

**IMPLEMENTASI METODE GAMIFIKASI PADA MATA  
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
DI SMP MUHAMMADIYAH  
7 MEDAN**

**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan  
Memenuhi Syarat-syarat Guna Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan pada Program  
Studi Pendidikan Agama Islam*

Oleh :

**CINDI MARCELINA**  
NPM : 2101020029



**UMSU**  
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2025**

# **PERSEMBAHAN**

Segala puji dan syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, yang telah mengantarkan saya hingga ke titik ini. Semoga ilmu yang telah saya peroleh dapat bermanfaat bagi banyak orang. Aamiin.

Karya ilmiah ini saya persembahkan dengan penuh cinta kepada keluarga tercinta:

Ayahanda Rasmin Firmanto, Ibunda  
Susilawati ,

Yang tak pernah lelah memberikan doa, dukungan, serta harapan terbaik untuk keberhasilan dan kesuksesan saya.

Semoga setiap langkah yang saya tempuh menjadi kebanggaan bagi kalian.

## **Motto:**

"SETIAP LANGKAH ADALAH PELAJARAN, SETIAP  
JATUH ADALAH KEBANGKITAN."

**PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN KEPUTUSAN BERSAMA  
MENTERI AGAMA DAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
REPUBLIK INDONESIA**

Transliterasi dimaksudkan sebagai pengalih-hurufan dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Transliterasi Arab-Latin di sini ialah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf Latin beserta perangkatnya.

**1. Konsonan**

Fonem Konsonan Bahasa Arab, yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan tanda sebagian dilambangkan dengan huruf dan tanda secara Bersama-sama. Dibawah ini terdaftar huruf arab dan Transliterasinya..

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ĥa	ĥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	d	De
ذ	Žal	ž	Zet (dengan titik di atas)
ز	Ra	r	er

ش	Zai	z	zet
ض	Sin	s	es
غ	Syin	sy	es dan ye
ص	Ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	`ain	`	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	g	ge
ف	Fa	f	ef
ق	Qaf	q	ki
ك	Kaf	k	ka
ه	Lam	l	el
م	Mim	m	em
ن	Nun	n	en
و	Wau	w	we
هـ	Ha	h	ha
ء	Hamzah	”	apostrof
ي	Ya	y	ye

## 2. Vokal

Vokal Bahasa Arab adalah seperti vokal dalam Bahasa Indonesia , terdiri dari Tunggal dan monoflong dan vokal rangkap atau diflog.

### a. Vokal Tunggal

Vokal Tunggal dalam Bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harkat, transliterasinya adalah sebagai berikut :

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	Fathah	A	a
اِ	Kasrah	I	I
اُ	Dhammah	U	U

### a. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa arab yang lambangnya berupa gabungan antara harkat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu :

Tanda dan Huruf	Nama	Gabungan Huruf	Nama
ي	Fathah dan ya	Ai	A dan I
و	Fathah dan wau	Au	A dan U

**Contoh :**

Kataba : كتب

Fa'ala : فعل

Kaifa : كيف

### b. Maddah

Maddah atau Vokal panjang yang lambangnya berupa harkat huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu :

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
ا -	Fathah dan alif atau ya	Ā	A dan garis di atas
ى-	Kasrah dan ya	Ī	I dan garis di atas
و و	Dhammah dan wau	Ū	U dan garis di atas

### c. Ta Marbutah

Transliterasinya Ta Marbutah ada dua :

1. Ta marbutah hidup

*Ta marbutah* yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah, dan dhammah, transliterasinya (t)

2. Ta marbutah Mati

*Ta marbutah* yang mati mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah (h)

3. Kalau kata pada yang terakhir dengan ta marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta marbutah itu ditransliterasikan dengan h (ha).

Contoh : المدينة المنورة: Almadinah Almunawwarah

**d. Syaddah (tasyid)**

Syaddah atau tasyid yang pada tulisan arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasyid, dalam transliterasi ini tanda tasyid tersebut dilambangkan dengan huruf, yaitu yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh :

rabbanā : نا رب

nazzala : زن ل

al-birr : بز ال

al-hajj : حج ال

**e. Kata Sandang**

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. yaitu ال namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas kata sandang yang diikuti huruf syamsiah dan kata sandang yang diikuti oleh huruf qomariah.

1. Kata sandang diikuti diikuti oleh huruf syamsiah

Kata sandang diikuti oleh huruf syamsiah ditransliterasikan sesuai dengan bunyi, yaitu huruf (l) diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

2. Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariah kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariah ditransliterasikan sesuai dengan aturan yang digariskan didepan dan sesuai dengan bunyinya. Baik diikuti huruf syamsiah maupun qamariah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanda sempang.

Contoh :

ar-rajulu: راج لال

as-sayyidatu: سيد ةال

asy-syamsu: شمس ال

al-qalamu: لقم ق ال

al-jalalu: لاج لال

#### **f. Hamzah**

Dinyatakan didepan bahwa hamzah ditransliterasikan dengan apostrof. Namun, itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak ditengah dan diakhir kata. Bila hamzah itu terletak diawal kata, ia tidak dilambangkan karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh :

ta'khuzūna: ات خذون

an-nau': وء ان

syai'“un: شيء inna:

ان

umirtu: امزت

akala: ل اك

#### **g. Penulisan Kata**

Pada dasarnya setiap kata, baik fi'“il (kata kerja), isim (kata benda), maupun huruf, ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan, maka dalam transliterasi ini penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

#### **h. Huruf Kapital**

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dengan EYD, diantaranya huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilanama itu huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh :

Wa mamuhammadunillarasul

Inna awwalabaitinwudi<sup>‘</sup>alinnasilalazibibakkatamubarakan Syahru

Ramadan al-lazunzilafih al-Qur<sup>‘</sup>anu

Syahru Ramadanal-laziunzilafihil-Qur<sup>‘</sup>anu Walaqadra<sup>‘</sup>ahubilufuq al-  
mubin

Alhamdulillahirabbil-alamin

#### **i. Tajwid**

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan ilmu tajwid. Karena itu peresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai ilmu tajwid.

## ABSTRAK

### ***Cindi Marcelinai, 2101020029, implementasi Metode Gamifikasi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 7 Medan***

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi metode gamifikasi pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMP Muhammadiyah 7 Medan. Penelitian ini dilakukan berdasarkan adanya metode *gamifikasi* yang dilakukan oleh guru pendidikan agama islam di SMP Muhammadiyah 7 Medan. Metode penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif, dengan jenis penelitian lapangan (*field research*). Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan analisis data dalam penelitian ini menggunakan beberapa langkah yaitu, data *reduction* (reduksi data), data *display* (penyajian data), dan *conclusion drawing/verification* (kesimpulan/verifikasi). Teknik keabsahan data menggunakan metode triangulasi. Berdasarkan hasil penelitian data dan analisis disimpulkan bahwa penerapan metode *gamifikasi* berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam. Adapun kendala yang sering terjadi saat penerapan metode *gamifikasi* yaitu jaringan internet sehingga waktu guru pendidikan agama islam menjadi terbatas.

Berdasarkan temuan tersebut, disarankan agar SMP Muhammadiyah 7 Medan terus mengembangkan dan menerapkan metode *gamifikasi*, serta melibatkan orang tua dalam mendukung proses pembelajaran di rumah. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi peningkatan kualitas pembelajaran pendidikan agama islam di sekolah- sekolah lain.

Kata kunci : Implementasi, metode *gamifikasi*, pendidikan agama islam

## ABSTRACT

*Cindi Marcelina, 2101020029, Implementation of Gamification Method in Islamic Religious Education Subjects at SMP Muhammadiyah 7 Medan*

This research aims to analyse the implementation of gamification method in Islamic religious education subject at SMP Muhammadiyah 7 Medan. This research was conducted based on the gamification method carried out by Islamic religious education teachers at SMP Muhammadiyah 7 Medan. This research method uses qualitative research, with the type of field research. The data collection techniques used in this research are observation, interview, and documentation. While data analysis in this study uses several steps, namely, data reduction, data display, and conclusion drawing/verification. The data validity technique uses the triangulation method. Based on the results of data research and analysis, it is concluded that the application of gamification methods has succeeded in increasing student learning motivation in Islamic religious education subjects. The obstacle that often occurs when applying the gamification method is the internet network so that the Islamic education teacher's time is limited.

Based on the findings, it is recommended that SMP Muhammadiyah 7 Medan continue to develop and implement the gamification method, as well as involve parents in supporting the learning process at home. This research is expected to contribute to improving the quality of Islamic religious education learning in other school.

Keywords: Implementation, gamification method, Islamic religious education

## KATA PENGANTAR



Segala puji bagi Allah Swt. berkat Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya kepada kita semua sehingga peneliti dapat menyelesaikan proposal skripsi ini dengan judul “Implementasi Metode Gamifikasi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah Sumatera Utara”. Adapun tujuan dari proposal skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat untuk mengerjakanskripsi pada program Strata-1 (S1) program studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penulis menyadari dalam penyusunan proposal skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan kali ini peneliti ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP, selaku rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak Assoc. Prof. Dr. Muhammaq Qorib, MA, selaku dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Bapak Dr. Zailani, S.Pd.I, MA, dan bapak Dr. Munawir Pasaribu, MA, selaku wakil dekan I dan III Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak Assoc,Prod. Dr. Hasrian Rudi Setiawan, S.Pd.I., M.Pd.I selaku Ketua program studi Pendidikan Agama Islam sekaligus dosen pembimbing dalam penyusunan proposal skripsi ini. Apresiasi dan terima kasih yang sebesar-besarnya secara khusus atas keikhlasan dan kesabaran dalam memberikan bimbingan serta motivasi kepada penulis.
5. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah mendidik dan membimbing selama kuliah di UMSU Medan.
6. Yang paling utama penulis banyak haturkan terima kasih tak terhingga kepada ayahanda (Rasmin Firmanto) dan ibunda (Susilawati) serta kakak saya (Ratika

7. Meilani, ,S.Kom) dan (Dinda Juli Fauzaih, S.Kom) yang tak henti-hentinya memberikan motivasi serta doa yang tulus bagi keberhasilan penulis dalam mengukir kehidupan yang bermanfaat.
8. Kasih sayang, nasihat serta bimbingan ayah dan ibu yang membuat tekad penulis untuk terus maju.
9. Teman-teman penulis yang selalu menemani di kala suka dan duka, Wardatun Ulfa, Sri Rahmadhani, Diyah Anggraini dan Putri Nurul Aulia
10. Keluarga besar kelas A1 Pai Pagi Angkatan 21 atas segala yang telah kita lewati bersama selama ini. Terimakasih atas waktu- waktu berharga di mana kita saling menguatkan dan percaya akan masa depan yang gemilang menanti di depan mata. Semoga kiranya kita tetap berkeluarga dan bersaudara selamanya.

Medan, 7 November 2024

Penulis

**Cindi Marcelina**

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK.....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>BAB I      PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Rumusan Masalah .....	6
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian.....	7
F. Sistematika Penulisan .....	8
<b>BAB II      LANDASAN TEORETIS .....</b>	<b>9</b>
A. Kajian Pustaka.....	9
B. Metode Gamifikasi .....	11
C. Tujuan Metode Gamifikasi .....	12
D. langkah-langkah Penerapan Metode Gamifikasi.....	13
E. Kelebihan dan Kelemahan Metode Gamifikasi .....	14
F. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam .....	15
G. Kajian Penelitian Terdahulu.....	20
H. Kerangka Pemikiran .....	26
<b>BAB III      METODE PENELITIAN .....</b>	<b>29</b>
A. Pendekatan Penelitian.....	29
B. Lokasi Dan Waktu Penelitian.....	29
C. Sumber Data Penelitian .....	30
D. Teknik Pengumpulan Data.....	30
E. Teknik Analisis Data .....	32
F. Teknik Keabsahan Data .....	34
<b>BAB IV      HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>36</b>
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	36

	B. Hasil Penelitian .....	42.
	C. Pembahasan.....	53
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP.....</b>	<b>62</b>
	A. Kesimpulan.....	62
	B. Saran.....	63
	<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>65</b>
	<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>67</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 1 Kajian Penelitian Terdahulu .....	23
Tabel 1 2 Jadwal Penelitian.....	30
Tabel 1 3 Profil Sekolah.....	37
Tabel 1 4 Keadaan Guru.....	40
Tabel 1 5 Keadaan Siswa.....	41
Tabel 1 6 Keadaan Kelas.....	42
Tabel 1 7 Keadaan Sarana dan Prasarana .....	42

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerangka Pemikiran .....	27
-----------------------------------	----

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 1 Dokumentasi Wawancara dengan guru PAI-----	67
Lampiran 1 2 Dokumentasi Wawancara dengan siswa .....	68
Lampiran 1 3 Dokumentasi Pelaksanaan Pembelajaran PAI-----	69
Lampiran 1 4 Dokumentasi Lingkungan Sekolah .....	70
Lampiran 2 1 Pedoman Wawancara .....	71
Lampiran 2 2 Pedoman wawancara dengan siswa .....	71
Lampiran 3 1 Jadwal Pembelajaran PAI.....	71
Lampiran 4 1 Lembar Persetujuan Judul Skripsi .....	73
Lampiran 5 1 Berita Acara Bimbingan Skripsi.....	74
Lampiran 6 1 Surat Izin Riset .....	75
Lampiran 7 1 Surat Balasan Riset.....	76

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran dapat dipahami sebagai proses yang mencakup perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian guna mencapai tujuan pendidikan. Proses ini bertujuan untuk merubah perilaku dan pengetahuan peserta didik melalui pengalaman serta interaksi dengan lingkungan di sekitarnya. Proses belajar mengajar akan berlangsung dengan baik jika ada minat dari peserta didik. Minat ini bisa dibangkitkan dengan cara mengaitkan pelajaran dengan masalah yang sudah ada, memberikan kesempatan untuk meraih hasil yang baik, dan menggunakan berbagai metode dalam kegiatan mengajar. Dalam proses pembelajaran, guru adalah individu yang berinteraksi langsung dengan peserta didik di kelas.

Pendidikan merupakan sebuah proses humanime yang selanjutnya dikenal dengan istilah memanusiakan manusia. Oleh karena itu kita seharusnya bisa menghormati hak asasi setiap manusia (Ujud, 2023).

Dalam Islam, pentingnya pendidikan dan pembelajaran dapat dilihat dari ayat-ayat Al-Quran dan hadits Nabi Muhammad SAW yang menekankan kewajiban menuntut ilmu. Sebagaimana disebutkan dalam QS. Al-Mujadilah:11

﴿ يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَاَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ۝ ۱۱ ﴾

Dalam Tafsir Al-Azhar, Buya Hamka memberikan penjelasan tentang Surah Al-Mujadillah (58:11) yang artinya:

"Allah akan mengangkat orang-orang yang beriman di antara kamu dan orang-orang yang diberikan ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.

Penjelasan Buya Hamka dalam Tafsir Al-Azhar:

Buya Hamka menjelaskan bahwa ayat ini menggambarkan keutamaan orang-orang yang beriman dan orang-orang yang memiliki ilmu pengetahuan (ilmu agama maupun ilmu lainnya) di sisi Allah. Dalam tafsir ini, beliau menekankan pentingnya

dua hal:

1. Keimanan : Orang yang beriman kepada Allah akan mendapat kemuliaan, tidak hanya di dunia tetapi juga di akhirat. Keimanan adalah dasar utama bagi setiap amal baik yang dilakukan seorang hamba.
2. Ilmu : Orang yang diberi ilmu pengetahuan, baik itu ilmu agama maupun ilmu dunia, akan memperoleh derajat yang lebih tinggi. Buya Hamka menekankan bahwa ilmu bukan hanya untuk kepentingan duniawi, tetapi juga untuk memperkuat ketakwaan dan pemahaman agama.

Ayat ini menunjukkan bahwa kedudukan seseorang dalam pandangan Allah bukan hanya berdasarkan status sosial, tetapi lebih pada kualitas iman dan ilmu yang dimilikinya. Mereka yang beriman dan memiliki ilmu akan lebih dihormati dan diangkat derajatnya di sisi Allah. Buya Hamka juga mengingatkan bahwa ilmu harus disertai dengan amal perbuatan yang baik, karena ilmu yang tidak diamalkan tidak akan memberi manfaat yang sesungguhnya. Buya Hamka menghubungkan ayat ini dengan prinsip bahwa kemajuan umat manusia bergantung pada keimanan dan ilmu. Orang yang memiliki kedua hal tersebut akan diangkat derajatnya oleh Allah, dan ini menegaskan pentingnya ilmu dalam membentuk masyarakat yang adil, maju, dan beradab.

Hadis Nabi SAW juga menyebutkan pentingnya menuntut ilmu, seperti dalam sabdanya,

*“Menuntut ilmu itu wajib atas setiap muslim” (HR. Ibnu Majah).*

Kewajiban menuntut ilmu yang disampaikan oleh al-quran dan hadist diatas menunjukkan betapa pentingnya menuntut ilmu, terutama ilmu dalam pendidikan agama islam. Namun, situasi saat ini menunjukkan kenyataan bahwa semakin sulit belajar Pendidikan Agama Islam dalam sekolah.

Pendidikan Agama Islam adalah upaya dan proses berkesinambungan antara guru dan siswa untuk menanamkan nilai-nilai pendidikan, dengan akhlakul karimah sebagai tujuan utama. Karakteristik utamanya terletak pada penanaman nilai-nilai Islam yang menyentuh aspek jiwa, perasaan, dan pemikiran, serta menekankan harmoni dan keseimbangan (Firmansyah, 2019). Pendidikan Islam

juga mengasah kepekaan peserta didik, sehingga sikap hidup dan perilaku mereka didasarkan pada pemahaman mendalam terhadap nilai-nilai etis dan spiritual Islam.

Proses pendidikan ini mengajarkan mereka untuk mencari ilmu bukan sekadar demi memuaskan rasa ingin tahu intelektual atau mengejar keuntungan materi, tetapi juga untuk berkembang sebagai individu yang rasional dan saleh, yang nantinya dapat membawa kesejahteraan fisik, moral, dan spiritual bagi keluarga, masyarakat, dan umat manusia. Dasar ini jelas menekankan kepada pendidik bahwa mereka perlu bersikap kreatif dan sentiasa memikirkan cara pengajaran yang lebih menarik. Tetapi faktanya masih banyak pengajar terutama guru pendidikan agama islam yang masih menggunakan metode pembelajaran yang monoton.

Permasalahan umum yang umum terjadi pada proses pembelajaran yaitu masih diberlakukannya metode ceramah kepada siswa sehingga menyebabkan penurunan pada semangat dan motivasi siswa untuk belajar. Metode ceramah merupakan metode yang kurang efektif jika diaplikasikan ke proses pembelajaran suatu materi dikarenakan dapat menimbulkan rasa bosan sehingga berdampak pada pemahaman siswa yang tidak maksimal (Robie Fanreza, 2024). Metode pembelajaran yang biasa digunakan yaitu metode ceramah sebagai metode utama dalam kegiatan belajar mengajar menjadikan kegiatan belajar siswa bersifat pasif dan kurang aktif (Hasriadi, 2022). Hal ini membuat ketertarikan mereka dalam mempelajari dan menghayati isi materi PAI menyusut. Fenomena ini menjadikan masalah kepada para guru PAI dalam mencari dan mengimplementasi metode pembelajaran yang menarik dalam pengetahuan agama Islam di kalangan para pelajar.

