

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan berperan penting dalam pertumbuhan suatu negara dan bangsa. Dua masalah yang paling mendesak dalam pendidikan saat ini adalah meningkatkan kualitas pendidikan dan memperluas pilihan pembelajaran. Dengan kemajuan teknologi yang berkembang begitu pesat, tidak dapat dihindari bahwa pendidikan harus mengikuti perkembangannya. Kemajuan teknologi memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap berbagai aspek pendidikan, mulai dari administrasi hingga pengalaman belajar. Pembelajaran terjadi ketika instruktur dan peserta didik terhubung secara timbal balik. Pembelajaran akan efektif jika pengajar dan mahasiswa didik dapat berkomunikasi dengan baik. Pengajar menjelaskan pelajaran, sementara peserta didik mendengarkan. Namun, tidak semua pembelajaran berjalan dengan efektif dan kondusif, dan tidak semua murid dapat memahami apa yang dijelaskan oleh instruktur, karena setiap murid memiliki gaya belajar yang unik. Ada yang belajar secara visual, ada yang belajar secara auditorial, dan ada juga yang belajar keduanya.¹

Gaya belajar ini memungkinkan peserta didik untuk lebih cepat menyerap materi yang akan diberikan oleh pengajar, sehingga gaya belajar yang tepat dapat menjadi jembatan untuk pencapaian akademik peserta didik. Jadi, selain kebutuhan zaman penggunaan teknologi dalam pembelajaran dituntut untuk mempermudah pengajar dalam mendidik dengan berbagai macam cara dan mengakomodir gaya belajar peserta didik. Dalam situasi ini, pengajar juga dituntut untuk dapat berinovasi agar dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan variatif melalui pemanfaatan teknologi kekinian. Pendidikan merupakan hal yang sangat penting sehingga upaya peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia terus dikembangkan demi tercapainya tujuan pendidikan yang tertuang dalam pasal 3 UU No. 20 tahun 2003, yang berbunyi bahwa tujuan pendidikan adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan

¹ Fadia Puja Ainun et al., "Identifikasi Transformasi Digital Dalam Dunia Pendidikan Mengenai Peluang Dan Tantangan Di Era Disrupsi," *Teachin.Id* 6, no. 1 (2019): 1570–80, <https://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/2778>.

kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.²

Pendidikan Agama Islam memainkan peran penting dalam membentuk karakter dan nilai-nilai moral masyarakat. Agama Islam lebih dari sekadar seperangkat ajaran; agama Islam juga berfungsi sebagai pedoman hidup sehari-hari. Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk membantu siswa memahami, menghargai, dan menyerap prinsip-prinsip agama dalam semua aspek kehidupan mereka. Namun, dalam praktiknya, pendidikan agama Islam sering menghadapi berbagai tantangan.³ Salah satu hambatan yang paling sering terjadi adalah kurangnya minat dan keinginan siswa untuk memahami Islam. Kurangnya minat ini dapat berakibat pada kurangnya pemahaman dan ketidakmampuan siswa untuk menerapkan ide-ide agama dalam kehidupan sehari-hari. Untuk mengatasi masalah ini, sangat penting untuk mengembangkan teknik pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.⁴

Perintah belajar sudah tertuang dalam Al-Qur'an agar umat manusia mengetahui apa yang tidak diketahuinya. Signifikansi yang termaktub ketika Rasulullah menerima wahyu pertama kali, yaitu Q.S. Al-Alaq ayat 1-5 yang berbunyi:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (١) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ
 (٢) اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (٣) الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤) عَلَّمَ
 الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (٥)

² Departemen Agama RI. 2006 undang-undang Pemerintah RI Tentang Pendidikan. Jakarta: Departemen Agama RI.

³ Mudrik Mudrik, “Pengaruh Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Pembentukan Karakter Moderat Peserta didik Di Sekolah: Sebuah Analisis Pedagogi Sosial,” *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 3 (2023): 2011–17, <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i3.1795>.

⁴ Destriani Destriani and Idi Warsah, “Pemanfaatan Model Pembelajaran Flipped Classroom Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar Islam Terpadu,” *SITTAH: Journal of Primary Education* 3, no. 2 (2022): 175–90, <https://doi.org/10.30762/sittah.v3i2.557>.

