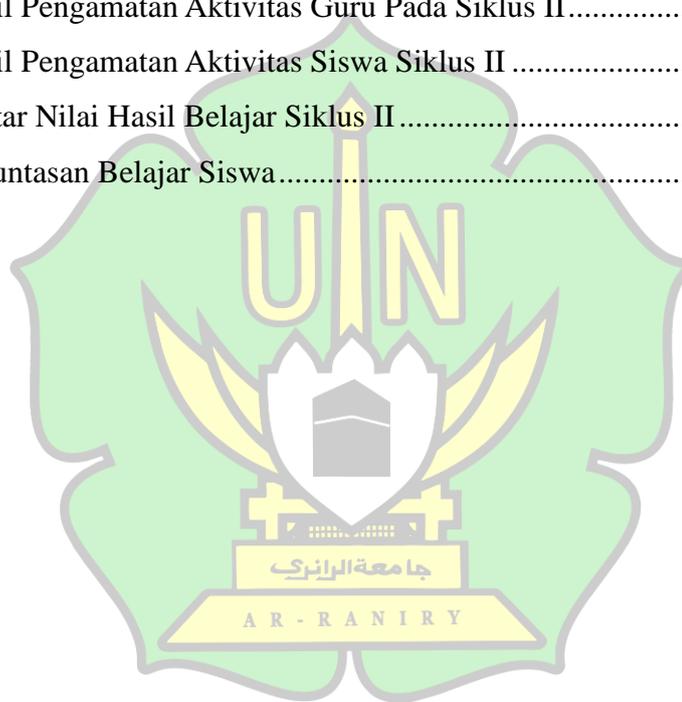
HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR DIAGRAM	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	5
E. Definisi Operasional.....	5
F. Kajian Terdahulu.....	7
G. Sistematika Pembahasan.....	13
BAB II.....	Error! Bookmark not defined.
LANDASAN TEORITIS	15
A. Teori Gamifikasi	15
1. Sejarah Gamifikasi dalam Dunia Pendidikan	15
2. Jenis Gamifikasi	18
3. Langkah-langkah penerapan gamifikasi	20
B. Hasil Belajar.....	21
1. Pengertian Hasil Belajar	21
2. Faktor Faktor Yang Memengaruhi Hasil belajar	23

C. Materi Ajar Hormat dan Patuh Kepada Orang Tua dan Guru.....	23
BAB III	25
METODELOGI PENELITIAN	26
A. Rancangan Penelitian.....	26
B. Tempat Penelitian.....	30
C. Subjek Penelitian.....	30
D. Teknik Pengumpulan Data.....	31
E. Instrument Pengumpulan Data.....	31
F. Teknik Analisis Data	32
BAB IV	34
HASIL PENELITIAN.....	35
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	35
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	55
BAB V.....	59
PENUTUP.....	60
A. Kesimpulan.....	60
B. Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA.....	62
DAFTAR LAMPIRAN	66



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Pemetaan KD dan IPK Hormat dan Patuh Kepada Orang Tua	25
Tabel 4.1 Jadwal penelitian di Madrasah Aliyah Ulumul Quran (MUQ)	36
Tabel 4.2 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Pada Siklus I	38
Tabel 4.3 Hasil Pengamatan Siswa Siklus I	40
Tabel 4.4 Daftar Nilai Hasil Belajar Siklus I	43
Tabel 4.5 Hasil Temuan Refleksi Pembelajaran Siklus I	44
Tabel 4.6 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Pada Siklus II	48
Tabel 4.7 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II	50
Tabel 4.8 Daftar Nilai Hasil Belajar Siklus II	53
Tabel 4.9 Ketuntasan Belajar Siswa	54



DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1 Diagram Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II	56
Diagram 4.2 Diagram Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II.....	57
Diagram 4.3 Diagram Aktivitas Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II.....	59



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	66
Lampiran 2	67
Lampiran 3	75
Lampiran 4	76
Lampiran 5	79
Lampiran 6	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 7	97



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu cara untuk meningkatkan kualitas hidup seseorang. Pendidikan memungkinkan seseorang untuk mencapai potensi mereka. Namun, pendidikan bukan hanya pertumbuhan individu, tetapi juga dasar pembangunan suatu bangsa. Salah satu pelaksanaan pendidikan adalah lembaga pendidikan. Peran lembaga pendidikan sangat penting dalam membantu dan mendukung pembentukan sumber daya yang potensial.¹

Pendidikan agama islam memiliki 4 cabang pembelajaran salah satu nya ialah Qur'an Hadist, Qur'an Hadist memiliki peran penting dalam membaentuk karakter dan moralitas siswa. Mata pelajaran Qur'an Hadist tidak hanya mengajarkan pengetahuan agama, tetapi juga mengembangkan pemahaman yang mendalam tentang nilai-nilai islam, salah satunya adalah pengetahuan tentang Hormat dan Patuh Kepada Orang Tua dan Guru.