SMP Muhammadiyah 7 Medan adalah sebuah sekolah di kota Medan yang merupakan lembaga yang berada di bawah naungan organisasi “Muhammadiyah”, salah satu organisasi Islam besar di Indonesia. Sekolah ini cenderung mengembangkan karakter siswa melalui pendidikan dan pembelajaran agama Islam yang solid serta menanamkan nilai-nilai Islam. Dalam pengajaran Islam, SMP Muhammadiyah 7 Medan menggunakan pendekatan belajar aktif, mengintegrasikan aktivitas-aktivitas fungsional dari iman seperti sholat, mempelajari Al-Quran, serta tafsir dan studi hadits ke dalam kelas. Kegiatan ko-

kurikuler seperti pengajian dan praktik pendakwah juga disediakan untuk mempersiapkan siswa menghadapi kegiatan keagamaan yang sebenarnya.

Selain itu, sekolah ini juga memiliki banyak prestasi di tingkat kota dan provinsi, beberapa di antaranya adalah kompetisi agama MTQ dan kuis agama yang tidak perlu disebutkan. Prestasi-prestasi ini adalah saksi nyata dari dedikasi sekolah dalam mendidik generasi yang kompeten secara akademis .

Akan tetapi, di dalam praktiknya, guru seringkali mendapatkan kendala dari siswa yang kurang memiliki semangat dalam kegiatan belajar, terutama di dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam (PAI). Ini dikarenakan oleh berbagai sebab, baik yang berasal dari internal siswa tersebut maupun dari luar. Secara internal, mungkin beberapa siswa tidak mampu menguasai pelajaran atau menguasai pelajaran karna metode pengajaran yang tidak menarik yang pada akhirnya mereka tidak bersemangat untuk mengikuti proses belajar tersebut. Selain itu, keberadaan faktor eksternal seperti latar belakang keluarga, hubungan sosial, atau kecanduan dalam internet juga dapat mengurangi aspirasi mereka untuk belajar.

Pada dasarnya siswa lebih menyenangi pengajaran yang interaktif dan menarik, apalagi di era seperti sekarang ini (Khoriyah 2022). Generasi muda pada masa ini nampaknya sudah terbiasa dengan teknologi dan permainan digital. Maka dari itu sebagai pengajar harus dapat menyeimbangkan inovasi pengajaran yang menarik.

Dari permasalahan di atas, hal ini yang membuat terciptanya metode gamifikasi pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMP Muhammadiyah 7. Metode Gamifikasi adalah sebuah cara atau penerapan gaya belajar melalui elemen permainan ke dalam aktivitas non-permainan, termasuk dalam pendidikan (Naatonis, 2023). Manfaat dari gamifikasi dalam pembelajaran, di antaranya, dapat lebih meningkatkan motivasi siswa dan partisipasinya khususnya karena siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan. Dalam hal ini berkaitan dengan kurikulum PAI di mana materi tersebut diharapkan siswa akan lebih bersemangat untuk mempelajari tentang ajaran Agama Islam.

Nabi Muhammad SAW dalam berbagai haditsnya senantiasa mendorong umatnya untuk mempelajari ilmu agama dengan penuh semangat. Misalnya, Rasulullah SAW bersabda,

*“Barangsiapa menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan mudahkan baginya jalan menuju surga” (HR. Muslim).*

Penerapan metode gamifikasi dalam pembelajaran PAI bisa menjadi salah satu cara untuk memotivasi siswa dalam menempuh "jalan ilmu" tersebut.

Dalam proses pembelajaran pendidikan agama Islam menggunakan metode gamifikasi di SMP Muhammadiyah 7 Medan, terdapat beberapa faktor pendukung dan penghambat yang dapat mempengaruhi efektivitas penerapan metode ini. Faktor pendukung meliputi minat siswa yang meningkat terhadap pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Teknologi yang memadai juga berperan penting, karena akses ke perangkat dan aplikasi dapat memperlancar implementasi gamifikasi. Selain itu, dukungan dari guru yang memahami dan berkomitmen terhadap metode ini sangat krusial. Kurikulum yang fleksibel memungkinkan integrasi gamifikasi secara lebih efektif, serta lingkungan belajar yang positif dapat mendorong kreativitas dan eksperimen dalam proses belajar.

Namun, terdapat juga faktor penghambat yang perlu diperhatikan. Keterbatasan sumber daya, seperti perangkat teknologi yang kurang memadai, bisa menjadi kendala. Selain itu, resistensi terhadap perubahan, baik dari guru maupun siswa, dapat menghalangi penerapan metode gamifikasi. Waktu yang terbatas untuk menyampaikan materi juga sering menjadi masalah, membuat guru ragu untuk menggunakan metode ini. Perbedaan tingkat pemahaman siswa terhadap gamifikasi bisa menyebabkan kesulitan dalam penerapannya, dan tantangan dalam evaluasi serta penilaian hasil belajar siswa juga menjadi hambatan yang perlu diatasi.

Dengan memahami faktor-faktor ini, pihak sekolah dapat merancang strategi yang lebih efektif untuk mengimplementasikan gamifikasi dalam pembelajaran pendidikan agama Islam.

Dari paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa implementasi metode gamifikasi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 7 Medan merupakan sebuah inovasi yang perlu dikaji secara mendalam. Metode ini memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Namun, agar penerapannya dapat berjalan dengan baik, diperlukan dukungan dari berbagai pihak, termasuk guru,

sekolah, dan orang tua.

Hal ini lah yang membuat peneliti tertarik dalam meneliti metode gamifikasi yang digunakan oleh SMP Muhammadiyah 7 Medan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lapangan lebih dalam mengenai metode gamifikasi yang digunakan oleh sekolah tersebut. Terangkatnya sebuah judul penelitian itu tidak harus mempunyai masalah dalam sekolah itu. Sejauh yang peneliti ketahui, terangkatnya sebuah judul itu karena beberapa poin, antara lain sekolah/pesantren tersebut memiliki keunikan atau keunggulan.

Dengan demikian, hal ini memberikan inspirasi bagi peneliti untuk meneliti lebih jauh tentang metode gamifikasi yang digunakan pada pembelajaran pendidikan agama islam di SMP Muhammadiyah 7 Medan dengan mengangkat judul **“Implementasi Metode Gamifikasi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Muhammadiyah 7 Medan”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

- a. Rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran PAI
- b. Terdapat faktor internal dan eksternal dalam semangat belajar siswa
- c. Inovasi guru PAI dalam minat belajar siswa
- d. Terdapat siswa yang semangat belajar PAI dengan metode gamifikasi
- e. Penerapan metode gamifikasi dalam pembelajaran PAI masih terkendala

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka yang dapat menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

- a. Bagaimana perencanaan pembelajaran pendidikan agama islam dengan metode gamifikasi di SMP Muhammadiyah 7 Medan?
- b. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran pendidikan agama islam dengan menggunakan metode gamifikasi di SMP Muhammadiyah 7 Medan?
- c. Apa faktor pendukung dan penghambat dalam proses pembelajaran pendidikan agama islam menggunakan metode gamifikasi di SMP

Muhammadiyah 7 Medan?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui :

- a. Perencanaan penerapan metode gamifikasi dalam pembelajaran pendidikan agama islam di SMP Muhammadiyah 7 Medan.
- b. Pelaksanaan metode gamifikasi dalam pembelajaran pendidikan agama islam di SMP Muhammadiyah 7 Medan.
- c. Faktor pendukung dan penghambat dalam proses belajar mengajar pendidikan agama islam menggunakan metode gamifikasi di SMP Muhammadiyah 7 Medan .

#### **E. Manfaat penelitian**

- a. Secara Teoritis
  1. Hasil penelitian diharapkan menjadi sumbangan data ilmiah terkait tentang metode gamifikasi yang digunakan pada pembelajaran pendidikan agama islam di dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran pendidikan agama islam menggunakan metode gamifikasi di SMP Muhammadiyah 7 Medan.
  2. memperluas pengetahuan mengenai metode gamifikasi yang digunakan dalam pelajaran pendidikan agama islam.
  3. Hasil dari penelitian ini dapat memberikan wawasan yang luas bagi peneliti dan pendidik betapa pentingnya suatu metode dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran pendidikan agama islam.
- b. Secara Praktis
  1. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan kepada guru-guru maupun masyarakat agar mengetahui tentang metode pembelajaran yang selama ini dilakukan dan ingin meningkatkan efektifitas penerapan metode sehingga tujuan pembelajaran pendidikan agama islam yang telah diterapkan dapat tercapai dengan baik.
  2. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan

sebagai masukan tambahan sumber informasi dan referensi pengembangan metode dalam mata pelajaran pendidikan agama islam

3. Bagi siswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu memecahkan kesulitan dan semangat belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam.
4. Bagi peneliti, penelitian ini merupakan sarana untuk membuktikan kebenaran teori-teori yang ada dengan kondisi dilapangan.

#### **F. Sistematika Penulisan**

Agar skripsi ini terurai sedemikian rupa, penulis membagikan beberapa bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

- a. BAB I : Pendahuluan, mengkaji tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penelitian.
- b. BAB II : Landasan teoretis, yang menguraikan tentang metode pembelajaran, metode pembelajaran gamifikasi, kerangka berfikir, dan kajian terdahulu.
- c. BAB III : Metode penelitian, yang menguraikan tentang rancangan penelitian, lokasi dan waktu penelitian, subjek dan objek penelitian, sumber data, desain penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, pengecekan keabsahan temuan, indikator keberhasilan.
- d. BAB IV : Bab ini merupakan hasil pembahasan yang berisi deskripsi lokasi penelitian, hasil penelitian, dan pembahasan.
- e. BAB V : Bab ini merupakan bab penutup yang berisi simpulan dan saran.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORETIS**

#### **A. Kajian pustaka**

##### **1. Pengertian Implementasi**

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Implementasi didefinisikan sebagai pelaksanaan atau penerapan. Definisi ini memberikan pemahaman dasar bahwa implementasi adalah tindakan nyata untuk mewujudkan sesuatu.

Implementasi adalah sebagai pelaksanaan serangkaian kegiatan dalam rangka untuk memberikan kebijakan publik sehingga kebijakan dapat membawa hasil, seperti yang diharapkan. Definisi ini menghubungkan implementasi dengan kebijakan publik dan pencapaian tujuan. Implementasi sebagai upaya untuk memahami dan menerapkan suatu program setelah program tersebut dirumuskan. Implementasi mencakup usaha-usaha untuk mengadministrasikan program dan menimbulkan dampak nyata pada masyarakat.

implementasi merupakan proses penerapan ide, konsep, kebijakan, atau inovasi dalam tindakan praktis yang dapat menimbulkan perubahan, baik dalam pengetahuan, keterampilan, maupun nilai dan sikap (Hakim, 2023).

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa implementasi adalah suatu penerapan ide, konsep, kebijakan atau inovasi untuk mendapatkan suatu hasil yang sesuai dengan tujuan atau sasaran kebijakan yang diperoleh dari kegiatan seleksi.

##### **2. Pengertian Metode Pembelajaran**

Menguraikan pengertian metode pembelajaran pendidikan agama islam, dapat dimulai dari dua segmentasi utama, yaitu dari aspek bahasan bahasa makna kata (*etimologi*) dan bahasan istilah atau makna yang sebenarnya (*terminologi*).

Metode, dalam aspek etimologi, berasal dari bahasa Yunani "methodos," yang terdiri dari dua kata, yaitu "meta" yang berarti "melalui" atau "setelah,"

dan "hodos" yang berarti "jalan" atau "cara." Secara harfiah, metode dapat diartikan sebagai suatu cara atau jalan yang dilalui untuk mencapai tujuan tertentu (Aldomi Putra, 2018). Dengan demikian, dari segi etimologi, metode merujuk pada pendekatan atau cara yang sistematis untuk mencapai pengetahuan atau hasil tertentu.

Sementara itu, dalam aspek terminologi, metode merujuk pada serangkaian langkah atau prosedur yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan dalam suatu kegiatan tertentu, baik itu dalam penelitian, pembelajaran, atau kegiatan lainnya. Metode ini mencakup cara-cara yang terstruktur dan terorganisir untuk memecahkan masalah atau menjawab pertanyaan. Dalam konteks ilmiah, metode sering kali merujuk pada cara yang digunakan untuk mengumpulkan data, menganalisis informasi, atau memperoleh kesimpulan berdasarkan prinsip-prinsip yang dapat diuji dan dipertanggungjawabkan

Metode pembelajaran adalah pendekatan yang digunakan oleh guru untuk merancang dan menyampaikan materi pelajaran kepada siswa, dengan tujuan agar proses belajar berlangsung efektif dan efisien (Djalal, 2017). Dalam hal ini, metode pembelajaran mencakup berbagai langkah atau teknik yang diterapkan selama kegiatan belajar mengajar, untuk membantu siswa memahami materi, mengembangkan keterampilan, dan membentuk sikap positif.

Secara lebih rinci, metode pembelajaran melibatkan beragam strategi yang disesuaikan dengan sifat materi pelajaran, tujuan yang ingin dicapai, serta kebutuhan dan kemampuan siswa. Contohnya termasuk metode diskusi, demonstrasi, ceramah, kerja kelompok, atau proyek semua ini digunakan untuk menyampaikan informasi dan membimbing siswa agar lebih terlibat dalam proses belajar.

Metode pembelajaran bukan hanya tentang menyampaikan informasi, tetapi juga bagaimana membuat siswa aktif berpikir, mengembangkan keterampilan, dan terlibat secara kritis dalam belajar. Sehingga diperlukan keterampilan guru dalam menguasai media pembelajaran baik secara teori maupun praktek (Pohan & Mavianti, 2022). Oleh karena itu, memilih metode

yang tepat sangat penting untuk memastikan siswa tidak hanya memahami materi dengan baik, tetapi juga bisa mengaplikasikannya dalam kehidupan mereka sehari-hari.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah seperangkat cara sistematis yang dilakukan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik untuk mencapai kompetensi dan indikator pembelajaran yang telah disusun dalam silabus.

## **B. Metode Gamifikasi**

Istilah "gamifikasi" atau "gamification" sebenarnya merupakan kombinasi dari kata "game" (permainan) dan "mechanics" (mekanisme). Istilah ini mulai populer pada awal abad ke-21 seiring dengan semakin berkembangnya teknologi permainan dan minat masyarakat terhadap game (Pahlawan & Tambusai, 2023).

Metode gamifikasi merupakan strategi inovatif dalam pendidikan yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Rosa, 2024). Dengan mengadopsi elemen-elemen permainan, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Implementasi gamifikasi dapat dilakukan melalui berbagai cara, tergantung pada tujuan pembelajaran dan karakteristik audiens. Gamifikasi yang menggunakan sistem penghargaan sebagai dasar, serta bagaimana hal ini berhubungan dengan interaksi, keterlibatan, dan umpan balik dalam gameplay, yang merupakan elemen inti dari gamifikasi itu sendiri (Pahlawan & Tambusai, 2023)

Dalam konteks pendidikan, gamifikasi mencakup penggunaan poin, lencana, papan peringkat, tantangan, dan elemen-elemen lainnya yang biasanya ditemukan dalam permainan untuk membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Penerapan gamifikasi dalam pendidikan memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar adalah faktor kunci dalam keberhasilan akademik

Gamifikasi bertujuan untuk mengubah aktivitas pembelajaran yang biasa menjadi lebih menyenangkan dan menantang, sehingga siswa merasa lebih terlibat dalam pembelajaran dan termotivasi untuk terus berusaha mencapai tujuan tertentu. Dalam hal ini, gamifikasi bukan hanya sekedar hiburan, tetapi alat yang

digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif.

Metode gamifikasi dalam pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dengan mengintegrasikan elemen-elemen permainan dalam proses pembelajaran. Penerapan metode gamifikasi di kelas berfokus pada menciptakan pengalaman yang lebih menarik dan interaktif, yang dapat mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran mereka.

Metode gamifikasi dalam pembelajaran didasarkan pada beberapa prinsip yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, memotivasi, dan efektif. Prinsip-prinsip ini mencakup berbagai elemen yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat motivasi intrinsik, serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa Metode gamifikasi dalam pembelajaran adalah pendekatan yang sangat efektif untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar siswa. Gamifikasi memberi kesempatan bagi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran dan membantu mereka meraih tujuan akademik dengan cara yang lebih menyenangkan. Dengan hal ini, Implementasi metode gamifikasi di SMP Muhammadiyah 7 Medan dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa dan juga dapat membantu pengembangan keterampilan sosial dan karakter mereka.

### **C. Tujuan Metode Gamifikasi**

Tujuan dari metode gamifikasi yang digunakan oleh guru pendidikan agama islam di SMP Muhammadiyah 7 Medan agar peserta didik mendapatkan kemudahan dalam pelajaran pendidikan agama islam yang selama ini sering disebut-sebut dengan pelajaran yang sulit dan membosankan. Agar metode gamifikasi memberikan efek yang baik, maka seorang guru dalam melakukan pengajaran kepada peserta didik perlu mengarahkan serta membimbing agar maksud dan tujuan yang telah ditetapkan tercapai, adapun tujuan metode gamifikasi pada umumnya digunakan untuk:

- a. Gamifikasi membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan dengan menggunakan elemen permainan seperti tantangan, level, dan hadiah. Ini dapat meningkatkan motivasi siswa untuk lebih aktif dan

bersemangat mengikuti pelajaran PAI.

- b. Dengan pendekatan gamifikasi, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi terlibat langsung dalam aktivitas yang mendukung pemahaman mereka terhadap nilai-nilai agama. Mereka dapat belajar melalui skenario, simulasi, atau kuis yang menguji pengetahuan dan pemahaman mereka.
- c. Dengan menggunakan elemen-elemen permainan, pengajaran PAI bisa disesuaikan dengan kehidupan sehari-hari siswa, menjadikannya lebih relevan dan bermakna. Misalnya, permainan yang menggambarkan
- d. kehidupan sahabat Rasulullah SAW atau kisah-kisah dalam Al-Qur'an dapat membantu siswa mengaitkan pelajaran agama dengan konteks yang lebih nyata.

#### **D. Langkah-langkah Penerapan Metode Gamifikasi**

Adapun dalam implementasi atau penerapan metode gamifikasi mempunyai langkah-langkah, berikut ini langkah-langkah penerapan metode gamifikasi, antara lain:

1. Pendahuluan, pada langkah ini perlu memperkenalkan terlebih dahulu mengenai pendidikan agama islam, memotivasi peserta didik agar menghilangkan anggapan bahwa pelajaran pendidikan agama islam itu membosankan guru bisa menggunakan elemen permainan di awal. Misalnya, dengan memberikan poin awal atau lencana untuk siswa yang memberikan jawaban terbaik, atau membuat sebuah kuis mini tentang pengetahuan dasar agama Islam. Guru memberikan motivasi dengan membaca kan dalil dari Alquran dan Hadits tentang pentingnya pelajaran pendidikan agama islam.
2. Guru mendesain tugas-tugas yang tidak hanya berfokus pada teori, tetapi juga pada aplikasi praktis ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari. Contohnya bisa berupa tantangan untuk melakukan amalan sehari-hari seperti shalat tepat waktu, membaca Al-Qur'an, atau membantu orang lain. Setiap tantangan yang berhasil diselesaikan bisa mendapat poin atau lencana.