Artinya : *“Bacalah dengan (Menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, Bacalah dan Tuhanmulah yang maha Pemurah, Yang Mengajar (manusia) dengan perantaraan kalam, Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya”*. (Q.S. Al-Alaq: 1-5)

Berdasarkan surah Al-Alaq ayat 1-5 bahwa di antara prinsip belajar adalah menggunakan metode pengulangan. Untuk mempelajari materi sampai pada tingkat pemahaman, peserta didik perlu membaca, berpikir, mengingat dan yang tidak kalah penting adalah praktek. Latihan berarti peserta didik mengulang-ulang materi yang dipelajari agar materi tersebut lebih mudah dipahami, diingat, dan lebih melekat dalam ingatan peserta didik.⁵

Madrasah merupakan komponen penting dalam sistem pendidikan Indonesia yang membantu negara untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), yang bertujuan untuk mengembangkan siswa menjadi manusia yang bermoral tinggi dan beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa. Kelompok mata pelajaran Al-Qur'an Hadits, Bahasa Arab, Fikih, Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), dan Bahasa Arab membentuk kerangka kerja kurikulum Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab di Madrasah. Topik-topik tersebut pada dasarnya saling melengkapi dan berhubungan satu sama lain Al-Qur'an Hadits adalah sumber utama pengetahuan Islam, dengan masing-masing mencakup pengetahuan akhlak, syari'ah, atau fiqih (ibadah dan muamalah), oleh karena itu pembelajaran berfokus pada masing-masing komponen. Keistimewaan Al-Qur'an Hadits adalah kemampuan membaca dan menulis dengan baik dan benar, memahami maknanya secara kontekstual, dan menerapkan isinya dalam kehidupan sehari-hari. Pengalaman mengajar yang profesional sangat berharga dalam proses ini. Pembelajar yang profesional adalah mereka yang telah berhasil mengatasi tantangan dalam belajar. Pendidikan profesional dimaksudkan untuk mengembangkan peserta didik seperti ini.⁶

⁵ Mahmud Fauzi Tasurun Amma, Ari Setiyanto, “Problematika Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Peserta Didik Tasurun Amma, Ari Setiyanto, Mahmud Fauzi Sekolah Tinggi Ekonomi Dan Bisnis Islam Darussalam OKI,” *Edification* 3, no. 2 (2021): 139.

⁶ Baharuddin, *Pendidikan & Psikologi Perkembangan*, 1st ed. (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2020).

Pembelajaran adalah interaksi antara siswa, instruktur, dan materi pembelajaran dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran adalah bantuan yang diberikan pendidik kepada siswa dalam proses memperoleh informasi dan pengetahuan, menguasai kemahiran dan tabiat, serta mengembangkan sikap dan kepercayaan. Pembelajaran adalah sebuah proses yang meningkatkan atau mengembangkan seseorang atau sesuatu. Proses belajar mengajar terdiri dari dua komponen utama yaitu teknik mengajar dan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar. Kedua komponen ini saling berkaitan karena pemilihan satu teknik mengajar tertentu akan berdampak pada jenis media pembelajaran yang dapat diterima, sementara masih ada beberapa aspek lain yang harus dipertimbangkan ketika memilih metode, yaitu tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan peserta didik kuasai setelah pembelajaran berlangsung.⁷

Pendekatan pembelajaran Al-Qur'an Hadits mirip seperti metode pembelajaran bahasa pada umumnya karena menggunakan Bahasa Arab, mulai dari pengenalan 29 huruf hijaiyah termasuk penelitian dan pengucapannya. Mempelajari Al-Qur'an melibatkan banyak tahapan, termasuk kefasihan dalam membaca dan kepatuhan terhadap ajaran-ajarannya dengan syarat-syarat yang berlaku dalam ilmu qira'at dan tajwid. Mempelajari arti dan memahami makna yang terkandung di dalamnya, belajar memahami pesan yang disampaikan di dalamnya, mempelajari hafalan sebagaimana yang digunakan oleh para sahabat pada masa Nabi Muhammad hingga saat ini. Pembelajaran al-Qur'an Hadits agar tidak monoton harus memiliki inovasi yang sesuai dengan perkembangan masa kini.⁸

Pada kegiatan belajar mengajar Pendidikan Agama Islam, khususnya Al-Qur'an Hadits, bersifat repetitif dan hanya mengandalkan teknik ceramah dari pendidik.⁹ Variasi dalam proses kegiatan belajar mengajar dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik. Tanpa adanya variasi dalam proses pembelajaran, peserta didik akan merasa bosan dan membuat

⁷ Arsyad Azhar M.A, *Media Pembelajaran*, 1st ed. (Jakarta: Raja Grafindo Persabda, 2020).