Guru merupakan unsur penting dalam proses belajar mengajar yang harus berkompeten dalam semua aspek penyampaian pembelajaran di kelas. Guru berperan penting sebagai pembimbing, membimbing siswa menemukan berbagai potensi yang dimilikinya sebagai bekal hidup mereka, mengarahkan siswa untuk melaksanakan tugas perkembangan sehingga menjadi manusia ideal yang menjadi harapan setiap orang tua dan masyarakat.

¹ Tarigan, Emenina Br, et al. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Problem Based Learning pada Pembelajaran Tematik." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3.4 (2021), h. 2295.

Peran guru juga memotivasi, guru harus kreatif agar dapat memotivasi siswa untuk belajar yaitu: (a) membangkitkan minat siswa; (b) menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan; (c) Berilah pujian yang sesuai untuk setiap keberhasilan siswa; (d) Berilah komentar terhadap hasil pekerjaan siswa. Guru juga sebagai evaluator. Artinya, mengumpulkan data atau informasi tentang keberhasilan pembelajaran yang telah berlangsung.²

Meskipun mempelajari Qur'an Hadist penting, dalam proses pembelajaran sering dihadapi berbagai tantangan. Salah satunya adalah kurangnya minat dan motivasi siswa dalam mempelajari materi tersebut. Metode pengajaran yang monoton sering kali kurang menarik dan kurang interaktif, sehingga siswa merasa bosan dan tidak termotivasi.

Menurut darmitanti dan mudjiono, hasil belajar merupakan untuk melihat sejauh mana siswa dapat menguasai pembelajaran setelah mengikuti proses belajar mengajar, atau keberhasilan yang ditanda dengan bentuk angka, huruf atau simbol tertentu yang disepakati oleh pihak penyelenggara pendidikan.³

Hasil belajar adalah prestasi yang dicapai secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut. Menurut Syaiful Djamarah dan Aswan zain dalam supardi, untuk mengetahui indikator keberhasilan belajar dapat dilihat dari daya serap siswa dan perilaku yang tampak pada siswa. Hasil belajar yang

² Harefa, Darmawan, et al. "Peningkatan hasil belajar IPA pada model pembelajaran Creative Problem Solving (CPS)." *Musamus Journal of Primary Education* 3.1 (2020), h. 3.

³ Damiyanti dan mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (jakarta: Renika Cipta, 2006), h.3.

dimaksudkan adalah pencapaian prestasi belajar yang dicapai siswa dengan kriteria atau nilai yang telah ditetapkan.⁴

Menurut peneliti, pendekatan gamifikasi adalah sebuah solusi di era pendidikan modern. Gamifikasi yang melibatkan penggunaan elemen permainan dalam konteks non-permainan, telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Pendekatan gamifikasi menggabungkan elemen-elemen seperti poin, lencana, tantangan, dan papan peringkat untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan hasil belajar dengan membuat siswa lebih termotivasi dan terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan pendekatan yang lebih interaktif, siswa cenderung memahami dan mengingat materi yang diajarkan.

Materi tentang hormat dan patuh kepada orang tua dan guru tidak hanya relevan dalam konteks agama, tetapi juga penting dalam pengembangan karakter siswa. Mengajarkan nilai-nilai ini membantu membentuk generasi yang berakhlak mulia, bertanggung jawab, dan menghargai otoritas serta kebijaksanaan orang tua dan pendidik.

Tujuan dari Proposal ini adalah untuk menguji efektivitas penerapan gamifikasi pada materi hormat dan patuh kepada orang tua dan guru pembelajaran Al-Qur'an Hadis, dan bagaimana hal tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini akan menganalisis dampak penggunaan elemen-elemen

⁴ Agustin Sukses Dakhi. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Education and development* 8.2 (2020), h. 468.

permainan dalam pembelajaran, serta respons dan partisipasi siswa dalam proses belajar.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru tentang cara meningkatkan efektivitas pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis. Hasil penelitian juga dapat memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan Islam dan pengembangan metode pembelajaran yang inovatif.