3. Guru memberikan point untuk setiap kali siswa menyelesaikan tugas atau tantangan dengan baik
4. Saat memberikan umpan balik, pastikan untuk menekankan aspek positif dari usaha yang telah dilakukan siswa. Misalnya, memberikan apresiasi atas partisipasi aktif mereka dalam diskusi kelas.
5. Guru membuat strategi permainan sesuai dengan materi ajar dengan menggunakan aplikasi quiziz
6. Penutup, guru melakukan evaluasi terhadap penguasaan materi siswa setelah menggunakan metode gamifikasi, yaitu melalui ujian atau kuis akhir yang berbasis pada elemen-elemen yang telah dipelajari dengan gamifikasi .

#### **E. Kelebihan dan Kelemahan Metode Gamifikasi**

Dari sekian banyak metode pembelajaran pendidikan agama islam, pasti di setiap satu metode memiliki kelebihan dan kelemahannya masing-masing, samahalnya dengan yang penulis teliti, yaitu metode gamifikasi. Metode gamifikasi juga memiliki kelebihan dan kelemahannya, antara lain:

- a. Kelebihan Metode Gamifikasi
  - 1) Gamifikasi membuat pembelajaran lebih menarik, meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar. Lebih menstimulus santri dalam melakukan aktivitas belajar.
  - 2) Penggunaan elemen permainan seperti tantangan, poin, dan level membantu siswa mengingat konsep-konsep penting dalam agama Islam. praktis.
  - 3) Gamifikasi membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, mengurangi kejenuhan, sistematis.
  - 4) Beberapa permainan mengharuskan siswa bekerja dalam tim, memperkuat nilai-nilai kerja sama, saling menghargai, dan toleransi
  - 5) Kompetisi dalam gamifikasi bisa menumbuhkan semangat belajar tanpa menciptakan tekanan, mendorong siswa untuk berusaha lebih baik.

- b. Kelemahan Metode Gamifikasi
- 1) Guru harus memiliki keterampilan atau inovasi permainan yang baru.
  - 2) Jika tidak dikelola dengan baik, elemen permainan bisa menyebabkan distraksi atau gangguan dalam proses belajar mengajar terkadang dalam pelaksanaannya tidak semua santri dapat memahami pelajaran dengan cepat.
  - 3) Membuat permainan yang relevan dengan materi ajar Pendidikan Agama Islam yang sesuai dengan tujuan pembelajaran bisa memerlukan waktu dan usaha ekstra.

## **F. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam**

### **1. Pengertian Pendidikan Agama Islam**

Pendidikan Agama Islam adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk menanamkan ajaran Islam kepada individu, baik dalam aspek akidah, ibadah, maupun akhlak (Harmi, 2022). Pendidikan ini mengacu pada pembentukan karakter dan pemahaman seseorang terhadap prinsip-prinsip agama Islam, serta penerapan nilai-nilai ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konteks ini, pendidikan agama Islam tidak hanya terbatas pada pengajaran teori tentang agama, tetapi juga mencakup pengembangan sikap spiritual, sosial, dan moral siswa, sehingga mereka dapat mengimplementasikan ajaran Islam dengan baik dalam kehidupan mereka.

Secara garis besar, pendidikan agama Islam mencakup dua aspek utama, yaitu aspek teoritis yang berhubungan dengan pemahaman tentang hukum-hukum Islam (fikih), ajaran-ajaran pokok dalam agama (aqidah), serta sejarah dan kultur Islam, dan aspek praktis yang meliputi pelaksanaan ibadah seperti shalat, puasa, zakat, dan haji. Selain itu, pendidikan agama Islam juga menekankan pentingnya pengembangan akhlak mulia sebagai manifestasi dari pemahaman dan pengamalan ajaran agama.

Pendidikan Agama Islam dimulai sejak usia dini, dengan mengajarkan anak-anak untuk mengenal Allah, Rasulullah, dan dasar-dasar agama Islam. Di tahap ini, pengajaran lebih difokuskan pada pengenalan konsep dasar agama, seperti pengenalan Allah, Nabi Muhammad, Al-Qur'an, serta tata cara

ibadah yang sederhana. Dengan demikian, anak-anak tidak hanya diajarkan untuk memahami agama, tetapi juga untuk merasakan kedekatan dengan Allah dan mencintai ajaran agama Islam sejak dini.

Seiring dengan berkembangnya usia, pendidikan agama Islam semakin memperdalam pemahaman dan penerapan ajaran agama. Di tingkat pendidikan dasar, menengah, dan tinggi, pendidikan agama Islam tidak hanya mengajarkan materi tentang sejarah Islam, ajaran aqidah, dan fikih, tetapi juga mendalami tafsir Al-Qur'an, hadits, dan ilmu-ilmu agama lainnya. Di tingkat ini, siswa diharapkan dapat memahami ajaran Islam secara lebih mendalam, menginternalisasi nilai-nilai agama, dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sosial dan pribadi mereka.

Pendidikan Agama Islam memiliki peran penting dalam pembentukan karakter dan moral seseorang. Sebagai agama yang mengajarkan nilai-nilai kebaikan, kasih sayang, kejujuran, dan saling menghormati, Islam memandang pendidikan agama sebagai sarana untuk menumbuhkan akhlak yang mulia. Proses pembelajaran dalam pendidikan agama Islam berusaha untuk membentuk pribadi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki kecerdasan emosional dan spiritual, yang mampu menjaga hubungan baik dengan Tuhan, sesama manusia, dan alam semesta.

Di dalam pendidikan agama Islam, pengajaran tentang akhlak mulia sangat ditekankan, mengingat bahwa akhlak merupakan salah satu tujuan utama dari ajaran Islam. Islam mengajarkan pentingnya sifat-sifat baik seperti kesabaran, kejujuran, rasa syukur, dan empati kepada orang lain. Pendidikan agama Islam bertujuan untuk menjadikan setiap individu mampu mengamalkan akhlak mulia ini dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan keluarga, masyarakat, maupun dalam hubungan dengan Allah. Selain itu, pendidikan agama Islam juga memberikan landasan moral bagi seseorang untuk bertindak sesuai dengan prinsip-prinsip yang diajarkan dalam agama. Pendidikan ini membantu individu untuk membedakan mana yang baik dan buruk, serta bagaimana cara menghadapi berbagai tantangan hidup dengan tetap berpegang pada ajaran agama. Dengan demikian,

pendidikan agama Islam menjadi landasan yang sangat penting dalam membentuk pribadi yang tidak hanya terdidik dalam hal pengetahuan, tetapi juga memiliki kedalaman spiritual dan moral.

Dalam konteks pendidikan formal, pendidikan agama Islam diberikan melalui mata pelajaran yang sudah menjadi bagian dari kurikulum di banyak negara, termasuk di Indonesia. Meskipun demikian, pendidikan agama Islam tidak hanya berlangsung di sekolah, tetapi juga di luar lingkungan pendidikan formal, seperti di rumah, masjid, dan masyarakat. Keluarga memiliki peran yang sangat penting dalam mendidik anak-anak mereka dengan nilai-nilai agama, sedangkan masjid dan lembaga-lembaga pendidikan agama lainnya turut memperkuat pembelajaran agama bagi umat Islam.

Pendidikan agama Islam juga harus mampu menanggapi tantangan zaman pada era globalisasi ini, perubahan cepat dalam dunia informasi dan teknologi mempengaruhi pola pikir dan gaya hidup generasi muda.

Oleh karena itu, pendidikan agama Islam perlu menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman, tanpa mengurangi esensi dari ajaran agama. Pendidikan agama yang berbasis pada pemahaman yang mendalam akan nilai-nilai agama dapat membantu individu untuk tetap teguh dalam prinsip, meskipun mereka berada dalam lingkungan yang penuh dengan pengaruh yang beragam.

Secara keseluruhan, pendidikan agama Islam adalah fondasi penting dalam membentuk individu yang tidak hanya cerdas, tetapi juga memiliki akhlak yang mulia dan rasa tanggung jawab sosial yang tinggi. Melalui pendidikan ini, diharapkan setiap umat Islam dapat memahami dan mengamalkan ajaran agama secara holistik, sehingga mereka dapat menjalani kehidupan dengan penuh berkah, serta memberikan kontribusi positif bagi masyarakat dan dunia secara keseluruhan.

## **2. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam**

Pendidikan agama yang berfokus pada peningkatan iman dan takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa harus menjadi inti dalam pengembangan pendidikan di sekolah. Pendekatan ini penting, terutama untuk menghadapi

krisis moral atau akhlak sekaligus meningkatkan kualitas pendidikan. Namun, keberhasilannya sangat bergantung pada peran pemimpin sekolah.

Pendidikan agama islam memiliki tujuan sebagai berikut.

- 1) Menumbuh kembangkan akidah melalui pembinaan, pemupukan pengembangan kognitif, penghayatan, pengamalan pembiasaan, dan pengamala peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi umat Islam yang terus berkembang keimanan dan ketakwaannya.
- 2) Mewujudkan peserta didik yang taat beragama, beraqhlaqul karimah, berpengetahuan, rajin beribadah, cerdas, produktif, jujur, adil, santun, disiplin, toleran, dan mengembangkan budaya Islami dalam komunitas sekolah.
- 3) Membentuk peserta didik yang berkarakter melalui pengenalan, pemahaman, dan pembiasaan norma dan aturan yang Islami dalam hubungannya dengan Allah, diri sendiri, sesama dan lingkungan secara harmonis.
- 4) Mengembangkan nalar dan sikap moral yang selaras dengan nilai-nilai Islami dalam kehidupan sebagai warga masyarakat, warga negara dan warga dunia.
- 5) PAI berusaha menjaga akidah siswa agar tetap kokoh dalam situasi dan kondisi apa pun.
- 6) PAI berusaha menjaga dan memelihara ajaran dan nilai-nilai yang terkandung dalam Alquran dan Hadis.
- 7) PAI menonjolkan kesatuan iman, ilmu dan amal dalam kehidupan keseharian.
- 8) PAI berusaha membentuk dan mengembangkan kesalehan individu dan sekaligus kesalehan sosial.
- 9) PAI menjadi landasan moral dan etika dalam pengembangan ipteks dan budaya serta aspek-aspek kehidupan lainnya.

- 10) Substansi PAI mengandung entitas-entitas yang bersifat rasional dan supra rasional.
- 11) PAI berusaha menggali, mengembangkan dan mengambil ibrah dari sejarah dan kebudayaan (peradaban) Islam.
- 12) Dalam beberapa hal, PAI mengandung pemahaman dan penafsiran yang beragam, sehingga memerlukan sikap terbuka dan toleran atau semangat ukhuwah Islamiyah.

Tujuan pendidikan agama Islam tidak hanya terbatas pada pemenuhan kebutuhan intelektual, tetapi juga mencakup penghayatan, pengalaman, dan penerapan nilai-nilai dalam kehidupan sehari-hari sebagai pedoman hidup. Secara umum, pendidikan agama Islam bertujuan membentuk individu yang mencerminkan ajaran Islam dan bertakwa kepada Allah, membangun kepribadian secara menyeluruh, dengan harapan mereka dapat menjadi ilmuwan yang beriman, bertakwa, dan mampu mengabdikan ilmunya demi kesejahteraan umat Islam.

### **3. Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam**

Metode pembelajaran adalah cara yang dilakukan oleh seorang guru dalam kegiatan belajar mengajar agar dapat memahami dan mentransfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Dalam pembelajaran nahwu sharaf santri tidak hanya terpaku pada penghafalan kaidah-kaidah dan tasrif-tasrif (perubahan-perubahan bentuk kalimat), namun santri/peserta didik dibimbing untuk mempraktekkannya dalam berupa tulisan (insya') serta mempraktekkannya dalam pembacaan kitab-kitab Arab gundul (tidak berharakat) yang pada intinya adalah sarana berbahasa, bukan tujuan akhirdari pembelajaran bahasa Arab.

Penggunaan metode dalam aktifitas pembelajaran pendidikan agama islam tentu sangat memiliki karakteristik tersendiri, berikut beberapa metode pembelajaran dalam pendidikan agama islam:

#### **a. Metode ceramah**

Metode Ceramah adalah salah satu metode pembelajaran yang paling

sering digunakan dalam pendidikan agama Islam (PAI) maupun dalam berbagai bidang pendidikan lainnya. Metode ini melibatkan penyampaian materi secara lisan oleh guru atau pengajar kepada siswa. Dalam konteks PAI, ceramah digunakan untuk menyampaikan ajaran Islam secara sistematis dan terstruktur, sehingga siswa dapat memperoleh pemahaman yang jelas tentang berbagai aspek keagamaan, seperti akidah, syariah, akhlak, sejarah Islam, dan lain-lain.

Metode ceramah adalah teknik pengajaran di mana guru atau pengajar menyampaikan informasi atau materi pelajaran secara lisan di depan kelas, sementara siswa mendengarkan dan mencatat informasi yang disampaikan. Pada dasarnya, ceramah lebih bersifat satu arah, dari guru ke siswa.

b. Metode diskusi

Metode Diskusi dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah metode pembelajaran yang melibatkan interaksi aktif antara guru dan siswa, serta antar siswa itu sendiri, dalam membahas suatu topik atau masalah yang berkaitan dengan ajaran agama Islam (Ridwan & Mustofa, 2023). Metode ini mendorong siswa untuk berpikir kritis, berbagi pandangan, mengajukan pertanyaan, serta mencari solusi atau pemahaman bersama mengenai suatu isu atau topik yang dibahas.

c. Metode tanya jawab

Metode Tanya Jawab dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah salah satu teknik pembelajaran yang melibatkan interaksi langsung antara guru dan siswa melalui pertanyaan dan jawaban (Susanti, 2021). Dalam metode ini, guru mengajukan pertanyaan kepada siswa atau siswa yang mengajukan pertanyaan kepada guru, dengan tujuan untuk menggali pemahaman siswa mengenai materi yang diajarkan, sekaligus memperdalam pengetahuan dan keterampilan berpikir kritis siswa. Metode ini dapat digunakan untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap suatu topik atau konsep agama, serta untuk memotivasi siswa agar aktif dalam proses pembelajaran.

## G. Kajian Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu dijadikan salah satu pedoman penulis dalam melaksanakan penelitian ini, sehingga penulis bisa memperkaya wawasan, bahasa dan teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang penulis lakukan. Dari penelitian terdahulu, penulis menemukan beberapa penelitian dengan judul yang hampir sama dengan judul penelitian penulis. Dengan penelitian terdahulu ini, penulis jadikan sebagai pedoman, acuan, dan referensi untuk memperkaya bahan kajian serta memperkuat penelitian ini.

- 1) Penelitian oleh M. Mahmudi berjudul "Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi pada Peningkatan Motivasi Belajar Siswa" menunjukkan bahwa metode gamifikasi mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar pada semua mata pelajaran. Hasil penelitian ini mengidentifikasi efektivitas pendekatan gamifikasi dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa.

Namun, terdapat perbedaan fokus antara penelitian terdahulu dan penelitian ini. Penelitian terdahulu membahas penerapan gamifikasi pada semua mata pelajaran, sedangkan penelitian ini secara khusus menganalisis efektivitas gamifikasi dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 7 Medan. Fokus ini memungkinkan pengkajian yang lebih mendalam terhadap dampak gamifikasi pada pembelajaran berbasis nilai-nilai keagamaan.

- 2) Penelitian yang dilakukan oleh D. Nuari berfokus pada "pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan aplikasi Android untuk siswa kelas III Sekolah Dasar, khususnya pada materi perkalian". Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran gamifikasi yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi matematika.

Berbeda dengan penelitian ini, fokus penelitian yang dibahas adalah pada metode gamifikasi untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 7 Medan. Dengan demikian, perbedaan

signifikan antara kedua penelitian terletak pada cakupan materi dan jenjang pendidikan yang menjadi objek kajian.

- 3) Berdasarkan data pada tabel, penelitian yang dilakukan oleh Untung Raharja menitikberatkan pada “implementasi metode gamifikasi sebagai alat manajemen pendidikan untuk meningkatkan motivasi pembelajaran siswa di sekolah”. Penelitian ini mengkaji bagaimana penerapan metode gamifikasi dapat membantu mengelola dan memotivasi siswa dalam proses belajar. Sementara itu, penelitian terkait lainnya memiliki fokus yang berbeda, yakni membahas implementasi gamifikasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 7 Medan.

Oleh karena itu, perbedaan utama antara kedua penelitian terletak pada ruang lingkupnya, di mana penelitian oleh Untung Raharja berfokus pada konsep manajemen pendidikan secara umum, sementara penelitian lain lebih spesifik pada pengajaran di mata pelajaran tertentu.

- 4) Penelitian yang dilakukan oleh Mohamad Diyan Romadoni berfokus pada “implementasi media pembelajaran berbasis gamifikasi, khususnya menggunakan aplikasi *Quizizz*, untuk meningkatkan motivasi dan interaksi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Ar-Roudhoh, Beji, Pasuruan”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media gamifikasi *Quizizz* pada mata pelajaran ini mampu menumbuhkan semangat belajar yang tinggi. Dengan demikian, penggunaan gamifikasi berbasis *Quizizz* memberikan dampak positif terhadap motivasi dan interaksi siswa di sekolah tersebut.

Penelitian ini membandingkan metode yang digunakan dengan penelitian sebelumnya, yang hanya berfokus pada satu jenis metode gamifikasi, yaitu *Quiziz*, di WML Ar-Roudhoh, Beji, Pasuruan. Namun, dalam penelitian ini, pendekatan lebih luas diterapkan dengan melibatkan berbagai metode gamifikasi yang digunakan di SMP Muhammadiyah 7 Medan, seperti *Quizizz*, *Kahoot*, dan lainnya.

- 5) Penelitian yang dilakukan oleh Nur Umar mengenai “gamifikasi media pembelajaran matematika berbasis mobile di Sekolah Dasar Negeri

Sindangmulya II” yaitu hasil penelitian ini menunjukkan bahwa gamifikasi media pembelajaran mampu meningkatkan minat belajar, mengasah kemampuan berhitung, serta memotivasi siswa kelas 2 dalam memahami pelajaran matematika. Aplikasi game yang dikembangkan berfungsi sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih kreatif dan inovatif. Game yang digunakan, yaitu "Math Fruits," telah berhasil dikembangkan dengan fokus pada pelajaran matematika.

Penelitian terdahulu hanya menganalisis bagaimana metode gamifikasi meningkatkan minat siswa secara khusus dalam pelajaran matematika di tingkat sekolah dasar. Sedangkan penelitian ini, hanya menganalisis bagaimana penerapana metode gamifikasi pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMP Muhammadiyah 7 Medan.