⁸ Isnanto Adi Prasetyo and Senie Destya, "Penerapan Konsep Gamifikasi Pada Perancangan Aplikasi Pembelajaran Al-Qur'an," *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia 2016*, 2016, 6–7.

⁹ Huda Sholeh, "Peningkatan Mutu Pendidikan Melalui Evaluasi Kinerja Pendidik Dalam Society 5.0," *Educationist* 2, no. 1 (2018): 56–63.

suasana kelas menjadi membosankan. bosan, sehingga suasana kelas menjadi membosankan. Menggunakan teknologi dalam pembelajaran, khususnya untuk Al-Qur'an Hadits, agar meningkatkan pengalaman belajar dan membuat peserta didik tetap terlibat.¹⁰ Berdasarkan problematika diatas ada kaitannya dengan penelitian Dayalni dengan judul “*Konsep Gamifikasi Pemainan Ludo Pada Pembelajaran Matematika Tingkat SMP*” tentang proses pembelajaran akan lebih menarik jika peserta didik tidak hanya mendengarkan apa yang pendidik katakan tetapi juga berpartisipasi secara aktif. oleh pendidik, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran di kelas, dan peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis mereka.¹¹ Meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Pendidik yang memiliki kompetensi dalam pembelajaran berbasis teknologi dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan dinamis. Pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Fasilitas teknologi dalam proses pembelajaran berbasis teknologi. Mempersiapkan proses pembelajaran berbasis teknologi membutuhkan komputer, proyektor, layar proyektor, jaringan internet yang memadai, dan perangkat teknologi lainnya. Selain itu, juga diperlukan perangkat teknologi lainnya.¹²

Gamifikasi adalah metode potensial yang melibatkan penggunaan aspek permainan dalam situasi non-game untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan. Gamifikasi telah banyak digunakan dalam berbagai lingkungan pendidikan, dengan hasil yang baik dalam hal minat dan keterlibatan peserta didik. Gamifikasi dalam pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits di Madrasah Tsanawiyah NU Darul Anwar Cranggang Dawe Kudus diantisipasi untuk membuat lingkungan belajar menjadi lebih menarik dan dinamis, meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik.

¹⁰ Adiyono Adiyono et al., “Skills of Islamic Religious Education Teachers in Class Management,” *Al-Hayat: Journal of Islamic Education* 6, no. 1 (2022): 104, <https://doi.org/10.35723/ajie.v6i1.229>.

¹¹ Dayalni, “Konsep Gamifikasi Pada Permainan Ludo Pada Pembelajaran Matematika Tingkat SMP” (IAIN Palopo, 2022), <http://repository.iainpalopo.ac.id/4347/1/DAYALNI.pdf>.

¹² Nurul Istiqomah, Lisdawati Lisdawati, and Adiyono Adiyono, “Reinterpretasi Metode Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam: Optimalisasi Implementasi Dalam Kurikulum 2013 Di Madrasah Aliyah,” *IQRO: Journal of Islamic Education* 6, no. 1 (2023): 85–106, <https://doi.org/10.24256/iqro.v6i1.4084>.

Penelitian ini mengkaji dampak gamifikasi pada pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits di Madrasah Tsanawiyah NU Darul Anwar Cranggang Dawe Kudus. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi gamifikasi dalam meningkatkan antusiasme dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits. Lebih lanjut, penelitian ini akan mengidentifikasi dampak dalam penerapan gamifikasi, serta rekomendasi praktis untuk pengembangan di masa depan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis di Madrasah Tsanawiyah NU Darul Anwar Cranggang Dawe Kudus melalui teknologi yang inovatif. Penelitian ini dapat membantu para pendidik dan pembuat kebijakan untuk menciptakan praktik pembelajaran yang lebih menarik dan sukses bagi para peserta didik. Melihat fakta tersebut perlu adanya terobosan oleh pihak-pihak terkait dalam upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik, sehubungan di atas peneliti tertarik mengupas lebih dalam bagaimana cara meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui metode gamifikasi dengan judul *“Implementasi Gamifikasi dalam Motivasi Belajar Al-Qur'an Hadits Materi Ilmu Tajwid Kelas VII Madrasah Tsanawiyah NU Darul Anwar Cranggang Dawe Kudus”*.