Dengan adanya latar belakang seperti di atas, skripsi tentang ***“Penerapan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Qur’an Hadist Pada Materi Hormat Dan Patuh Kepada Orang Tua Dan Guru Pada Siswa Kelas XI Madrasah Aliyah Ulumul Quran (MUQ) Pagar Air Banda Aceh”*** Memiliki relevansi dan penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan keagamaan di kalangan siswa.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan pada penelitian ini yakni bagaimana dampak Penerapan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Qur’an Hadist Pada Materi Hormat Dan Patuh Kepada Orang Tua Dan Guru Siswa Kelas XI Madrasah Aliyah Ulumul Quran (MUQ) Pagar Air Banda Aceh?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan akhir penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak Penerapan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Qur’an Hadist Pada Materi Hormat Dan Patuh Kepada Orang Tua Dan Guru Siswa Kelas XI Madrasah Aliyah Ulumul Quran (MUQ) Pagar Air Banda Aceh.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis

Secara teoritis dapat memberikan dampak positif terhadap peserta didik, pendidik atau peneliti dan sekolah, di Madrasah Aliyah Ulumul Quran (MUQ) Pagar Air Banda Aceh.

2. Secara praktis

a. Bagi peserta didik

Meningkatkan aktivitas pembelajaran peserta didik dengan menggunakan pendekatan gamifikasi. Meningkatkan pemahaman dan sekaligus hasil belajar sehingga peserta didik dapat mengembangkan cara belajarnya

b. Bagi Pendidik, untuk mengetahui keunggulan dan kelemahan peserta didik dalam menerima materi dengan menggunakan gamifikasi.

c. Bagi Sekolah, dengan menerapkan pendekatan gamifikasi ini pendidik dan peserta didik akan lebih mudah berinteraksi satu sama lain, maka dari itu akan lebih memudahkan proses belajar mengajar.

E. Definisi Operasional

1. Penerapan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) penerapan adalah perbuatan menerapkan suatu teori, media dan hal lain untuk mencapai tujuan tertentu.⁵

Penerapan dalam sebuah penelitian ini merupakan sebuah tindakan yang mempraktekan untuk suatu kepentingan yang diinginkan oleh suatu kelompok

⁵ Peter Salim dan Yenny Salim, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Kontemporer, Modern English*, (Jakarta : Modern English, 2011), h. 1598

atau golongan, penerapan juga dilakukan baik secara individual maupun kelompok dengan maksud untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan. Pada penerapan ini peneliti mencoba menerapkan sebuah media audio visual yang akan diterapkan dikelas tempat penelitian.

Menurut penulis, penerapan adalah suatu tindakan untuk sebuah obyek dengan menggunakan pendekatan atau metode untuk mencapai hasil yang diinginkan.

2. Gamifikasi

Sebuah pendekatan yang menggunakan komponen *game* untuk menyelesaikan masalah non *game* didefinisikan dengan istilah gamifikasi. Gamifikasi adalah produk, cara berpikir, proses, pengalaman, cara desain, dan sistem, yang sekaligus terlibat, dimana menggunakan elemen *game* untuk menyelesaikan masalah non *game*⁶.

Dari uraian diatas dapat dipahami bahwa gamifikasi merupakan suatu cara atau pendekatan yang dapat digunakan pada suatu kegiatan yang bukan permainan.

3. Hormat dan patuh kepada orang tua dan guru

Hormat dan patuh kepada orang tua dan guru adalah nilai-nilai yang sangat penting dalam ajaran Islam dan budaya masyarakat. Nilai-nilai ini menekankan pentingnya menghargai, menghormati, dan mentaati orang tua dan guru sebagai bentuk penghargaan atas peran dan jasa mereka dalam kehidupan kita. Dengan menanamkan dan menerapkan nilai-nilai ini, diharapkan dapat

⁶ Fitri Marisa, dkk, *Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan*, JOINTEC, h. 220

terbentuk individu yang berakhlak mulia, bertanggung jawab, dan menghargai otoritas serta kebijaksanaan orang tua dan guru.

4. Al-Qur'an Hadist

Mata pelajaran Al-Qur'an hadist merupakan salah satu unsur mata pelajaran pendidikan agama islam (PAI). Al-Qur'an Hadist adalah ilmu yang mempelajari tentang pendidikan agama yang hubungannya dengan materi bacaan Al-Qur'an dan Al Hadist serta pendalamannya⁷, Pada materi makanan halal dan baik untuk mempersiapkan sejak dini agar siswa memahami, terampil melaksanakan dan mengamalkan isi kandungan Al-Qur'an Hadits melalui kegiatan pendidikan.