Adapun tabel penelitian terdahulu yang dapat dijadikan perbandingan ataupun referensi bagi penulis dalam penelitian ini adalah:

**Tabel 1.1 Kajian Terdahulu**

No.	Nama Penelitian	Judul Penelitian	Hasil	Perbedaan
1.	M.mahmudi	Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Peningkatan Motivasi Belajar Siswa.	Penelitian ini diterapkan menghasilkan bagaimana gamifikasi dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar pada semua mata pelajaran.	Pada penelitian yang terdahulu yaitu menganalisis bagaimana efektivitas dari metode gamifikasi dala. Semua mata pelajaran, Sedangkan penelitian ini, peneliti hanya fokus menganalisis pada satu mata pelajaran saja yaitu pendidikan agama islam, bagaimana efektivitas penerapan metode

				gamifikasi pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMP Muhammadiyah 7 medan.
2.	D Nuari	Pengembangan media pembelajaran gamifikasi berbasis android untuk materi perkalian siswa kelas III sekolah dasar	Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran gamifikasi berbasis android untuk materi perkalian siswa kelas III Sekolah dasar.	Pada penelitian terdahulu yaitu mengembangkan tentang media pembelajaran gamifikasi berbasis android untuk materi perkalian siswa kelas III sekolah dasar, Sedangkan pada penelitian ini, peneliti hanya berfokus pada metode gamifikasi pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMP muhammadiyah 7 Medan.
3.	Untung raharja	Implementasi metode gamifikasi sebagai manajemen pendidikan untuk motivasi pembelajaran	Penelitian ini menghasilkan bagaimana penerapan metode gamifikasi untuk me- manage/ mengatur bagaimana seharusnya sebuah pendidikan untuk motivasi pembelajaran siswa di sekolah.	Pada penelitian terdahulu, yaitu menganalisis bagaimana penerapan metode gamifikasi sebagai pengatur sebuah upaya di pendidikan untuk motivasi pembelajaran di sekolah, sedangkan pada penelitian ini, yaitu peneliti tidak membahas bagaimana metode gamifikasi sebagai

				manajemen pendidikan tetapi hanya berfokus pada pengimplementasian metode gamifikasi pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMP Muhammadiyah 7 Medan.
4.	Mohamad Diyan Romadoni	Implementasi media pembelajaran gamifikasi quiziz pada materi pendidikan agama islam dalam meningkatkan motivasi dan interaksi siswa di SMK Ar-Roudhoh beji pasuruan	Penelitian ini menghasilkan tentang bagaimana penerapan media gamifikasi quizizz pada mata pelajaran pendidikan agama islam mampu menumbuhkan rasa semangat belajar yang tinggi sehingga penggunaan gamfikasi quiziz dalam pembelajaran pendidikan agama islam dapat meningkatkan motivasi dan interaksi siswa di SMK Ar-Roudhoh beji pasuruan.	Pada penelitian terdahulu, peneliti hanya berfokus pada satu metode gamifikai yaitu metode gamifikasi quiziz pada mata pelajaran pendidikan agama islam dalam meningkatkan motivasi dan interaksi siswa di WML Ar-Roudhoh beji pasuruan, Sedangkan pada penelitian ini, peneliti tidak hanya berfokus pada satu metode gamifikasi tetapi semua metode gamifikasi yang digunakan di SMP muhammadiyah 7 medan, peneliti cantumkan seperti quzizz, kahoot, dan powerpoint

5.	Nur Umar	Gamifikasi media pembelajaran matematika berbasis mobile di sekolah dasar negeri Sindangmulya II	Penelitian ini menghasilkan bahwa gamifikasi media pembelajaran mampu meningkatkan minat belajar, mengasah kemampuan berhitung, dan memotivasi siswa SD kelas 2 dalam memahami pelajaran Matematika. Aplikasi game yang dikembangkan telah berfungsi sebagai alat peraga bagi guru Matematika dalam menyampaikan mata pelajarannya sehingga lebih kreatif dan inovatif. Aplikasi game Math Fruits telah berhasil dibangun menggunakan mobile programming pada platform Android bagi SDN Sindangmulya II	Pada penelitian terdahulu yaitu hanya menganalisis bagaimana metode gamifikasi dalam meningkatkan minat siswa tepatnya hanya dalam pelajaran matematika saja dan juga target penerapan pada metode ini yaitu siswa sekolah dasar (SD), Sedangkan pada penelitian ini, yaitu peneliti hanya menganalisis mengenai penerapan metode gamifikasi pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMP Muhammadiyah 7 Medan.
----	----------	--	---	--

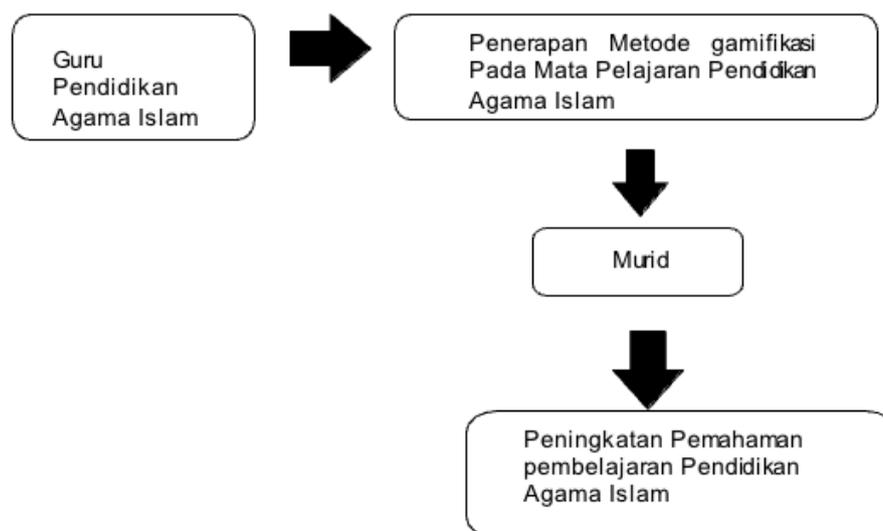
## H. Kerangka Pemikiran

Pembelajaran pendidikan agama islam dilakukan dengan berbagai macam metode, di antaranya metode ceramah, tanya jawab, diskusi dll. Pembelajaran pendidikan agama islam tersebut bersifat membosankan, tidak menarik, dan menyebabkan siswa mengantuk, dan tidak berminat untuk aktif di dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu, diperlukan perubahan proses pembelajaran agar lebih meningkatkan minat siswa dan mempercepat pemahaman siswa dalam pembelajaran pendidikan agama islam. Metode gamifikasi. Metode ini lebih mudah untuk dipahami dan menarik minat siswa dalam proses pembelajaran pendidikan agama islam.

Sehingga siswa yang dahulunya sangat sulit untuk memahami pelajaran pendidikan agama islam dengan metode gamifikasi ini maka kesulitan dalam memahami pendidikan agama islam akan hilang. Karena dengan menggunakan metode gamifikasi, maka para siswa dapat merasakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka pemikiran dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut



**Gambar 2.2 Kerangka Berfikir**

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian merujuk pada pendekatan sistematis yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasikan data guna menjawab pertanyaan penelitian atau menguji hipotesis (Dahidi, 2009). Metode penelitian kualitatif sesungguhnya tidak bertujuan untuk mengkaji atau membuktikan kebenaran sesuai teori, tetapi teori yang sudah ada dikembangkan dengan menggunakan data yang dikumpulkan (hasrian, 2023). Metode penelitian mencakup berbagai teknik dan prosedur yang dirancang untuk memastikan bahwa penelitian dilakukan secara objektif, valid, dan dapat dipertanggungjawabkan..

#### **A. Pendekatan Penelitian**

Pendekatan Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan penemuannya tidak dicapai dengan menggunakan prosedur statistik. Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang temuan-temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statistik atau berbentuk hitungan lainnya dan bertujuan mengungkapkan gejala secara holistik-kontekstual melalui pengumpulan data-data dari latar alami dengan memanfaatkan diri peneliti sebagai instrumen kunci (Rahayu & Fanreza, 2024).

Adapun jenis dari metode penelitian ini adalah jenis metode penelitian lapangan (*field research*), yaitu “Suatu penelitian yang dilakukan secara sistematis dengan mengangkat data yang ada di lapangan” . Peneliti melakukan penelitian tentang metode gamifikasi pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMP Muhammadiyah 7 medan .

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran peristiwa yang terjadi secara sistematis, faktual, dan akurat terhadap fakta-fakta dan sifatpopulasi atau tempat tertentu. Dalam hal ini penelitian dilakukan di SMP Muhammadiyah 7 Medan, ini berguna untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan metode gamifikasi pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMP Muhammadiyah 7 medan.

Pada penelitian ini, peneliti melakukan beberapa langkah dalam melakukan penelitian, dengan merancang, mengumpulkan data, menganalisis data serta memeriksa



### C. Sumber Data Penelitian

Sumber data adalah segala sesuatu yang dapat memberikan informasi mengenai penelitian terkait. Dalam pelaksanaan pengambilan sampel penelitian, data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan dua jenis sumber data, yakni sebagai berikut:

1. Data Primer, menurut Supranto (2006) merupakan data yang dikumpulkan dan diproses semata-mata oleh organisasi atau individu langsung dari sumbernya (Chandra et al.,2022) /Dalam penelitian ini data primer diperoleh melalui guru, peserta didik, dan kepala sekolah di SMP Muhammadiyah 7 Medan.
2. Data Sekunder, menurut ahli Supranto (2006) ialah data yang diperoleh dalam bentuk jadi dan telah diperlakukan oleh orang lain (Chandra et al., 2022). Data sekunder merupakan sumber data yang peneliti dapatkan secara tidak langsung. Yang mana data yang diperoleh melalui guru bidang studi lain , dan dokumentasi yang dapat memberikan dukungan terhadap proses penelitian yang akan dilakukan.

### D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data secara kualitatif adalah observasi partisipasi dan wawancara terbuka dan mendalam. Observasi dan wawancara untuk mengamati dan mencatat dengan sistematis dan terencana fenomena sosial yang terjadi. Data yang dikumpulkan adalah bentuk kata-kata dan gambar, bukan dalam bentuk angka-angka. Untuk menghimpun data yang diperlukan dalam penelitian ini, maka instrumen yang digunakan peneliti adalah:

#### a. Observasi

Observasi adalah merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui sesuatu pengamatan, dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran.(Hasibuan, 2023).

Jenis observasi yang digunakan pada penelitian ini yaitu observasi langsung , dimana peneliti melakukan kegiatan pengumpulan data langsung ke tempat yang akan diteliti.

Teknik observasi ini dilakukan untuk melihat dari dekat tentang metode

gamifikasi dalam pembelajaran pendidikan agama islam di SMP Muhammadiyah 7 Medan, teknik ini lebih memperluas pengetahuan secara spesifik. Teknik ini dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis. Pada teknik ini, peneliti akan melakukan pengamatan untuk memperoleh data mengenai, 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, dan 3) faktor pendukung serta penghambat penerapan metode gamifikasi dalam pembelajaran pendidikan agama islam di SMP Muhammadiyah 7 Medan.

b. Wawancara

Teknik wawancara adalah metode pengumpulan data dengan mengadakan pertemuan langsung dengan tanya jawab. Teknik wawancara yang digunakan pada penelitian ini adalah merupakan wawancara bebas terpimpin, yaitu dengan menentukan point yang akan dipertanyakan, agar wawancara yang dilaksanakan menjadi sebuah fokus kepada masalah yang akan diteliti atau tidak. Sebelum peneliti terjun ke lapangan untuk melakukan wawancara dengan informan, peneliti terlebih dahulu menulis pokok-pokok pertanyaan yang berhubungan dengan persoalan penelitian. Pokok-pokok pertanyaan yang berhubungan dan termasuk dalam daftar wawancara adalah mengenai perencanaan, pelaksanaan, dan faktor pendukung serta penghambat penerapan metode gamifikasi pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMP Muhammadiyah 7 Medan.

Interview yang dilakukan peneliti yaitu dengan cara bertanya langsung kepada guru pendidikan agama islam. Dari metode ini, diharapkan dapat menemukan dan mengumpulkan berbagai informasi tentang implementasi metode gamifikasi pada mata pelajaran pendidikan agama islam dalam di SMP Muhammadiyah 7 Medan.

c. Studi Dokumentasi

Studi Dokumentasi merupakan sumber data yang digunakan untuk melengkapi penelitian, baik berupa sumber tertulis, film, gambar (foto), dan karya-karya monumental, yang semuanya itu memberikan informasi bagi proses penelitian (Nilamsari, 2014)

Dokumen yang dimaksud di sini adalah sebagai data penelitian, tetapi yang

diambil hanya pokok-pokok isinya yang dianggap penting saja, sedangkan yang lainnya hanya sebagai pendukung. Adapun data yang dibutuhkan berkenaan dengan metode ini adalah terkait perencanaan, penerapan, dan pendukung serta faktor penghambat metode gamifikasi pada mata pelajaran pendidikan agama islam.

Dokumen yang dimaksud adalah data-data seperti tulisan, gambar, arsip kegiatan dan hal-hal lainnya.

### **E. Teknik Analisis Data**

Proses analisis data ini dilakukan secara terus menerus, bersamaan dengan pengumpulan data dan kemudian dilanjutkan setelah pengumpulan data selesai dilakukan. Di dalam melakukan analisis data peneliti mengacu kepada tahapan yang dijelaskan oleh Miles dan Huberman, yang terdiri dari empat tahapan yaitu : pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi (*conclusion drawing/verification*), biasa dikenal dengan model analisis interaktif.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis deskriptif, yaitu mendeskripsikan data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar, dan bukan berupa angka-angka. Data berasal dari hasil observasi dan wawancara, dianalisis terlebih dahulu untuk mengetahui maknanya dengan cara menyusun data, menghubungkan data, mereduksi data, menyajikan data dan menarik kesimpulan, selama dan sesudah pengumpulan data berlangsung. Analisis ini berlangsung secara sirkuler dan dilakukan sepanjang penelitian. Oleh karena itu, peneliti sejak awal sudah memulai pengumpulan data dan analisis data berkenaan dengan masalah penelitian.

#### **1. Pengumpulan Data**

Data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi dicatat dalam catatan lapangan yang terdiri dari dua bagian, yaitu 1) Deskriptif, adalah catatan alami, seperti catatan tentang apa yang dilihat, didengar, disaksikan, dan dialami sendiri oleh peneliti tanpa adanya pendapat dan penafsiran dari peneliti terhadap fenomena yang dialami, 2) Reflektif, adalah catatan yang berisikan kesan, komentar, pendapat, dan tafsiran peneliti tentang temuan yang dijumpai, dan merupakan bahan rencana pengumpulan data untuk tahap selanjutnya.

#### **2. Reduksi Data**

Data yang diperoleh dalam penelitian ini direduksi, agar tidak terlalu bertumpuk-tumpuk dan memudahkan dalam mengelompokkan data serta memudahkan dalam menyimpulkan. Reduksi data di sini adalah peneliti memilih hal-hal yang pokok sesuai dengan fokus masalah.

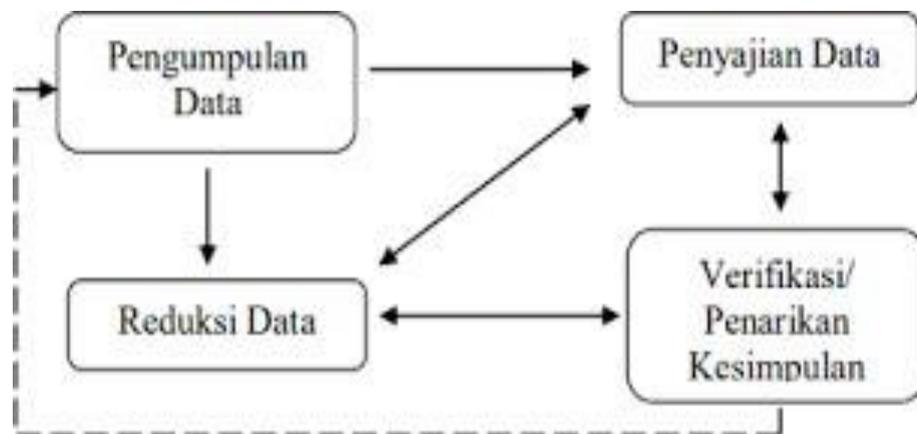
### 3. Penyajian Data

Penyajian data merupakan gambaran secara keseluruhan dari sekelompok data yang diperoleh, agar mudah dibaca secara menyeluruh. penyajian data dilakukan secara naratif dan dibantu dengan penggunaan tabel dan bagan. Dengan adanya penyajian data maka peneliti dapat memahami apa saja yang sedang terjadi dalam kancah penelitian dan apa yang dilakukan peneliti dalam mengantisipasinya.

### 4. Verifikasi/Penarikan Kesimpulan

Peneliti melakukan pengecekan ulang ke lapangan yang memungkinkan ditemukan data baru mengenai masalah yang sedang diteliti. setelah data yang sudah diolah dan diinterpretasikan, kemudian peneliti menganalisis secara deskriptif kualitatif.

(Model Miles dan Huberman, 1992)



**Gambar 2.3 Teknik Analisis Data**

## **F. Teknik Keabsahan Data**

Keabsahan data dilakukan untuk membuktikan apakah penelitian yang dilakukan benar-benar merupakan penelitian ilmiah sekaligus untuk menguji data yang diperoleh. Untuk mendapatkan keabsahan data yang diperoleh dari lokasi penelitian, perlu dilakukan hal berikut:

### **1. Perpanjangan Penelitian**

Perpanjangan penelitian akan memungkinkan meningkatkan kredibilitas/kepercayaan data yang dikumpulkan. Dengan dilakukannya perpanjangan penelitian, peneliti dapat mengecek kembali apakah data yang telah diperoleh dari lapangan benar atau tidak, ada perubahan atau masih tetap. Setelah dicek kembali ke lapangan, data yang diperoleh sudah dapat dipertanggungjawabkan berarti kredibel, maka perpanjangan penelitian perlu diakhiri.

### **2. Ketekunan Penelitian**

Melakukan ketekunan penelitian berarti itu adalah melakukan pengamatan secara lebih cermat dan berkesinambungan. dengan cara tersebut maka kepastian data dan urutan peristiwa dapat direkam secara pasti dan sistematis. dengan meningkatkan ketekunan penelitian tersebut, maka peneliti dapat mendeskripsikan data yang akurat dan sistematis tentang masalah yang diamati.

Untuk dapat meningkatkan ketekunan, peneliti harus memiliki bekal dengan cara membaca berbagai referensi yaitu buku maupun hasil penelitian atau dokumentasi-dokumentasi yang berkaitan dengan penelitian peneliti.

### **3. Triangulasi**

Triangulasi dapat dipahami sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan waktu. Dengan demikian, terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik, triangulasi data dan waktu. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan triangulasi teknik dan sumber, yaitu menggunakan lebih dari satu informan dan teknik pengumpulan data untuk mendapatkan data yang sama. Peneliti memperoleh data mengenai fokus

penelitian melalui observasi, mewawancarai beberapa guru dan murid serta dokumentasi di SMP Muhammadiyah 7 Medan. Di samping itu, peneliti juga menggunakan beberapa teknik pengumpulan data tentang metode gamifikasi pada mata pelajaran pendidikan agama islam.

