

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Metode Gamifikasi

###### a. Pengertian Metode Gamifikasi

Gamifikasi mengacu pada penggunaan komponen game untuk mengatasi masalah non-game. Gamifikasi adalah produk, metode, pengalaman, pendekatan desain, dan sistem yang menggunakan komponen game untuk memecahkan masalah non-game. Sistem ini menggunakan komponen game untuk mengatasi masalah non-game secara bersamaan. Gamifikasi dalam pendidikan mengacu pada praktik mengubah aktivitas yang ada menjadi pengalaman seperti permainan. Gamifikasi bertujuan untuk meningkatkan motivasi untuk aktivitas tertentu. Saat ini, belum ada definisi yang disepakati bersama.<sup>1</sup> Gamifikasi melibatkan perubahan sesuatu menjadi sebuah permainan, yang terkait erat dengan permainan yang serius. Gamifikasi adalah penggunaan game untuk meningkatkan motivasi dan kegembiraan dalam mengerjakan tugas. Gamifikasi dapat meningkatkan motivasi peserta didik dengan membuat kelompok belajar untuk komunikasi dan kolaborasi, serta membuat kompetisi cerdas cermat dan papan skor waktu nyata untuk meningkatkan hasil belajar dan memotivasi peserta didik.<sup>2</sup>

Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk memperluas gagasan dan kemandirian gamifikasi untuk pembelajaran di pendidikan. Studi masa depan tentang gamifikasi dapat digabungkan di beberapa bidang. Kerangka kerja baru harus dikembangkan dan dianalisis untuk menilai efektivitas gamifikasi dalam mengatasi tantangan saat ini. Pengembangan gamifikasi di masa depan dalam pendidikan harus fokus pada memotivasi

---

<sup>1</sup> Fitri Marisa et al., "Gamifikasi (Gamification) Konsep Dan Penerapan," *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)* 5, no. 3 (2020): 219, <https://doi.org/10.31328/jointecs.v5i3.1490>.

<sup>2</sup> Moh. Khoridatul Huda, "Pelatihan Pemanfaatan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Bagi Pendidik SD Di Desa Gombang," *GreenSa Inn UIN Sunan Ampel Surabaya* 4, no. 2 (2023): 225–32, <https://doi.org/10.15642/acce.v4i>.

peserta didik melalui inovasi. Gamifikasi di masa depan dalam pendidikan harus memprioritaskan pengukuran emosi dan kognisi dengan intensitas dan urutan yang optimal untuk menyelaraskan dengan hasil kognitif yang direncanakan.<sup>3</sup>

Gamifikasi dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadits mengacu pada penggunaan komponen permainan dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Gamifikasi adalah penggunaan taktik dan strategi seperti permainan, poin, lencana, tantangan, papan peringkat, dan dongeng, untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan partisipatif.<sup>4</sup> Dapat dikatakan bahwa gamifikasi memiliki potensi untuk menginspirasi peserta didik untuk belajar lebih giat dan menikmati pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan proses pembelajaran. Jika diterapkan dengan benar dengan memperhatikan tujuan gamifikasi pembelajaran, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tujuan pembelajaran tercapai.<sup>5</sup>

#### **b. Elemen yang Terdapat dalam Gamifikasi**

Penggunaan metode gamifikasi dalam proses pengembangan bahan ajar dan pembelajaran memiliki beberapa elemen *game* yang disesuaikan dengan kebutuhan dan situasional pada saat pembelajaran berlangsung.

##### **1. Poin dan Skor**

Poin adalah salah satu fitur yang paling penting dalam sebuah game, poin berfungsi sebagai hadiah untuk menyelesaikan setiap rintangan. Poin dapat digunakan untuk mengekspresikan nilai yang dapat dicapai, menyampaikan status kemenangan, memberikan umpan balik setelah menyelesaikan

---

<sup>3</sup> Siti Fairuz Mahmud and Ab Halim Tamuri, "Pendekatan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Islam," *Tinta Artikulasi Membina Ummah* 9, no. 1 (2023): 105–16.