F. Kajian Terdahulu

Pada kajian terdahulu ini menyajikan perbedaan dan persamaan bidang kajian yang diteliti antara peneliti dengan peneliti-peneliti sebelumnya. Hal ini dimaksudkan untuk menghindari adanya pengulangan kajian terhadap hal-hal yang sama. Dengan demikian akan diketahui sisi-sisi apa saja yang membedakan antara peneliti dengan penelitian-penelitian terdahulu. Oleh karena itu, peneliti memaparkan data yang ada dengan uraian sebagai upaya menjaga keorisinalitas penelitian, sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan oleh Srimuliyani dengan judul “Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas” tahun 2023. Penelitian ini bertujuan untuk

⁷ Nia Nur'aeni, H. Masykur H. Mansyur, H. Abdul Kosim, *Penggunaan metode problem solving terhadap efektifitas belajar siswa pada pelajaran al-qur'an hadist kelas IX di MTS Negeri 4 Karawang*, Vol. 7, No.4, Agustus 2021, H. 527, DOI: 10.5281/zenodo.5202942

menginvestigasi penggunaan teknik gamifikasi dalam konteks pembelajaran kelas dan bagaimana teknik ini dapat meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa. Jenis penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Teknik Pengambilan data yang digunakan oleh penelitian ini adalah observasi partisipan. Penelitian tentang penggunaan teknik gamifikasi (*gamification*) dalam pembelajaran menghasilkan berbagai temuan yang menunjukkan dampak positifnya terhadap pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknik gamifikasi secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa di kelas. Siswa menunjukkan tingkat motivasi yang lebih tinggi, antusiasme yang lebih besar, dan partisipasi yang lebih aktif dalam aktivitas pembelajaran yang menggunakan elemen gamifikasi. Selain itu, peningkatan dalam pencapaian pembelajaran juga terlihat pada kelompok siswa yang terlibat dalam penggunaan teknik gamifikasi.⁸

Persamaan peneliti lakukan dengan penelitian sebelumnya adalah:

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Srimulyani dan peneliti lakukan yaitu sama-sama gamifikasi.

Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah:

⁸ Srimulyani, "Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas," EDUCARE: Jurnal Pendidikan dan Kesehatan, (2023).

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Srimuliyani bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran, sedangkan yang peneliti lakukan meningkatkan hasil belajar.
 - b. Penelitian yang dilakukan oleh Srimuliyani menggunakan penelitian kualitatif, sedangkan peneliti menggunakan penelitian praktik tindakan kelas (PTK).
 - c. Penelitian yang dilakukan oleh Srimuliyani bertujuan keterlibatan siswa, sedangkan yang peneliti lakukan meningkatkan hasil belajar.
2. Penelitian ini dilakukan oleh Serly Wardana dan Endra Murti Sagoro dengan judul “Implementasi Gamifikasi Berbantu Media Kahoot Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar, Motivasi Belajar, Dan Hasil Belajar Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi 3 Di Smk Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019” tahun 2019. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Kelas X Akuntansi 3 di SMK Koperasi Yogyakarta melalui penerapan Gamifikasi Berbantu Media Kahoot. Jenis penelitian menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Teknik Pengambilan data yang digunakan oleh penelitian ini adalah observasi, Pengumpulan data Motivasi Belajar diperoleh melalui instrumen berupa angket, Pengumpulan data melalui tes tertulis dilakukan untuk memperoleh data Hasil Belajar. Implementasi model pembelajaran Gamifikasi Berbantu Media Kahoot dapat meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi 3 SMK Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran

2018/2019. Hal ini dibuktikan dengan persentase Motivasi Belajar pada pra penelitian sebesar 69,88%, persentase Motivasi Belajar pada siklus I sebesar 72,49%, sedangkan persentase Motivasi Belajar pada siklus II sebesar 79,10%. Berdasarkan persentase Motivasi Belajar yang telah dipaparkan, disimpulkan bahwa Motivasi Belajar dari pra penelitian ke siklus II meningkat sebesar 9,22%.⁹

Persamaan peneliti lakukan dengan penelitian sebelumnya adalah:

- a. Penelitian yang dilakukan Serly Wardana dan Endra Murti Sagoro dengan peneliti sama-sama menggunakan metode praktek tindakan kelas (PTK).
- b. Penelitian yang dilakukan Serly Wardana dan Endra Murti Sagoro dengan peneliti sama-sama bertujuan meningkat hasil belajar.
- c. Penelitian yang dilakukan Serly Wardana dan Endra Murti Sagoro dengan peneliti sama-sama menggunakan II siklus.