**BAB IV**  
**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

**A. Deskripsi Lokasi Penelitian**

**1. Profil SMP Muhammadiyah 7 Medan**

**Tabel 1.3 Profil Sekolah**

Nama	Smp Muhammadiyah 7 Medan
NPSN	10257325
Kepala Sekolah	Suhendra, ST
Akreditasi	A
Alamat	Jl. Pelita No. 3-5 Medan, Sidorame Barat
Kecamatan	Medan Perjuangan
Kabupaten/kota	Kota Medan
Provinsi	Sumatera Utara
Kelurahan	Sidorame Barat
Kode Pos	20215
Status Sekolah	Swasta
No Telepon	0616621557
Jenjang Pendidikan	SMP
Email	<a href="mailto:Smpm7medan@gmail.Com">Smpm7medan@gmail.Com</a>
Tahun Akreditasi	1974
No.SK Pendirian	No. B.07.1235,1 Januari 1974
Naungan	Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Jam belajar	Sehari Penuh (6 hari/minggu) Siang Pukul 13.00 s/d 18.00 WIB
Sumber listrik	PLN

**2. Latar Belakang Sekolah SMP Muhammadiyah 7 Medan**

SMP Swasta Muhammadiyah 7 Medan yang berdiri sejak 01

Januari 1974. Dan sejak berdirinya SMP tersebut sudah diakreditasi A, dikarenakan SMP Muhammadiyah 7 Medan sudah banyak bekerjasama dengan cabang – cabang Muhammadiyah lainnya. Berbicara tentang lembaga pendidikan Muhammadiyah, yang berdiri pada tanggal 09 Januari 1991 tidak terlepas dari organisasi Muhammadiyah itu sendiri, yaitu yang didirikan oleh KH. Ahmad Dahlan pada tanggal 20 November 1975. Memadukan pelajaran umum system Belanda dengan pelajaran agama sistem pondok pesantren sehingga ada keseimbangan antara ilmu pengetahuan, dan ilmu agama. Selanjutnya, pimpinan Muhammadiyah melalui bidang pendidikan dan pengajaran cabang Medan memiliki dasar dan komitmen yang kuat untuk mendirikan sekolah serta mendapat dorongan dari masyarakat dan sekitarnya. Untuk itu didirikan sekolah Islam (Muhammadiyah) bekerja sama dengan Yayasan Masjid dan Asrama (YASMA). Pada tahun 1978 mendapat sumbangan dari Arab Saudi sejumlah uang Rp 46.000.000,00 dan bertepatan pula YASMA sebagai pemilik tanah mengizinkan pihak Muhammadiyah untuk mendirikan sekolah Islam sebagai hak pakai. Pada tanggal 20 November 1974 diresmikan berdirinya SMP Swasta Muhammadiyah 7 Medan sesuai dengan ketentuan yang berlaku, lembaga ini oleh Majelis Pendidikan dan Kebudayaan Muhammadiyah Jl. Utama No. 170 Kel. Kotamatum II Kec. Medan Area Selanjutnya tanggal 1 Juli 1976 atau tahun ajaran baru 1976/1977 menerima siswa baru kelas I. Berdirinya sekolah-sekolah Muhammadiyah di Jl. Utama No. 170 Kel. Komatum II Kec. Medan Area atas jasa dari Bapak Slamet Raharjo, BA selaku Ketua Panitia sekaligus Ketua PDM Majelis Dikdasmen Kabupaten Sleman dibantu oleh Bapak Drs. Dochak Latief, Bapak Bedjo Utomo, Bapak Soepardjo, BA selaku PCM Majelis Dikdasmen Muhammadiyah Medan dan Bapak Halim Tuasikal wakil dari Yasma sekaligus menjembatani antara pihak YASMA dan Muhammadiyah, dan tokoh-tokoh lain. Kemudian Bapak Drs. Dochak Latief diangkat oleh Yayasan menjabat sebagai Kepala Sekolah pertama melalui SK No. 76/I-113-1/1974.

### **3. Visi dan Misi SMP Muhammadiyah 7 Medan**

#### **a. Visi Sekolah**

Menjadi amanah bersama meraih prestasi melalui layanan kedisiplinan, keteladanan, kasih sayang dan kebersamaan berdasarkan iman dan taqwa bersumber dari al-quran dan sunnah.

#### **b. Misi Sekolah**

- 1) Melaksanakan proses pembelajaran bidang akademik dan non akademik kepada siswa sesuai bakat dan kemampuannya.
- 2) Membudayakan suasana islami di lingkungan sekolah sesuai dengan tuntunan al-quran dan sunnah.
- 3) Memberdayakan seluruh warga sekolah dan yang terkait serta masyarakat luas dalam rangka menciptakan mutu sekolah baik
- 4). Membangun minat belajar siswa dalam mencerdaskan intelektual, emosional, spiritual.

#### **c. Tujuan Sekolah**

1. Tersedianya sarana pendidikan sesuai dengan standar sarana prasarana pendidikan kurikulum 2013.
2. Tersedianya tenaga pendidik dan kependidikan profesional yang telah bersertifikasi.
3. Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar sesuai dengan standar proses pendidikan revisi kurikulum 2013.
4. Perangkat pembelajaran selesai awal tahun pembelajaran yang dijadikan sebagai panduan/pedoman pengajaran kepada siswa dengan mengkombinasikan kurikulum 2013 dan ismubaqur.
5. Murid terbiasa dengan dengan budaya baca, disiplin, bersih, dan budaya jujur.
6. Murid dapat mengenali dan mengembangkan keunggulan potensi dirinya dalam bidang: keagamaan, akademik, olahraga, seni, sarana prasarana, budaya bersih, unggul dalam kejujuran, unggul dalam kurikuler, unggul dalam kedisiplinan.

#### 4. Kondisi Sekolah

##### 1. Keadaan Guru dan Karyawan

Smp Muhammadiyah 7 Medan merupakan jenis pendidikan menengah pertama yang dirancang khusus untuk anak usia 12-15 tahun. SMP 7 yang telah berdiri selama 48 tahun ini memiliki 33 orang guru yang terdiri dari:

**Tabel 1.4. Keadaan Guru dan Karyawan**

No.	Nama/NUPTK	Jabatan	Tempat Tgl. Lahir	Pend. Terakhir	Mapel yang Diajarkan
1.	J 7451755657200003	Ka.Sekolah	TJ. DURIAN 19 November 1977	S.1	-
2.	Dra. Rusni 4135744648300003	Wkl. Kepala Sekolah	BL. JORONG 03 Agustus 1966	S.1	IPA
3.	M Fadhlan Rizka S.T -	TU	MEDAN 12 Agustus 1993	S.1	-
4.	Mahanisah,S.Pd -	Guru	BUKIT TINGGI 27 Juni 1967	S.1	Pendidikan Agama Islam
5.	Immawan Dalimunthe, S.Sosi 1342751654200033	Guru	MEDAN 10 Oktober 1973	S.1	Kemuhammadiyah
6.	Farida S.E, S.Pd 2435742642300003	Guru	MEDAN 11 Maret 1964	S.1	IPS
7.	Izzi Ruhaimah S.Pd 5356772673230113	Guru	MEDAN 24 Oktober 1994	S.1	Matematika
8.	Khairani Nasution S.Kom -	Guru	MEDAN 02 April 1989	S.1	-
09.	Muhammad Ilham Ar M.Pd 4347771672130123	Guru	MEDAN, 15 Oktober 1993	S.1	B. Indonesia
10.	Neena Aini S.Pd 9457771672130013	Guru	MEDAN 25 November 1993	S.1	PKN
11.	Rahmad Khoiruddin Hasibuan S.Pd 4657770671130112	Guru	SIGAMBAL 25 Maret 1992	S.1	PJOK
12.	Rodhiyatam Mardiyah Lubis S.Pd 6334767668230213	Guru	MEDAN 02 Oktober 1989	S.1	Matematika
13.	Sopian Efendi Nasution M.Pd 8138746650200023	Guru	DISKI 06 Agustus 1968	S.1	Prakarya
14.	Suheri S.Pd 6433745648200013	Guru	MEDAN 01 November 1967	S.1	PJOK

## 2. Struktur Organisasi

Struktur organisasi merupakan gambaran fungsi atau tanggung jawab semua bagian yang terlibat dalam rangka mencapai tujuan yang telah di terapkan oleh suatu sekolah SMP Muhammadiyah 7 Medan, dimana sekolah merupakan sebagai wadah kerja sama untuk mencapai sebuah tujuan tertentu didalam pelaksanaannya akan berhubungan dengan pembagian tugas dan menyangkut kepada pembagian wewenang, tanggung jawab dengan demikian dapat di ketahui oleh pegawai apa yang harus di kerjakan dan kepada siapa iya harus bertanggung jawab sepenuhnya.

Didalam sekolah SMP Muhammadiyah 7 Medan terdapat susunan organisasi yang membantu kesuksesan program-program yang akan di jalankan dengan baik oleh staf-staf yang mengurus dan menjalankan seperti Kepala Sekolah, Bendahara, Seketaris, Ketua Tata Usaha, PKS Kurikulum, PKS Kesiswaan, Guru Bimbingan Dan Konseling, Staf-staf guru pendidik lainnya, serta siswa-siswi di SMP Muhammadiyah 7 Medan, Secara terperinci susunan organisasi tersebut dapat di lihat sebagai berikut.

### 1. Keadaan Siswa

Para didik melaksanakan proses pembelajaran dengan sehari penuh 6 hari / minggu, yang biasanya dari siang jam 7:15 sampai jam 13:00 .

**Tabel. 1.5 Keadaan Siswa**

KELAS	KEADAAN BULAN YANG LALU		KELUAR		MASUK		KEADAAN AKHIR BULAN INI		JUMLAH
	L	P	L	P	L	P	L	P	
VII	38	24					38	24	62
VIII	45	34					45	34	79
IX	45	34					45	34	79
<b>JUMLAH</b>	<b>128</b>	<b>92</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>128</b>	<b>92</b>	<b>220</b>

### 2. Keadaan Kelas Rombel / Murid

Keadaan kelas rombel siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 1.6 Keadaan kelas**

KELAS	JLH RUANG KELAS YANG ADA	JUMLAH ROMBEL	JUMLAH MURID		JUMLAH
			L	P	
VII	2	2	38	24	62
VIII	3	3	45	34	79
IX	3	3	45	34	79
<b>JUMLAH</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>128</b>	<b>92</b>	<b>220</b>

### 3. Keadaan Sarana dan Prasarana

Keadaan sarana dan prasarana dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 1.7 Keadaan Sarana dan Prasarana**

No	Jenis Sarana	Letak	Kepemilikan	Jumlah	Status
1	Alat Peraga	Ruang Kelas IX	Milik	3	Tidak Baik
2	Alat Peraga	Ruang Kelas VII	Milik	1	Tidak Baik
3.	Kloset jongkok	Toilet guru	Milik	1	Baik
4.	Kloset jongkok	Toilet siswa	Milik	1	Baik
5.	Kloset jongkok	Toilet siswa	Milik	1	Baik
6.	Kursi dan meja	Ruang guru	Milik	1	Baik

## B. Hasil Penelitian

### 1. Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Menggunakan Metode *gamifikasi*

Hasil analisis yang dilakukan peneliti terhadap dokumen perencanaan pembelajaran pendidikan agama islam yang direncanakan oleh guru pendidikan agama islam dengan menggunakan metode *gamifikasi* di SMP Muhammadiyah 7 Medan sebagai berikut:

- 1) Tujuan pembelajaran pendidikan agama islam menggunakan metode *gamifikasi* yaitu elemen permainan seperti poin, tantangan, dan penghargaan untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan siswa tidak merasa jenuh, Siswa lebih termotivasi untuk belajar karena merasa lebih terlibat dan memiliki dorongan untuk mencapai target tertentu.
- 2) Kompetensi dasar pembelajaran pendidikan agama islam dengan menggunakan metode *gamifikasi* yaitu siswa dapat lebih mudah memahami dasar akidah, ibadah, akhlak, dan sejarah Islam melalui pengalaman belajar berbasis permainan, Siswa dapat mengingat dan memahami ayat-ayat Al-Qur'an serta hadis terkait dengan materi yang dipelajari, siswa menerapkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Indikator pencapaian pembelajaran pendidikan agama islam dengan menggunakan metode *gamifikasi* yaitu siswa mampu menjelaskan konsep akidah, ibadah, akhlak, dan sejarah Islam dengan tepat, siswa mampu menghafal dan memahami ayat-ayat Al-Qur'an serta hadis yang berkaitan dengan materi pembelajaran melalui tantangan dalam permainan, siswa mampu menerapkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari.
- 4) Metode pembelajaran pendidikan agama islam dengan menggunakan metode *gamifikasi* yaitu guru menjelaskan materi pembelajaran pendidikan agama islam dengan cara yang interaktif dan menyenangkan, mengintegrasikan elemen permainan seperti tantangan, poin, lencana, dan papan peringkat untuk meningkatkan motivasi siswa, Guru menggunakan simulasi, kuis interaktif,

atau aplikasi digital yang mendukung gamifikasi agar siswa lebih mudah memahami konsep akidah, ibadah, akhlak, dan sejarah Islam.

- 5) Kegiatan pembelajaran pendidikan agama islam dengan menggunakan metode *gamifikasi* terbagi menjadi pembukaan yaitu bertujuan untuk menarik perhatian siswa dan membangun suasana belajar yang menyenangkan serta interaktif, guru memulai dengan memberikan salam dan doa untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif dan bernilai Islami. Setelah itu, guru dapat melakukan *ice breaking* berbasis *gamifikasi*, seperti kuis ringan atau tantangan singkat terkait materi sebelumnya, untuk meningkatkan antusiasme siswa, Selanjutnya guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan memberikan gambaran mengenai permainan atau tantangan yang akan dilakukan selama pembelajaran. Guru juga dapat membagi siswa ke dalam kelompok atau memberikan peran tertentu jika pembelajaran menggunakan konsep permainan tim atau simulasi.

Hal ini didukung dengan wawancara yang dilakukan peneliti terhadap guru pendidikan agama islam beliau menjelaskan tentang perencanaan pembelajaran metode *gamifikasi* di dalam kelas yaitu:

*“Dalam merencanakan pembelajaran pendidikan agama islam menggunakan metode gamifikasi, ibu menyusun RPP yang mengintegrasikan unsur permainan di setiap tahap, menentukan kompetensi dasar, tujuan, dan jenis permainan yang sesuai. Ibu menyiapkan media pendukung seperti kuis interaktif, kartu tantangan, leaderboard, serta merancang sistem poin dan hadiah untuk meningkatkan motivasi siswa. Metode gamifikasi tetap berorientasi pada pemahaman konsep keislaman, dengan alur permainan yang mendukung penerapan nilai Islam. Saat pelaksanaan, ibu nanti membagi siswa, memberikan instruksi, memonitor jalannya permainan, dan mengevaluasi hasilnya. Terakhir, ibu mengajak siswa berdiskusi serta memberikan umpan balik agar pembelajaran lebih bermakna”*

Berdasarkan hasil wawancara diatas, dapat disimpulkan bahwa sebelum memulai pembelajaran guru pendidikan agama islam melakukan perencanaan yang matang dengan menyusun RPP yang mengintegrasikan unsur gamifikasi. Guru menentukan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, serta jenis permainan yang sesuai dengan materi. Selain itu, guru menyiapkan media pendukung, seperti kuis interaktif dan

kartu tantangan, serta merancang sistem poin dan hadiah untuk meningkatkan motivasi siswa. Guru juga memastikan bahwa gamifikasi tetap berfokus pada pemahaman konsep keislaman, bukan sekadar hiburan, dengan menyusun alur permainan yang relevan dengan nilai-nilai Islam. Dalam pelaksanaan, guru membagi siswa ke dalam kelompok atau individu, memberikan instruksi yang jelas, memonitor jalannya permainan, serta melakukan evaluasi. Terakhir, guru mengajak siswa untuk berdiskusi dan memberikan umpan balik guna meningkatkan efektivitas pembelajaran.

## 2. Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Menggunakan Metode *Gamifikasi*

Hasil observasi yang dilakukan peneliti di dalam kelas terhadap pelaksanaan pembelajaran pendidikan agama islam dilaksanakan oleh guru pendidikan agama islam dengan menggunakan metode *gamifikasi* di SMP Muhammadiyah 7 Medan adalah sebagai berikut:

### 1) Tahap Pembukaan

pada tahap pembukaan guru menggunakan waktu selama 5 menit, guru mengucapkan salam setelah masuk kelas terlebih dahulu dan dijawab oleh seluruh siswa dikelas. Guru memerintahkan seluruh siswa untuk membaca do'a sebelum belajar dan membaca surah Al-Fatihah sesuai dengan kaidah bacaan Al-Qur'an. Pada saat membaca Al-Fatihah guru Al-Qur'an akan memperhatikan bacaan siswa, dikarenakan bacaan Al-Fatihah merupakan surah pembuka di dalam Al- Qur'an.

Hasil observasi yang dilakukan peneliti di dalam kelas terhadap tahap pembukaan, bahwasanya guru memberikan salam terlebih dahulu dan di jawab oleh seluruh siswa, lalu dilanjutkan dengan membaca do'a sebelum belajar dan membaca surah Al-Fatihah sesuai dengan kaidah bacaan Al-Qur'an yang benar. Guru juga akan memperbaiki bacaan siswa yang kurang baik.

Hal ini didukung oleh wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru pendidikan agama islam yaitu sebagai berikut:

*“Pada tahap pembukaan pembelajaran pendidikan agama islam di kelas,*

*guru menghabiskan sekitar 5 menit. Setelah memasuki kelas, guru terlebih dahulu mengucapkan salam yang kemudian dijawab oleh seluruh siswa. Sebelum memulai pelajaran, guru biasanya meminta siswa untuk membaca doa serta Surah Al-Fatihah, karena surah ini merupakan pembuka dalam Al-Qur'an. Saat siswa membacakan Surah Al-Fatihah, guru memeriksa dan membenarkan bacaan mereka agar sesuai dengan kaidah tajwid yang benar”.*

Berdasarkan wawancara diatas dapat disimpulkan pada tahap pembukaan pembelajaran pendidikan agama islam dengan menggunakan metode *gamifikasi*, guru selalu mengawali pembelajaran dengan memberikan salam terlebih dahulu, dan dijawab oleh seluruh siswa di kelas. Setelah salam guru memerintahkan siswa membaca do“a sebelum belajar dan surah Al-Fatihah.

## **2). Tahap Inti (Proses Pembelajaran)**

Pada tahap inti guru menggunakan waktu selama 45 menit, 5 menit pertama guru memulai pembelajaran dengan terlebih dahulu menanyakan kepada siswa tentang materi sebelumnya, dan memastikan bahwa siswa mampu memahami pelajaran sebelumnya dengan memerintahkan siswa untuk membacakan materi sebelumnya secara bersama-sama dengan baik dan benar. Kemudian, Guru memulai dengan memberikan tantangan awal yang berkaitan dengan materi sebelumnya untuk mengingatkan siswa terhadap konsep yang telah dipelajari. Tantangan ini bisa berupa kuis interaktif, teka-teki, atau diskusi kelompok yang dirancang agar siswa lebih aktif dan antusias.