B. Fokus Penelitian

Peneliti telah menetapkan dua tujuan untuk penelitian ini: memilih titik fokus untuk membatasi penelitian dan menentukan titik fokus untuk membedakan antara data yang dikumpulkan di lapangan, baik yang disertakan maupun yang tidak. Adapun yang menjadi focus pada penelitian ini yaitu penggunaan metode gamifikasi dalam motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits materi ilmu tajwid kelas VII Madrasah Tsanawiyah NU Darul Anwar Cranggang Dawe Kudus.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi tersebut, maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini mengenai *“Implementasi Gamifikasi dalam Motivasi Belajar Al-Qur'an Hadits Materi Ilmu Tajwid Kelas VII Madrasah Tsanawiyah NU Darul Anwar Cranggang Dawe Kudus”*. Rumusan masalah dapat diperinci sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi metode gamifikasi dalam motivasi belajar Al-qur'an Hadits materi ilmu tajwid kelas VII

Madrasah Tsanawiyah NU Darul Anwar Cranggang Dawe Kudus?

2. Bagaimana dampak implementasi metode gamifikasi dalam motivasi belajar Al-qur'an Hadits materi ilmu tajwid kelas VII Madrasah Tsanawiyah NU Darul Anwar Cranggang Dawe Kudus?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dijabarkan, maka tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana implementasi gamifikasi dalam motivasi belajar Al-Qur'an Hadits materi ilmu tajwid kelas VII Madrasah Tsanawiyah NU Darul Anwar Cranggang Dawe Kudus.
2. Untuk mengetahui bagaimana dampak implementasi gamifikasi dalam motivasi belajar Al-Qur'an Hadits materi ilmu tajwid kelas VII Madrasah Tsanawiyah NU Darul Anwar Cranggang Dawe Kudus.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada peneliti maupun pembaca, adapun manfaat dapat berupa teoritis dan praktik sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini dapat menambah wawasan keilmuan terkhusus pada ilmu pengetahuan. Pendidikan ini dapat digunakan sebagai rujukan bagi para peneliti lainnya, serta menunjukkan sumber informasi tentang implementasi gamifikasi dalam motivasi belajar Al-Qur'an Hadits materi ilmu tajwid kelas VII Madrasah Tsanawiyah NU Darul Anwar Cranggang Dawe Kudus.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah

Sebagai dorongan atau motivasi untuk lembaga pendidikan pada umumnya dan khususnya bagi lembaga pendidikan dimana tempat penelitian ini berlangsung agar semakin maju.

- b. Bagi pendidik

Penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu sumber rujukan untuk mengetahui bagaimana implementasi gamifikasi dalam motivasi belajar Al-Qur'an Hadits materi ilmu tajwid kelas VII Madrasah Tsanawiyah.

- c. Bagi peserta didik

Melalui metode gamifikasi dapat memberikan tambahan ilmu bagi peserta didik untuk dapat meningkatkan motivasi belajarnya.

d. Bagi peneliti lain

Diharapkan dapat menjadi informasi tambahan dan rujukan untuk melengkapi data-data yang dibutuhkan agar penelitiannya lebih rinci dan dapat dipertanggungjawabkan.

F. Sistematika Penelitian

Guna mempermudah dalam memberikan penjelasan dan gambaran tentang penelitian ini secara detail. Oleh karena itu, penelitian ini dibagi menjadi beberapa bagian secara sistematis dengan penyampaian yang berbeda pada setiap bab yang dijelaskan oleh peneliti sesuai dengan kaidah penulisan skripsi yang disesuaikan. Adapun sistematika pembahasan dan penelitian pada skripsi adalah sebagai berikut:

Bab I merupakan pendahuluan yang meliputi latar belakang, fokus masalah, rumusan masalah, tujuan dilakukan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian sebagai kerangka dalam menyusun skripsi.

Bab II berisi kajian pustaka yang mendeskripsikan teori mengenai variabel penelitian yang meliputi: teori-teori yang berkaitan dengan judul, penelitian terdahulu dan kerangka berpikir.

Bab III berisi metodologi penelitian yang mengemukakan metode penelitian, antara lain: jenis pendekatan penelitian, Setting/lokasi penelitian, subyek penelitian, sumber data, teknik analisis data, pengujian data dan teknis analisis data.

Bab IV memuat hasil penelitian dan pembahasan mendeskripsikan gambaran objek penelitian, hasil penelitian dari pelaksanaan, penyajian dan analisis data sampai pembahasan. Peneliti memaparkan hasil penelitian yang diperoleh dari lapangan hingga proses analisis data menjadi akurat.

Bab V merupakan penutup yang berisi simpulan dari runtutan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sehingga mampu menampilkan hasil yang diinginkan peneliti. Serta juga berisi saran yang didasarkan pada perolehan hasil penelitian.