Adapun perbedaan penelitian dengan penelitian sebelumnya adalah:

- a. Penelitian yang dilakukan Serly Wardana dan Endra Murti Sagoro meningkatkan Aktivitas Belajar, Motivasi Belajar, Dan Hasil Belajar, sedangkan peneliti hanya meningkatkan Hasil Belajar.

⁹ Serly Wardana, Endra Murti Sagoro “Implementasi Gamifikasi Berbantu Media Kahoot Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar, Motivasi Belajar, Dan Hasil Belajar Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi 3 Di Smk Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019”, Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, 6.2, (2019).

- b. Penelitian yang dilakukan Serly Wardana dan Endra Murti Sagoro menggunakan gamifikasi berbantu media kahoot, sedangkan peneliti hanya menggunakan gamifikasi saja.
 - c. Penelitian yang dilakukan Serly Wardana dan Endra Murti Sagoro berlokasi di SMK yang merupakan sekolah negeri, sedangkan peneliti berlokasi di MAS yang merupakan sekolah swasta.
3. Penelitian ini dilakukan oleh Komang Redy Winatha dan Kadek Ayu Ariningsih dengan judul “Persepsi Mahasiswa Terhadap Penerapan Gamifikasi Dalam Pembelajaran” tahun 2020. Penelitian ini bertujuan melihat persepsi mahasiswa terhadap penerapan gamifikasi dalam pembelajaran. Penelitian didasari berdasarkan hasil monitoring pembelajaran yang dilakukan Lembaga Penjaminan Mutu Internal (LPMI) STMIK STIKOM Indonesia pada periode 2017-2018, terlihat sebagian besar proses pembelajarannya masih dilakukan secara konvensional dengan hanya mengandalkan media presentasi, papan, dan ceramah. Penelitian deskriptif ini bertujuan untuk melihat respon mahasiswa setelah dilakukan penerapan gamifikasi melalui kuesioner. Berdasarkan hasil pengolahan data, dapat disimpulkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran memberikan manfaat positif kepada mahasiswa dimana mereka lebih berpartisipasi secara aktif dalam berdiskusi dan berkolaborasi, serta lebih bersemangat dalam mengerjakan seluruh aktivitas. Mahasiswa juga menunjukkan kesukaan mereka terhadap

karakteristik permainan yang memunculkan kompetisi antar tim sehingga mereka bersemangat dan tertantang untuk menjadi pemenang.¹⁰

Persamaan peneliti lakukan dengan penelitian sebelumnya adalah:

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Komang Redy Winatha dan Kadek Ayu Ariningsih sama-sama meneliti tentang penerapan gamifikasi

Adapun perbedaan peneliti lakukan dengan penelitian sebelumnya adalah:

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Komang Redy Winatha dan Kadek Ayu Ariningsih menggunakan penelitian deskriptif sedangkan peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK)
- b. Penelitian yang dilakukan oleh Komang Redy Winatha dan Kadek Ayu Ariningsih subjek penelitian ialah mahasiswa, sedangkan penelitian meneliti siswa Madrasah Aliyah
- c. Penelitian yang dilakukan oleh Komang Redy Winatha dan Kadek Ayu Ariningsih menggunakan gamifikasi berbantu media kahoot, sedangkan peneliti hanya menggunakan gamifikasi saja.

¹⁰ Komang Redy Winatha, Kadek Ayu Ariningsih, "Persepsi Mahasiswa Terhadap Penerapan Gamifikasi Dalam Pembelajaran" *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 17.2 (2020)

G. Sistematika Pembahasan

Bab I, berisikan pendahuluan yang terdiri dari pengantar didalamnya terurai mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, kemudian dilanjutkan dengan tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, kajian terdahulu, dan sistematika pembahasan.

Bab II, menjelaskan landasan teori yang berkaitan dengan Gamifikasi, Hasil Belajar, Materi Hormat Dan Patuh Kepada Orang Tua Dan Guru” pada bab ini peneliti akan membahas segala teori yang terkait dengan judul penelitian yang diambil.

Bab III, merupakan bab yang membahas tentang metode penelitian, yang terdiri dari rancangan penelitian, tempat penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, instrument pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab IV, berisi temuan dari hasil penelitian yang meliputi gambaran umum lokasi penelitian, pelaksanaan penelitian, dan analisis data pembahasan Penerapan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Qur'an Hadist.

Bab V, merupakan penutup dari laporan penelitian yang berisi kesimpulan dan saran.