Selanjutnya, guru menyampaikan materi baru dengan mengintegrasikan unsur permainan, seperti sistem poin, level, atau tantangan berbasis cerita yang membuat pembelajaran lebih menarik. Siswa dapat dikelompokkan untuk berpartisipasi dalam permainan peran, simulasi, atau lomba edukatif yang menuntut mereka menerapkan konsep keislaman dalam konteks yang lebih nyata. Selama proses pembelajaran, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing dan mengamati partisipasi siswa dalam menyelesaikan tugas berbasis gamifikasi. Jika terdapat kesalahan dalam pemahaman atau praktik, guru memberikan bimbingan dan umpan balik secara langsung agar siswa dapat memperbaiki diri.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di dalam kelas terhadap

tahap inti pembelajaran pendidikan agama islam, bahwasanya pada tahap inti (proses pembelajaran), guru memberikan materi dan melakukan penilaian harian kepada siswa. Pada saat pemberian materi guru akan mengulang pembelajaran sebelumnya, dengan membaca materi yang telah diingat secara bersama sama, bertujuan untuk memastikan siswa sudah mampu dalam menguasai materi. Setelah guru merasa siswa sudah memahami materi sebelumnya dengan baik dan benar, maka guru akan memulai materi berikutnya. Dalam memberikan materi guru menggunakan metode gamifikasi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Guru menggunakan fasilitas yang berada didalam kelas yaitu infocus . Guru menyambungkan layar proyektor ke laptop untuk menampilkan materi yang telah dirancang dengan menggunakan aplikasi game berbasis edukatif seperti *powerpoint* dan *quiziz*. Guru menyampaikan materi secara interaktif dengan menyisipkan elemen permainan, seperti kuis, tantangan kelompok, atau simulasi yang relevan dengan konsep yang diajarkan. Selain itu, guru memberikan pertanyaan reflektif atau studi kasus agar siswa dapat berpikir kritis dan menerapkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari. Selama proses pembelajaran, guru juga mengamati pemahaman siswa dan memberikan umpan balik serta bimbingan yang diperlukan. Setelah materi disampaikan, guru melaksanakan penilaian harian melalui berbagai metode, seperti tanya jawab, diskusi kelompok, atau evaluasi berbasis gamifikasi untuk memastikan siswa benar-benar memahami materi yang telah dipelajari.

Hal ini didukung dengan hasil wawancara yang dilakukan peneliti terhadap guru pendidikan agama islam sebagai berikut:

*“Pada tahap inti, saya memulai dengan mengulang materi sebelumnya dengan meminta siswa membaca kajian bersama-sama. Tujuannya adalah memastikan bahwa mereka sudah memahami dan menguasai materi dengan baik. Setelah saya merasa bacaan siswa sudah benar, saya melanjutkan dengan menyampaikan materi baru. Dalam memberikan materi, saya menggunakan metode gamifikasi agar pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Saya menyisipkan kuis, tantangan, atau simulasi yang relevan dengan materi agar siswa lebih aktif dan antusias dalam belajar. Selain itu, saya juga memberikan pertanyaan reflektif dan studi kasus agar mereka dapat berpikir kritis serta memahami penerapan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari. Selama pembelajaran berlangsung, saya terus mengamati pemahaman siswa dan memberikan bimbingan serta umpan balik*

*jika ada kesalahan atau kekeliruan dalam pemahaman mereka. Setelah materi disampaikan, saya melakukan penilaian harian melalui berbagai metode, seperti tanya jawab, diskusi kelompok, atau evaluasi berbasis gamifikasi, untuk memastikan siswa benar-benar memahami apa yang telah dipelajari.”*

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dapat disimpulkan, bahwasanya sebelum melanjutkan materi berikutnya siswa melalui pengulangan materi sebelumnya. Guru meminta siswa membaca materi sebelumnya bersama-sama untuk memastikan pemahaman yang baik sebelum melanjutkan ke materi baru. Strategi ini membantu siswa mengingat kembali konsep yang telah dipelajari dan mengurangi kemungkinan kesalahpahaman. Dalam menyampaikan materi baru, guru menerapkan metode gamifikasi untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Gamifikasi mencakup kuis, tantangan, dan simulasi yang relevan dengan materi, sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Dengan metode ini, siswa menjadi lebih aktif dan bersemangat dalam memahami materi yang diajarkan. Selain itu, guru juga menggunakan pertanyaan reflektif dan studi kasus untuk melatih keterampilan berpikir kritis siswa. Dengan cara ini, siswa tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari, khususnya dalam penerapan nilai-nilai Islam. Pendekatan ini membantu siswa memahami pentingnya materi dalam konteks praktis, sehingga mereka dapat menginternalisasi nilai-nilai yang diajarkan. Selama pembelajaran berlangsung, guru selalu mengamati pemahaman siswa secara aktif. Jika ditemukan kesalahan atau kekeliruan, guru memberikan bimbingan dan umpan balik yang konstruktif. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa setiap siswa benar-benar memahami materi dengan baik dan tidak mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran. Setelah penyampaian materi, guru melakukan evaluasi harian untuk mengukur pemahaman siswa. Evaluasi ini dilakukan melalui berbagai metode, seperti tanya jawab, diskusi kelompok, dan evaluasi berbasis gamifikasi. Dengan pendekatan ini, guru dapat memastikan bahwa siswa telah memahami materi dengan baik sebelum melanjutkan ke tahap pembelajaran berikutnya. Secara keseluruhan, strategi pembelajaran yang diterapkan bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Dengan mengombinasikan metode

gamifikasi, studi kasus, dan refleksi kritis, guru berupaya untuk mengembangkan pemahaman siswa secara holistik. Selain itu, pemberian umpan balik yang berkelanjutan membantu siswa dalam memperbaiki pemahaman mereka dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Evaluasi yang dilakukan secara berkala juga memastikan efektivitas pembelajaran dan kesiapan siswa dalam menghadapi materi selanjutnya.

Penerapan metode gamifikasi ternyata mampu membuat system pembelajaran pendidikan agama islam di smp muhammadiyah 7 medan menjadi menyenangkan dan menghilangkan rasa bosan pada diri siswa dalam masa belajar.

Hal ini didukung oleh hasil wawancara peneliti dengan salah satu siswa smp muhammadiyah 7 medan

*“ iya kak, kami tertarik sekali belajar PAI pakai metode gamifikasi, biasanya kalau pakai metode ceramah kami suka ngantuk kak jadi kalau pakai metode gamifikasi kami jadi semangat dan gak gampang bosan, jadi materi yang dikasi sama ibu mahanisa bisa kami terima dengan baik kak”*

Berdasarkan hasil wawancara diatas, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode gamifikasi pada mata pelajaran pendidikan agama islam mampu mengatasi kejenuhan siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam. Siswa tertarik akan hal-hal yang bersifat bermain sambil belajar sehingga mereka mudah menerima materi yang diberikan oleh guru.

### **3). Tahap Penutup**

Setelah waktu yang digunakan sudah sampai kepada penutup yaitu 5 menit terakhir, guru akan memberikan motivasi belajar yang membangun kepada para siswa untuk memberikan semangat dalam belajar, dan menumbuhkan rasa cinta siswa kepada pelajaran pendidikan agama islam. Sebelum menutup pembelajaran guru juga memberikan tugas kepada siswa berupa materi yang telah dipelajari dan dipahami dan akan diberikan pada pelajaran pendidikan agama islam berikutnya kepada guru sebagai bentuk tanggung jawab siswa terhadap tugasnya. Setelah semua tahapan selesai maka di tutup dengan do“a selesai belajar.

Hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas terhadap penutupan, bahwasanya guru akan menggunakan waktu selama 5 menit terakhir memberikan motivasi belajar, berupa nasehat dan dorongan belajar kepada para siswa untuk memberikan semangat belajar. Guru juga memberikan tugas kepada seluruh siswa di rumah kemudian dikumpulkan kembali kepada guru pada mata pelajaran pendidikan berikutnya.

Hal ini didukung dengan wawancara yang dilakukan peneliti bersama guru pendidikan agama islam sebagai berikut:

*”pada tahap penutupan guru menggunakan waktu selama 5 menit untuk memberikan motivasi dan arahan yang dapat membangun semangat siswa dalam belajar pendidikan agama islam, guru juga akan memberikan tugas seluruh siswa di rumah, kemudian diserahkan kembali kepada guru pada mata pelajaran pendidikan agama islam berikutnya. Setelah semua tahapan selesai maka diakhiri dengan membaca doa selesai belajar”*

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dapat disimpulkan bahwasanya penutup sangat amat penting diberikan kepada siswa, karena dalam penutupan guru memberikan motivasi dan semangat belajar siswa untuk tetap semangat mempelajari pendidikan agama islam Guru juga memberikan tugas kepada seluruh siswa di rumah, kemudian diserahkan kembali kepada gurupendidikan agama islam. Setelah semua tahapan selesai maka di tutup dengan doa selesai belajar

### **3. Evaluasi Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Menggunakan Metode *Gamifikasi***

Evaluasi pembelajaran pendidikan agama islam di SMP Muhammadiyah 7 Medan dengan metode *gamifikasi* dilakukan melalui penilaian harian, UTS, dan penilaian akhir semester. Pada penilaian harian, guru memberikan kuis mengalokasikan waktu 10 menit setelah penyampaian materi untuk menilai pemahaman siswa setelah materi disampaikan. Siswa yang mampu menjawab dengan baik dan benar akan mendapat tambahan nilai agar siswa antusias dalam mengikuti pelajaran. Penilaian harian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Sementara itu, UTS dilaksanakan serentak untuk semua kelas dan

mata pelajaran, dengan durasi 90 menit. Ujian ini dilakukan secara tertulis, dimana siswa guru memberikan selembar kertas pertanyaan untuk dijawab siswa di lembar jawaban ujian yang telah disediakan sekolah. Penilaian akhir semester juga sama cara kerjanya seperti UTS dimana waktu yang digunakan 90 menit di ujikan secara lisan, tertulis, dimana siswa guru memberikan selembar kertas pertanyaan untuk dijawab siswa di lembar jawaban ujian yang telah disediakan sekolah, lalu siswa yang telah selesai mengerjakan ujian mengumpulkan lembar jawaban ujian mereka ke guru pengawas.

Hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas terhadap evaluasi pembelajaran pendidikan agama islam, bahwasanya evaluasi yang dilakukan guru adalah penilaian harian, UTS, dan akhir semester. Penilaian harian dilakukan setiap harinya dengan memberikan tugas berupa kuis kepada seluruh siswa dikelas mengenai materi yang telah diajarkan, dan bagi siapa siswa yang tercepat mengumpulkan jawaban dengan jawaban yang baik dan benar akan mendapatkan nilai tambahan atau *point*.

Hal ini didukung dengan wawancara yang peneliti lakukan dengan guru pendidikan agama islam sebagai berikut:

*“evaluasi yang dilakukan dalam pembelajaran pendidikan agama islam berupa penilain harian, uts, dan akhir semester. Pada Penilaian harian, guru memberikan kuis mengalokasikan waktu 10 menit setelah penyampaian materi untuk menilai pemahaman siswa setelah materi disampaikan. Siswa yang mampu menjawab dengan baik dan benar akan mendapat tambahan nilai agar siswa antusias dalam mengikuti pelajaran. Penilaian harian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Sementara itu, UTS dilaksanakan serentak untuk semua kelas dan mata pelajaran, dengan durasi 90 menit. Ujian ini dilakukan secara tertulis, dimana siswa guru memberikan selembar kertas pertanyaan untuk dijawab siswa di lembar jawaban ujian yang telah disediakan sekolah. Penilaian akhir semester juga sama cara kerjanya seperti UTS dimana waktu yang digunakan 90 menit di ujikan secara lisan, tertulis, dimana siswa guru memberikan selembar kertas pertanyaan untuk dijawab siswa di lembar jawaban ujian yang telah disediakan sekolah, lalu siswa yang telah selesai mengerjakan ujian mengumpulkan lembar jawaban ujian mereka ke guru pengawas”.*

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dapat disimpulkan bahwasanya, evaluasi pembelajaran terbagi menjadi penilaian harian, UTS dan UAS. Pada penilaian harian, guru memberikan kuis mengalokasikan waktu 10

menit setelah penyampaian materi untuk menilai pemahaman siswa setelah materi disampaikan. Siswa yang mampu menjawab dengan baik dan benar akan mendapat tambahan nilai agar siswa antusias dalam mengikuti pelajaran. Penilaian harian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Sementara itu, UTS dilaksanakan serentak untuk semua kelas dan mata pelajaran, dengan durasi 90 menit. Ujian ini dilakukan secara tertulis, dimana siswa guru memberikan selebar kertas pertanyaan untuk dijawab siswa di lembar jawaban ujian yang telah disediakan sekolah. Penilaian akhir semester juga sama cara kerjanya seperti UTS dimana waktu yang digunakan 90 menit di ujikan secara lisan, tertulis, dimana siswa guru memberikan selebar kertas pertanyaan untuk dijawab siswa di lembar jawaban ujian yang telah disediakan sekolah, lalu siswa yang telah selesai mengerjakan ujian mengumpulkan lembar jawaban ujian mereka ke guru pengawas.

Kesimpulan dari analisis, observasi, dan wawancara yang dilakukan peneliti di SMP Muhammadiyah 7 Medan yaitu pembelajaran pendidikan agama di jadwalkan 3 kali dalam seminggu untuk masing-masing kelas dengan waktu 60 menit setiap masuknya. Metode yang digunakan adalah metode *gamifikasi*, dalam metode ini dibagi menjadi 3 kelas yaitu kelas VII, VIII dan IX. Perencanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan metode gamifikasi yang berlangsung selama 60 menit dimulai dengan tahap pembukaan selama 10 menit. Pada tahap ini, guru menyapa siswa, mengecek kehadiran, serta memberikan apersepsi dengan menghubungkan materi sebelumnya dengan kehidupan sehari-hari. Guru juga menjelaskan tujuan pembelajaran dan memberikan gambaran tentang metode gamifikasi yang akan digunakan untuk meningkatkan antusiasme siswa.

Setelah pembukaan, kegiatan inti berlangsung selama 45 menit. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok untuk mengikuti permainan edukatif yang telah dirancang sesuai dengan materi yang akan dipelajari. Misalnya, untuk materi sejarah Islam, siswa dapat mengikuti permainan kuis berbasis digital, di mana mereka menjawab pertanyaan dengan sistem poin dan leaderboard untuk meningkatkan motivasi belajar. Jika materinya berkaitan dengan praktik ibadah,

guru dapat mengadakan simulasi berbasis tantangan, di mana setiap kelompok harus menyelesaikan tugas tertentu, seperti gerakan salat yang benar atau membaca ayat Al-Qur'an dengan tajwid yang sesuai.

Dalam proses gamifikasi ini, guru juga menggunakan elemen-elemen permainan seperti hadiah simbolis, tantangan, dan level peningkatan kemampuan agar siswa lebih termotivasi. Selain itu, guru mengawasi jalannya aktivitas, memberikan bimbingan, serta memastikan bahwa setiap siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Tahap penutup dilakukan dalam 5 menit terakhir. Guru mengajak siswa untuk merefleksikan pengalaman belajar mereka dengan bertanya tentang hal yang mereka pelajari dan bagaimana perasaan mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Setelah itu, guru menyampaikan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari dan memberikan penguatan terhadap nilai-nilai Islam yang terkandung dalam pembelajaran tersebut. Sebelum mengakhiri kelas, guru juga dapat memberikan tugas ringan atau tantangan untuk pertemuan berikutnya agar siswa tetap termotivasi dan terus belajar di luar kelas.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pengajar dapat disimpulkan bahwa terdapat permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *gamifikasi* dalam pembelajaran pendidikan agama islam di SMP Muhammadiyah 7 Medan yaitu :

- 1) Salah satu tantangan utama dalam penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah kurangnya pemahaman dan keterampilan guru dalam menerapkan metode ini secara efektif. Gamifikasi bukan sekadar menambahkan elemen permainan dalam pembelajaran, tetapi juga memerlukan strategi khusus agar dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Namun, banyak guru masih memiliki keterbatasan dalam memahami konsep gamifikasi secara mendalam, termasuk bagaimana menyusun mekanisme permainan yang selaras dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, keterampilan teknis dalam mengoperasikan platform digital yang mendukung gamifikasi juga menjadi kendala. Beberapa guru masih mengalami kesulitan dalam

menggunakan aplikasi atau perangkat lunak berbasis gamifikasi, seperti *Kahoot* dan *Quiziz*. Kurangnya pengalaman dalam menerapkan gamifikasi juga menyebabkan beberapa guru hanya menggunakan metode ini secara terbatas atau bahkan meninggalkannya sama sekali. Beberapa guru cenderung kembali ke metode pembelajaran konvensional yang lebih mereka kuasai, sehingga tujuan dari penggunaan gamifikasi untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa tidak sepenuhnya tercapai.

- 2) Gamifikasi dalam pembelajaran sangat bergantung pada ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai, terutama dalam hal teknologi dan infrastruktur digital. Namun, di SMP Muhammadiyah 7 Medan, masih terdapat kendala dalam hal ketersediaan fasilitas yang mendukung penerapan gamifikasi secara optimal. Salah satu permasalahan utama adalah keterbatasan akses internet yang stabil. Dalam beberapa kasus, jaringan internet sering mengalami gangguan, sehingga pembelajaran berbasis gamifikasi yang memerlukan koneksi internet menjadi terhambat.

#### **4. Faktor Penghambat dan Pendukung Penerapan Metode Gamifikasi pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 7 Medan**

Adapun faktor penghambat penggunaan metode gamifikasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 7 Medan

##### **1. Waktu yang Terbatas untuk Persiapan dan Pelaksanaan**

Menggunakan gamifikasi dalam pembelajaran memerlukan waktu ekstra untuk persiapan, seperti merancang permainan edukatif, membuat materi yang sesuai, dan menyiapkan media pembelajaran yang interaktif. Di SMP Muhammadiyah 7 Medan, guru kadang merasa kesulitan untuk menyediakan waktu tambahan ini karena padatnya jadwal pembelajaran yang harus diikuti. Pembelajaran agama Islam, yang seringkali membutuhkan pendekatan yang lebih mendalam

dan reflektif, memerlukan waktu khusus yang sulit dicapai dengan adanya keterbatasan waktu.

## 2. Resistensi dari Siswa yang Tidak Familiar dengan Gamifikasi

Siswa di SMP Muhammadiyah 7 Medan mungkin belum terbiasa dengan metode pembelajaran berbasis gamifikasi. Sebagian siswa lebih terbiasa dengan metode pembelajaran konvensional, yang melibatkan penjelasan teori dan ujian tertulis. Perubahan ke metode gamifikasi yang lebih interaktif dan berbasis permainan bisa jadi memunculkan resistensi dari siswa yang merasa kurang nyaman atau tidak terbiasa dengan pendekatan ini. Hal ini dapat menghambat efektivitas penggunaan gamifikasi dalam kelas.

## 3. Tantangan dalam Penyesuaian Materi Pendidikan Agama Islam

Materi Pendidikan Agama Islam seringkali melibatkan pemahaman konsep-konsep yang lebih abstrak, seperti keimanan, ibadah, dan akhlak. Meskipun gamifikasi efektif dalam memfasilitasi pembelajaran yang bersifat praktis atau berbasis pengetahuan faktual, mengadaptasi elemen-elemen permainan untuk materi agama yang lebih filosofis dan moral bisa menjadi tantangan. Menyusun permainan yang tetap menjaga nilai-nilai agama tanpa mengurangi substansi ajaran menjadi tugas yang tidak mudah bagi pengajar.

## 4. Keterbatasan Sumber Daya dan Pelatihan Profesional

Faktor penghambat lainnya adalah keterbatasan sumber daya yang mendukung pelatihan profesional bagi guru. Di SMP Muhammadiyah 7 Medan, belum ada pelatihan khusus tentang penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Tanpa pelatihan yang tepat, guru mungkin merasa kesulitan untuk mengimplementasikan gamifikasi dengan efektif. Pelatihan dan workshop tentang gamifikasi sangat penting untuk membantu guru memahami dan menguasai keterampilan yang diperlukan untuk mengaplikasikan metode ini.

Adapun faktor pendukung penggunaan metode gamifikasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 7 Medan:

### 1. Tingginya Minat Siswa terhadap Teknologi dan Permainan

Salah satu faktor pendukung utama penggunaan gamifikasi di SMP Muhammadiyah 7 Medan adalah tingginya minat siswa terhadap teknologi dan permainan. Generasi milenial dan Z sangat akrab dengan dunia digital, sehingga metode pembelajaran berbasis permainan dapat menarik perhatian mereka. Dengan memanfaatkan minat siswa terhadap teknologi, gamifikasi dapat menjadi alternatif yang menarik untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

### 2. Ketersediaan Akses ke Teknologi dan Perangkat

SMP Muhammadiyah 7 Medan memiliki akses yang cukup baik terhadap teknologi dan perangkat yang mendukung pembelajaran. Sekolah telah menyediakan komputer dan jaringan internet yang dapat digunakan oleh siswa dan guru dalam kegiatan pembelajaran. Ketersediaan perangkat ini sangat mendukung penerapan gamifikasi karena banyak elemen permainan yang dapat diintegrasikan dengan teknologi, seperti aplikasi pembelajaran dan platform game edukasi yang dapat mempermudah proses pembelajaran agama Islam.

### 3. Dukungan dari Pihak Sekolah

Pihak sekolah di SMP Muhammadiyah 7 Medan memberikan dukungan yang positif terhadap penerapan metode inovatif dalam pembelajaran, termasuk gamifikasi. Sekolah menyadari pentingnya mengadaptasi metode pembelajaran yang relevan dengan perkembangan zaman untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Dukungan ini terlihat dari alokasi anggaran untuk pengadaan teknologi dan pelatihan bagi guru agar mereka dapat mengimplementasikan gamifikasi dalam kelas dengan lebih efektif

#### 4. Pengalaman Positif dari Penggunaan Metode Inovatif

Sebelum menerapkan gamifikasi secara penuh, guru di SMP Muhammadiyah 7 Medan mungkin sudah memiliki pengalaman menggunakan metode inovatif lainnya, seperti pembelajaran berbasis proyek atau diskusi interaktif. Pengalaman ini dapat memperkuat keyakinan guru bahwa metode pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, seperti gamifikasi, dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa. Hal ini membuka peluang untuk lebih berani bereksperimen dengan gamifikasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

#### 5. Keinginan untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa

Metode gamifikasi memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, yang merupakan salah satu faktor penting dalam mencapai tujuan pendidikan. Guru di SMP Muhammadiyah 7 Medan menyadari bahwa motivasi siswa seringkali menurun, terutama dalam mata pelajaran yang dianggap lebih teoritis seperti Pendidikan Agama Islam. Dengan gamifikasi, pembelajaran menjadi lebih menarik dan kompetitif, yang mendorong siswa untuk lebih aktif dalam belajar dan berdiskusi mengenai nilai-nilai agama Islam.

#### 6. Pendekatan yang Lebih Menyenangkan dan Beragam

Gamifikasi dapat menawarkan pengalaman pembelajaran yang lebih beragam dan menyenangkan. Di SMP Muhammadiyah 7 Medan, gamifikasi memungkinkan penggunaan berbagai elemen permainan seperti kuis, tantangan, dan penghargaan yang dapat diterapkan dalam pengajaran Pendidikan Agama Islam. Pendekatan ini tidak hanya mengurangi kebosanan di kelas, tetapi juga membuat materi yang diajarkan lebih mudah dipahami dan diterima oleh siswa, karena mereka dapat belajar sambil bermain.

#### 7. Pendekatan yang Sesuai dengan Karakteristik Siswa Zaman Sekarang

Siswa di SMP Muhammadiyah 7 Medan merupakan bagian dari generasi digital yang sangat terpapar dengan teknologi sejak dini. Metode gamifikasi dapat diterima dengan baik oleh mereka karena pendekatan ini selaras dengan gaya belajar mereka yang lebih suka berinteraksi dengan media visual dan berbasis permainan. Dengan menggunakan gamifikasi, guru dapat menyampaikan materi Pendidikan Agama Islam dengan cara yang lebih sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa masa kini, sehingga pembelajaran menjadi lebih relevan dan efektif.

## **C. Pembahasan**

### **1. Perencanaan Pembelajaran**

Tahap perencanaan yang disusun oleh guru pendidikan agama islam mencakup berbagai aspek, seperti tujuan pembelajaran, kompetensi dasar, indikator pencapaian, materi esensial, metode, serta kegiatan pembelajaran. Perencanaan ini diterapkan dalam setiap sesi pembelajaran dan dirancang untuk membantu guru dalam menentukan strategi yang sesuai dengan karakter serta kemampuan siswa di kelas. Tujuan dari perencanaan pembelajaran yang dibuat oleh guru adalah untuk memperkirakan tingkat keberhasilan pembelajaran di kelas, menjadi sarana dalam mengatasi permasalahan pembelajaran, menentukan sumber belajar yang tepat, serta memastikan proses pembelajaran berlangsung secara sistematis. Dalam perencanaan tersebut, tujuan pembelajaran berfungsi untuk menggambarkan proses serta hasil belajar yang diharapkan, kompetensi dasar digunakan sebagai tolok ukur perkembangan siswa, dan indikator pencapaian berperan sebagai bukti hasil belajar serta titik evaluasi dalam menilai keberhasilan siswa. Selain itu, metode digunakan sebagai cara untuk mengimplementasikan rencana pembelajaran ke dalam aktivitas nyata, sedangkan kegiatan pembelajaran menjadi pedoman bagi guru agar pelaksanaan pembelajaran lebih terarah, efektif, dan efisien.

Hal ini didukung oleh hasil penelitian sebagaimana dijelaskan fase perencanaan sangat penting dilakukan karena apapun bentuk program, akan tercapai sesuai target jika dilakukan dengan perencanaan yang matang. Perencanaan adalah proses atau upaya untuk mengantisipasi kecenderungan masa

depan. Penentuan strategi merupakan teknik yang tepat untuk mewujudkan tujuan dan sasaran organisasi. Perencanaan merupakan titik tolak berbagai kegiatan organisasi yang sangat menentukan keberhasilan dalam pembelajaran pendidikan agama islam. Strategi menggunakan metode ini diharapkan memunculkan semangat dan partisipasi siswa dalam menghilangkan kejenuhan pada mata pelajaran pendidikan agama islam.

## **2. Pelaksanaan Pembelajaran**

Pelaksanaan pembelajaran terdiri dari beberapa tahapan yaitu, tahap pembukaan, inti (proses pembelajaran), dan penutup.

### **a. Tahap Pembukaan**

Tahap perencanaan yang disusun oleh guru pendidikan agama islam mencakup beberapa aspek penting, seperti tujuan pembelajaran, kompetensi dasar, indikator pencapaian, materi inti, metode, serta kegiatan pembelajaran. Perencanaan ini diterapkan dalam setiap proses pembelajaran dan bertujuan untuk membantu guru dalam merancang strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik serta kemampuan siswa di dalam kelas. Perencanaan pembelajaran yang dibuat oleh guru memiliki tujuan utama untuk memperkirakan tingkat keberhasilan proses pembelajaran, menjadi solusi dalam mengatasi kendala pembelajaran, menentukan sumber belajar yang sesuai, serta memastikan pembelajaran berlangsung secara terstruktur dan sistematis. Di dalam perencanaan tersebut, tujuan pembelajaran dirancang untuk menggambarkan proses serta hasil belajar yang diharapkan dari siswa, kompetensi dasar digunakan untuk menilai perkembangan mereka, dan indikator pencapaian berfungsi sebagai bukti keberhasilan belajar serta sebagai alat evaluasi dalam menilai pemahaman siswa. Selain itu, metode pembelajaran berperan sebagai pendekatan untuk menerapkan rencana yang telah dibuat ke dalam aktivitas nyata, sedangkan kegiatan pembelajaran menjadi pedoman bagi guru dalam melaksanakan pengajaran agar lebih terarah, efisien, dan efektif.

### **b. Tahap Inti (Proses Pembelajaran)**

Pada tahap inti guru menggunakan waktu selama 45 menit, 5 menit pertama guru memulai pembelajaran dengan terlebih dahulu menanyakan kepada siswa tentang materi sebelumnya, dan memastikan bahwa siswa mampu memahami pelajaran sebelumnya dengan memerintahkan siswa untuk membacakan materi sebelumnya secara bersama-sama dengan baik dan benar. Kemudian, Guru memulai dengan memberikan tantangan awal yang berkaitan dengan materi sebelumnya untuk mengingatkan siswa terhadap konsep yang telah dipelajari. Tantangan ini bisa berupa kuis interaktif, teka-teki, atau diskusi kelompok yang dirancang agar siswa lebih aktif dan antusias. Guru biasanya menggunakan media aplikasi quizizz dan kahoot dalam memberikan kuis edukatif kepada siswa.

Hal ini didukung oleh hasil penelitian sebagaimana dijelaskan, bahwa gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi. Menurut beberapa studi, penggunaan elemen permainan seperti poin, level, dan tantangan berbasis cerita mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Penelitian juga mengungkapkan bahwa platform seperti *Quizizz* dan *Kahoot* sangat efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Melalui aplikasi ini, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih dinamis, menguji pemahaman mereka secara langsung, dan mendapatkan umpan balik instan. Selain itu, simulasi, permainan peran, dan lomba edukatif membantu siswa menghubungkan konsep keislaman dengan kehidupan sehari-hari, menjadikannya lebih relevan dan mudah diterapkan. Dengan demikian, pendekatan berbasis gamifikasi dalam pembelajaran PAI tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga membangun suasana kelas yang lebih aktif dan kolaboratif.

Tahapan evaluasi harian, apabila siswa telah selesai berhasil menjawab kuis yang diberikan kepada guru. Maka guru tersebut akan memberikan nilai tambahan mengenai pemahaman siswa tersebut.

Penilaian dalam pembelajaran ialah suatu usaha untuk mendapatkan berbagai informasi secara berkala, berkesinambungan, serta menyeluruh tentang proses dan hasil dari perkembangan yang telah dicapai oleh siswa melalui program kegiatan belajar (Warsah, 2022).

### **c. Tahap Penutup**

Tahap penutup merupakan kegiatan yang dilakukan guru di akhir pembelajaran untuk mengetahui pemahaman dan pencapaian tujuan peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari. Kegiatan penutup juga bertujuan untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.

Hal ini didukung oleh hasil penelitian yaitu bagian akhir dari pembelajaran metode *gamifikasi* di SMK Negeri 2 Bengkulu setelah semua tahapan dilalui adalah membaca do'a penutup secara bersama-sama oleh peserta didik selanjutnya diakhiri salam penutup oleh guru pengajar.

## **3. Evaluasi Pembelajaran**

Evaluasi pembelajaran bertujuan untuk memberikan informasi yang berkenaan dengan kemajuan siswa, pembinaan kegiatan belajar, menetapkan kemampuan dan kesulitan siswa, untuk mendorong motivasi belajar. kegiatan evaluasi menggunakan metode *gamifikasi* dibagi menjadi 3 bidang: evaluasi harian, evaluasi bulanan, dan evaluasi kenaikan kelas. Evaluasi harian dilakukan pada akhir setiap kegiatan pembelajaran untuk mengetahui apakah siswa telah menguasai standar kompetensi materi pelajaran yang telah diajarkan dan sebagai dasar untuk studi lebih lanjut pada materi pelajaran berikutnya. Evaluasi bulanan dilakukan setiap akhir bulan untuk mengawasi seluruh kegiatan pendidikan dan pembelajaran, mengevaluasi kekurangan dan kendala yang terjadi selama kegiatan pembelajaran untuk mencari solusi penyelesaiannya dengan tujuan agar mencapai target yang telah ditetapkan. Sementara itu evaluasi kenaikan kelas dilaksanakan ketika peserta didik sudah merampungkan keseluruhan pembelajaran pada materi yang telah diajarkan. Jika dinyatakan lulus dalam evaluasi tersebut, maka boleh naik ke kelas berikutnya (Rani et al., 2024).

Evaluasi pembelajaran pendidikan agama islam dengan menggunakan metode *gamifikasi* dalam menilai hasil belajar peserta didik guru mengadakan tes sebagai penentu hasil belajar peserta didik, untuk mengukur tingkat keberhasilan pada pembelajaran pendidikan agama islam, guru melakukan beberapa tahap penilaian yang meliputi a) Penilaian harian dilakukan guru untuk menilai pada hasil belajar yang telah dilakukan berupa pembelajaran pendidikan agama islam b) Penilaian ceklis, Penilaian yang dilakukan oleh guru ketika mengalami kendala pada proses pembelajaran pendidikan agama islam menggunakan metode *gamifikasi* pada diri peserta didik, hal ini dilakukan bertujuan dapat menyelesaikan permasalahan tersebut bersama- sama. c) Penilaian kenaikan kelas, yaitu Penilaian yang dilakukan oleh peserta didik ketika akan lanjut pada kelas berikutnya.

Tujuan Evaluasi yaitu pertama, merangsang kegiatan siswa dalam menempuh program pendidikan. Tanpa evaluasi, tidak mungkin timbul kegairahan pada diri siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan prestasinya masing-masing. Kedua, mencari dan menemukan berbagai faktor penyebab keberhasilan maupun ketidakberhasilan siswa dalam mengikuti program pendidikan, sehingga dapat menemukan jalan keluar (Warsah, 2022)

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian bahawasanya implementasi metode *gamifikasi* di laksanakan dengan 3 tahap, pertama tahap perencanaan yang dirancang oleh guru pendidikan agama islam terdiri dari tujuan pembelajaran, kompetensi dasar, indikator pencapaian, materi esensi, metode, dan kegiatan pembelajaran.

Tahap kedua adalah pelaksanaan pembelajaran, di dalam pelaksanaan pembelajaran terbagi menjadi 3 kegiatan, kegiatan yang pertama pembukaan yaitu salam, do'a belajar dan membaca surah Al-Fatihah. Kegiatan yang kedua yaitu inti (proses pembelajaran), Pada tahap inti guru menggunakan waktu selama 45 menit, 5 menit pertama guru memulai pembelajaran dengan terlebih dahulu menanyakan kepada siswa tentang materi sebelumnya, dan memastikan bahwa siswa mampu memahami pelajaran sebelumnya dengan memerintahkan siswa untuk membacakan materi sebelumnya secara bersama-sama dengan baik dan benar. Kemudian, Guru memulai dengan memberikan tantangan awal yang berkaitan dengan materi sebelumnya untuk mengingatkan siswa terhadap konsep yang telah dipelajari. Tantangan ini bisa berupa kuis interaktif, teka-teki, atau diskusi kelompok yang dirancang agar siswa lebih aktif dan antusias.

Tahap ketiga adalah evaluasi pembelajaran dilakukan dengan 3 tahap, yaitu evaluasi harian yang dilakukan pada setiap akhir pembelajaran, evaluasi bulanan dilakukan setiap akhir bulan untuk mengawasi seluruh kegiatan pembelajaran, evaluasi kenaikan kelas dilaksanakan ketika peserta didik sudah mampu mendapatkan nilai yang baik, maka peserta didik boleh naik ke kelas berikutnya.

Terdapat beberapa faktor pendukung dan penghambat yang dapat mempengaruhi efektivitas penerapan metode ini. Faktor pendukung meliputi minat siswa yang meningkat terhadap pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Teknologi yang memadai juga berperan penting, karena akses ke perangkat dan aplikasi dapat memperlancar implementasi *gamifikasi*. Selain itu, dukungan dari guru yang memahami dan berkomitmen terhadap metode ini sangat krusial. Kurikulum yang fleksibel memungkinkan integrasi *gamifikasi* secara lebih efektif, serta lingkungan belajar yang positif dapat mendorong kreativitas dan eksperimen dalam proses belajar. Namun, terdapat juga faktor penghambat yang perlu diperhatikan. Keterbatasan

psumber daya, seperti perangkat teknologi yang kurang memadai, bisa menjadi kendala. Selain itu, resistensi terhadap perubahan, baik dari guru maupun siswa, dapat menghalangi penerapan metode gamifikasi. Waktu yang terbatas untuk menyampaikan materi juga sering menjadi masalah, membuat guru ragu untuk menggunakan metode ini. Perbedaan tingkat pemahaman siswa terhadap gamifikasi bisa menyebabkan kesulitan dalam penerapannya, dan tantangan dalam evaluasi serta penilaian hasil belajar siswa juga menjadi hambatan yang perlu diatasi. Dengan memahami faktor-faktor ini, pihak sekolah dapat merancang strategi yang lebih efektif untuk mengimplementasikan gamifikasi dalam pembelajaran pendidikan agama Islam.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *gamifikasi* pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMP Muhammadiyah 7 medan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam.

## **B. Saran**

Pada bagian akhir skripsi ini, perkenankanlah penulis memberikan saran atau usulan sebagai masukan agar implementasi metode *gamifikasi* pada mata pelajaran pendidikan agama islam dapat berjalan dengan lebih baik lagi.

1. Bagi Kepala Sekolah
  - a. Hendaknya melakukan sosialisasi bagi guru pendidikan agama islam mengenai metode *gamifikasi* dalam pembelajaran pendidikan agama islam.
  - b. Hendaknya guru pendidikan agama islam semakin di perbanyak untuk menunjang pembelajaran yang lebih efisien.
  - c. Diharapkan dapat mengawasi dan mengevaluasi metode *gamifikasi* dalam pembelajaran pendidikan agama islam.
2. Bagi Guru
  - a. Diharapkan agar metode gamifikasi terus dikembangkan dengan memperkaya elemen-elemen interaktif, seperti leaderboard, reward system, atau tantangan berbasis kelompok. Hal ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar.
  - b. Diharapkan untu dapat melakukan evaluasi dengan mengukur dampaknya terhadap pemahaman siswa, motivasi belajar, serta nilai akademik siswa.

- c. Diharapkan selalu melakukan evaluasi diri terhadap cara guru mengimplementasikan metode *gamifikasi* untuk dapat meningkatkan proses pembelajaran ke hasil yang lebih baik

## DAFTAR PUSTAKA

- Aldomi Putra. (2018). Metodologi Tafsir. *Jurnal Ulunnuha*, 7, 41–66.
- Chandra, Y. E., Bukhori, M., R, W. D., Studi, P., & Manajemen, M. (2022). Online Terhadap Kepuasan Pelanggan Melalui, 3(2), 29–40.
- Dahidi, A. dan S. (2009). Triani Rizky Chairunnisa, 2012 Efektivitas Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Dalam Pengusaan Kosakata Bahasa Jepang Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu, 2008–2009.
- Djalal, F. (2017). Optimalisasi Pembelajaran Melalui Pendekatan, Strategi, dan Model Pembelajaran. *Jurnal Dharmawangsa*, 2(1), h. 33.
- Fadilla, D. A., & Nurfadhilah, S. (2022). Penerapan Gamification Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Inovasi Kurikulum*, 19(1), 33–43. <https://doi.org/10.17509/jik.v19i1.42778>
- Firmansyah, M. I. (2019). Pendidikan Agama Islam Pengertian Tujuan Dasar Dan Fungsi. *Urnal Pendidikan Agama Islam -Ta'lim*, 17(2), 79–90.
- Hakim, A. R. (2023). Konsep Landasan Dasar Pendidikan Karakter di Indonesia. *Journal on Education*, 6(1), 2361–2373. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3258>
- Harmi, H. (2022). Model pembelajaran pendidikan agama islam berbasis moderasi beragama. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 7(2), 228. <https://doi.org/10.29210/30031757000>
- Hasibuan, P., Azmi, R., Arjuna, D. B., & Rahayu, S. U. (2023). Analisis Pengukuran Temperatur Udara Dengan Metode Observasi Analysis of Air Temperature Measurements Using the Observational Method. *ABDIMAS: Jurnal Garuda Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 8–15. Retrieved from <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>
- Hasriadi, H. (2022). Metode Pembelajaran Inovatif di Era Digitalisasi. *Jurnal Sinestesia*, 12(1), 136–151. Retrieved from <https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/161>
- Khoriyah, R., & Muhid, A. (2022). Inovasi Teknologi Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi Wordwall Website pada Mata Pelajaran PAI di Masa Penerapan Pembelajaran Jarak Jauh: Tinjauan Pustaka. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 9(3), 192–205. <https://doi.org/10.21093/twt.v9i3.4862>
- Naatonis, R. N. N., Umam, M. C., Rohid, N., & ... (2023). Media Gamifikasi Dan Self Regulated Learning Sebagai Solusi Peningkatan Kemampuan Profil Pelajar Pancasila. ... *Nasional Inovasi Dan ....* Retrieved from <https://proceeding.unesa.ac.id/index.php/siptek/article/view/180%0Ahttps://proceeding.unesa.ac.id/index.php/siptek/article/download/180/175>

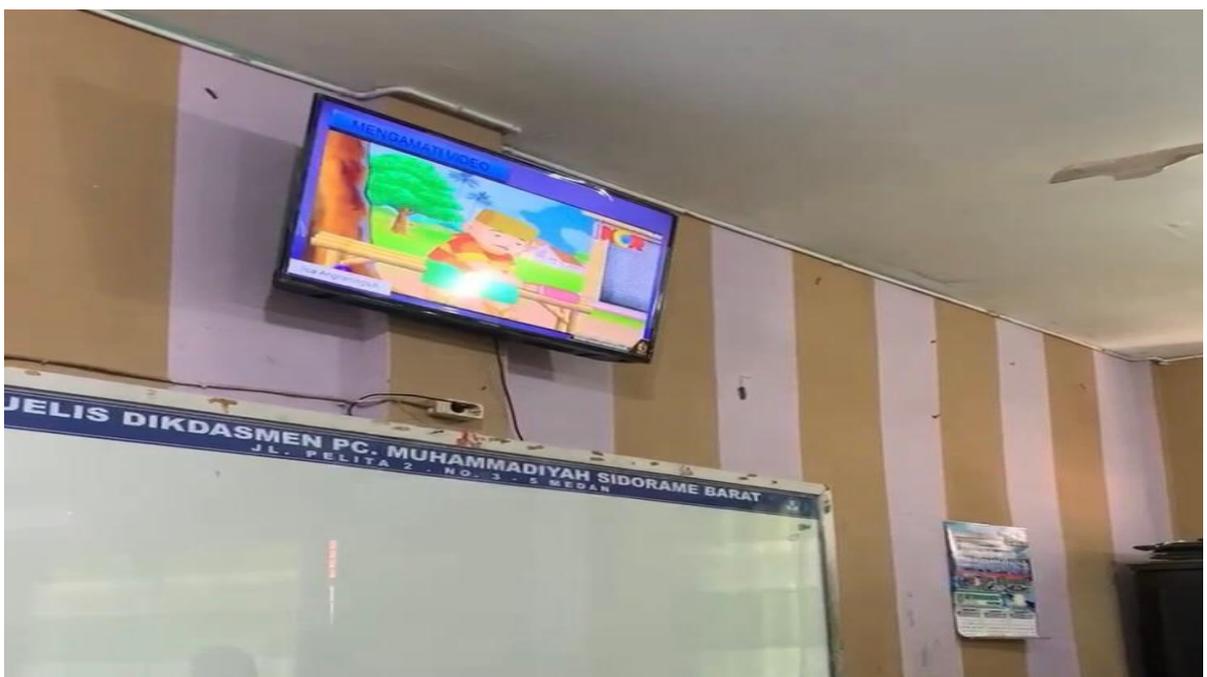
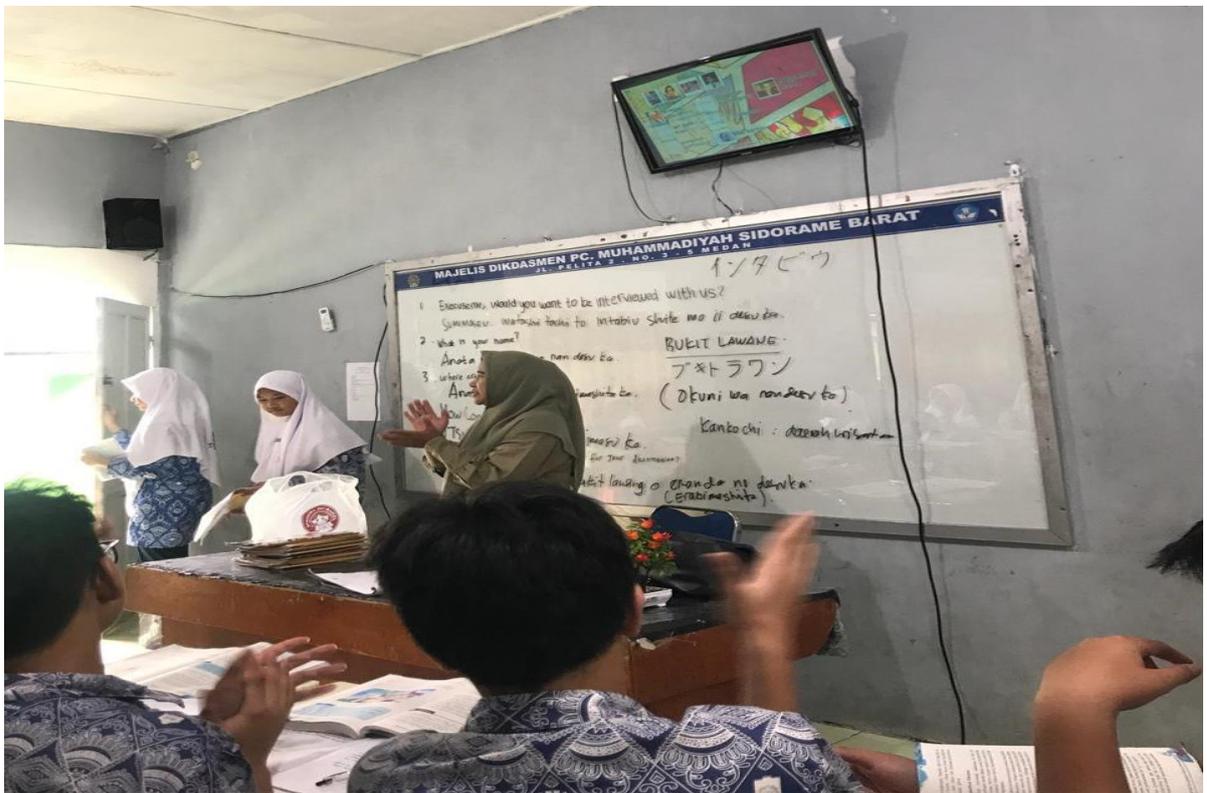
- Nilamsari, N. (2014). Memahami Studi Dokumen Dalam Penelitian Kualitatif. *Wacana*, 8(2), 177–1828. Retrieved from <http://fisip.untirta.ac.id/teguh/?p=16/>
- Pahlawan, U., & Tambusai, T. (2023). EDUCARE : Jurnal Pendidikan dan Kesehatan Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas. *Educare*, 1(1), 30.
- Pohan, S., Mavianti, M., Setiawan, H. R., & Marpaung, A. H. (2022). Meningkatkan Minat Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Bergambar dan Power Point Pada Mata Pelajaran Fiqih. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(03), 779. <https://doi.org/10.30868/ei.v11i03.2446>
- Rahayu, C., & Fanreza, R. (2024). Implementasi Pembelajaran Akhlak dengan Pencuplikan Video Animasi. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 122–133. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i1.492>
- Rani, A., Hal, S., Jurnal, K., Sosial, I., Keagamaan, P., Sdn, D., ... Hessa, P. (2024). Model Pembelajaran PAI Berbasis Gamifikasi Meningkatkan Minat dan Partisipasi, 2(2), 326–330.
- Ridwan, A., & Mustofa, T. (2023). Penerapan Metode Diskusi Dalam Meningkatkan Semangat Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN Plawad 04. *Ansiru Pai*, 276–283.
- Rosa, E., Destian, R., Agustian, A., & Wahyudin, W. (2024). Inovasi Model dan Strategi Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *Journal of Education Research*, 5(3), 2608–2617. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1153>
- Susanti, R. (2021). Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Online Pai Melalui Metode Tanya Jawab Pada Siswa Kelas Viii3 Di Smp Negeri I Ujung Padang Tahun Pelajaran 2020/2021. *ANSIRU PAI : Pengembangan Profesi Guru Pendidikan Agama Islam*, 5(2), 208. <https://doi.org/10.30821/ansiru.v5i2.10749>
- Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, M. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 337–347. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>
- Warsah, I. (2022). Evaluasi Pembelajaran ( Konsep . Fungsi dan Tujuan ). *Jurnal Kajian Pendidikan Islam*, 1, 190.
- Zaky, R., & Setiawan, H. R. (2023). Strategi Guru Pendidikan Agama Islam dalam Menanamkan Karakter Kepemimpinan. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 4(2), 232–244. <https://doi.org/10.53802/fitrah.v4i2.408>

**LAMPIRAN****Lampiran 1. 1 Dokumentasi Wawancara Dengan Guru Pendidikan Agama Islam**

Lampiran 1.2 Dokumentasi wawancara dengan siswa SMP Muhammadiyah 7 Medan



### Lampiran 1.3 Dokumentasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Metode Gamifikasi



## Lampiran 1.3 Dokumentasi Lingkungan Sekolah



### Lampiran 2.1 Pedoman Wawancara

#### A. Wawancara Guru Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 7 Medan

1. Bagaimana implementasi pembelajaran pendidikan agama islam menggunakan metode *Gamifikasi*?
2. Bagaimana persiapan pembelajaran sebelum dilakukannya pembelajaran?
3. Bagaimana perencanaan pembelajaran yang direncanakan guru pendidikan agama islam?
4. Bagaimana pelaksanaan dan penerapan metode *gamifikasi* di kelas pada saat pembelajaran pendidikan agama islam berlangsung?
5. Bagaimana evaluasi yang dilakukan guru pendidikan agama islam?

#### B. Wawancara siswa SMP Muhammadiyah 7 Medan

1. Apakah kamu tertarik dengan penerapan metode gamifikasi pada mata pelajaran pendidikan agama islam?
2. Apakah penerapan metode gamifikasi pada mata pelajaran pendidikan agama islam mampu membuat kalian menguasai materi yang disampaikan?

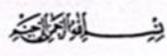
### Lampiran 3.1 Jadwal Pembelajaran pendidikan agama islam

No	Hari	Waktu	Kegiatan
1	Senin	13.10-14.10	- Mengulang materi sebelumnya - Mempelajari materi - Melakukan penilaian
2	Selasa	14.10-15.10	- Mengulang materi sebelumnya - Mempelajari materi - Melakukan penilaian

3	Rabu	13.10-14.10	<ul style="list-style-type: none"><li>- Mengulang materi sebelumnya</li><li>- Mempelajari materi</li><li>- Melakukan penilaian</li></ul>
4	Kamis	14.10-15.10	<ul style="list-style-type: none"><li>- Mengulang materi sebelumnya</li><li>- Mempelajari materi</li><li>- Melakukan penilaian</li></ul>
5	Jum'at	13.10-14.10	<ul style="list-style-type: none"><li>- Mengulang materi sebelumnya</li><li>- Mempelajari materi</li><li>- Melakukan penilaian</li></ul>
6	Sabtu	14.10-15.10	<ul style="list-style-type: none"><li>- Mengulang materi sebelumnya</li><li>- Mempelajari materi</li><li>- Melakukan penilaian</li></ul>

## Lampiran 4.1 Lembar Persetujuan Judul Skripsi


**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS AGAMA ISLAM**  
UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No.875K/BAN-PT/Ak-Ak/PT/111/2019  
Pusat Administrasi : Jalan Kapten Mukhtar Basri No 3 Medan 20218 Telp. (061) 6622100 Fax. (061) 6623474, 6631003  
http://fai.umstu.ac.id | fai@umstu.ac.id | umsumedan | umsumedan | umsumedan | umsumedan



Hal : Permohonan Persetujuan Judul 27 Rabiul Awal 1446  
 H  
 Kepada Yth : 1 Oktober 2024  
 Dekan FAI UMSU

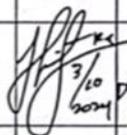
Di -  
 Tempat

Dengan Hormat

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Cindi Marcelina  
 NPM : 2101020029  
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
 Kredit Kumalatif : 3,82

Megajukan Judul sebagai berikut:

No	Pilihan Judul	Pilihan Tugas Akhir		Persetujuan Prodi	Usulan Pembimbing	Persetujuan Dekan
		Skripsi	Jurnal			
1	Strategi Pembelajaran PAI dalam Mengatasi Kejenuhan Pada Minat Belajar Siswa Di SMP Muhammadiyah 7 Medan					
2	Implementasi Metode Gamifikasi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 7 Medan					
3	Pengaruh Gaya Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 7 Medan					

N.B: *ganda cek dan panduan skripsi*  
 Demikian Permohonan ini saya sampaikan dan untuk pemeriksaan selanjutnya saya ucapkan terima kasih.

Wassalam  
 Hormat Saya  
  
 Cindi Marcelina

Keterangan:  
 Dibuat rangkap 3 setelah di ACC : 1. Duplikat untuk Biro FAI UMSU  
 2. Duplikat untuk Arsip Mahasiswa dilampirkan di skripsi  
 3. Asli untuk Ketua/Sekretaris Program Studi yang dipakai pas photo dan Map

\*\* Paraf dan tanda ACC Dekan dan Program Studi pada lajur yang di setuju dan tanda silang pada judul yang di tolak

## Lampiran 5.1 Berita Acara Bimbingan Skripsi

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS AGAMA ISLAM**

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/IBAN-PT/AK/KP/PT/XI/2022  
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66224567 - 6631003  
<http://fai@umsu.ac.id> [fai@umsu.ac.id](mailto:fai@umsu.ac.id) [umsu](https://www.facebook.com/umsu) [umsu](https://www.instagram.com/umsu) [umsu](https://www.youtube.com/umsu) [umsu](https://www.tiktok.com/umsu)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

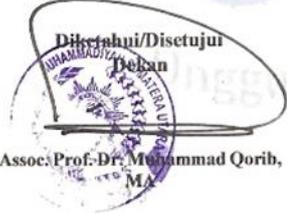
Nama Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan  
 Fakultas : Agama Islam  
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
 Jenjang : S1 (Strata Satu)

Ketua Program Studi : Assoc. Prof. Dr Hasrian Rudi Setiawan, M.Pd.I  
 Dosen Pembimbing : Assoc. Prof. Dr Hasrian Rudi Setiawan, M.Pd.I

Nama Mahasiswa : Cindi Marcelina  
 NPM : 2101020029  
 Semester : VIII  
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
 Judul Skripsi : Implementasi Metode Gamifikasi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 7 Medan

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
17-02-2025	Latihan Kealaman	H	
18-02-2025	Pemua Pembaca	H	
20-02-2025	Pemua Pembaca	H	
21-02-2025	Pemua	H	
24-02-2025	Teknik Analisis Data	H	
24-02-2025	Hasil	H	
25-2-2025	ACC sedang	H	

Medan, 25 Februari 2025

Diketahui/Disetujui  
 Dekan  
  
 Assoc. Prof. Dr. Muhammad Qorib, M.A.

Diketahui/ Disetujui  
 Ketua Program Studi  
  
 Assoc. Prof. Dr. Hasrian Rudi Setiawan, M.Pd.I

Pembimbing Skripsi  
  
 Assoc. Prof. Dr. Hasrian Rudi Setiawan, M.Pd.I

## Lampiran 6.1 Surat Izin Riset

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS AGAMA ISLAM**

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 174/SK/BAN-PT/Ak.Pgp/PT/III/2024  
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fai.umsu.ac.id>    [fai@umsu.ac.id](mailto:fai@umsu.ac.id)    [umsumedan](#)    [umsumedan](#)    [umsumedan](#)    [umsumedan](#)

Bila mengesah surat ini agar disabukan nomor dan tanggalnya

Nomor : 30/II.3/UMSU-01/F/2024 15 Rajab 1445 H  
 Lamp : - 15 Januari 2025 M  
 Hal : Izin Riset

Kepada Yth :  
**Kepala Sekolah SMP Muhammadiyah 7 Medan**  
 di-

Tempat.

*Assalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh*

Dengan hormat, dalam rangka penyusunan skripsi mahasiswa guna memperoleh gelar sarjana S1 di Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (FAI UMSU) Medan, maka kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan informasi data dan fasilitas seperlunya kepada mahasiswa kami yang mengadakan penelitian/riset dan pengumpulan data dengan :

Nama : Cindi Marcelina  
 NPM : 2101020029  
 Semester : VII  
 Fakultas : Agama Islam  
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
 Judul Skripsi : Implementasi Metode Gamifikasi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 7 Medan

Demikianlah hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama yang baik kami ucapkan terima kasih. Semoga Allah meridhoi segala amal yang telah kita perbuat. Amin.

*Wassalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh*

  
 Dekan, P.  
 Assoc. Prof. Dr. Muhammad Qorib, MA  
 IDN : 0103067503

CC. File






## Lampiran 7.1 Surat Balasan Riset



**MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH  
PIMPINAN CABANG MUHAMMADIYAH MEDAN PERJUANGAN  
SMP MUHAMMADIYAH 7**

TERAKREDITASI : A (AMAT BAIK)  
No. SK : 104/BAN-PDM/SK/2024

Alamat : Jalan Pelita II No. 3 – 5 (20236) Kec. Medan Perjuangan - Kota Medan Sumatera Utara  
Telp : (061) 6621557 | email : [smpm7medan@gmail.com](mailto:smpm7medan@gmail.com)

---

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN RISET/PENELITIAN**  
Nomor : 020 / IV.A / RST / A / 2025

Saya yang bertandatangan dibawah ini selaku Kepala SMP Muhammadiyah 7 Medan dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: Cindy Marcelina
NIM	: 2101020029
Fakultas	: Agama Islam
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam

Adalah benar telah melaksanakan Riset/Penelitian di SMP Muhammadiyah 7 Medan sesuai dengan surat yang diterima dari Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dengan Nomor:30/II.3/UMSU-01/F/2024, dengan Judul Riset “Implementasi Metode Gamifikasi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 7 Medan”.

Demikian surat ini kami sampaikan. Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami ucapkan terimakasih.

Medan, 05 Februari 2025  
Kepala SMP Muhammadiyah 7 Medan



**Suhendra, ST**  
NPK/AN/852.275

\*arsip