<sup>4</sup> Diana Ariani, "Gamifikasi Untuk Pembelajaran," *Jurnal Pembelajaran Inovatif* 3, no. 2 (2020): 144–49, <https://doi.org/10.21009/jpi.032.09>.

<sup>5</sup> Moh. Khoridatul Huda, "Pelatihan Pemanfaatan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Bagi Guru SD Di Desa Gombang."

tugas, dan menunjukkan kemajuan atau progres dalam proses pembelajaran.<sup>6</sup>

2. Reward atau Penghargaan

Penghargaan digunakan untuk menunjukkan rasa terima kasih kepada peserta didik yang telah menyelesaikan permainan sebagai latihan pembelajaran. Memberikan penghargaan berdasarkan poin yang diperoleh akan menginspirasi peserta didik karena mereka akan menerima umpan balik yang cepat atas apa yang telah mereka lakukan. Pemberian hadiah di dalam kelas akan mendorong peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar mereka dengan berusaha menyelesaikan kegiatan belajar mengajar sampai akhir.

3. Challenge atau Tantangan

Tantangan adalah tugas yang diberikan kepada peserta didik untuk meningkatkan motivasi mereka dalam mengembangkan kemampuan atau mendapatkan poin. Tantangan disajikan dalam bentuk kuis atau pertanyaan yang dibuat secara progresif berdasarkan setiap level permainan, sehingga pemain dapat menyelesaikan pembelajaran tanpa merasa bosan.

Elemen-elemen gamifikasi yang disebutkan di atas digunakan untuk meningkatkan keterlibatan, menginspirasi peserta didik untuk terus belajar, dan mendukung pendidik dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan. Efektivitas penerapan ide gamifikasi tergantung pada implementasi dan tindakan situasional yang diambil selama proses pembelajaran. Bahan ajar gamifikasi dapat dibuat untuk subjek pembelajaran apa pun dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik saat mereka belajar.

**c. Langkah-langkah Gamifikasi dalam Pembelajaran**

Seperti pada pembelajaran umumnya metode gamifikasi juga memiliki langkah-langkah penerapan

---

<sup>6</sup> Dhenisha Agustine Fadilla and Sarah Nurfadhilah, "Penerapan Gamification Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh," *Inovasi Kurikulum* 19, no. 1 (2022): 33–43, <https://doi.org/10.17509/jik.v19i1.42778>.

agar tujuan pembelajaran dapat tercapai, berikut langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Bagilah materi pelajaran menjadi beberapa bagian. Berikan kuis di akhir setiap segmen dan berikan lencana virtual kepada peserta/pembelajar jika mereka lulus.
2. Bagilah materi ke dalam beberapa level dan tingkatan. Seiring dengan kemajuan mereka, para peserta didik akan mendapatkan lencana dan naik ke tingkat yang lebih tinggi, sehingga mereka dapat menguasai topik-topik baru.
3. Catat skor untuk setiap bagian. Hal ini dilakukan agar peserta didik dapat fokus untuk meningkatkan skor total mereka.
4. Berikan penghargaan kepada peserta didik dengan lencana, ijazah, dan prestasi yang dapat dibagikan di media sosial atau situs web internal kampus/perusahaan.
5. Membentuk kelompok tugas untuk memfasilitasi kolaborasi dan penyelesaian proyek.
6. Gunakan 'hitung mundur' untuk menciptakan tekanan palsu selama kuis. Hal ini akan memberikan peserta didik sebuah tugas dengan batasan waktu.
7. Hapus lencana atau penghargaan jika peserta didik tidak menyelesaikan tantangan tertentu.
8. Sajikan hasil keseluruhan dari masalah pembelajaran peserta didik dalam bentuk rangkuman kekuatan dan kelemahan sehingga peserta didik dapat melihat kesalahan mereka sendiri dan bakat yang telah mereka peroleh.

## 2. Motivasi Belajar

### a. Pengertian Motivasi Belajar

Istilah “motif” mengacu pada upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat didefinisikan sebagai kekuatan pendorong dari dalam yang menyebabkan subjek terlibat dalam perilaku tertentu untuk mencapai tujuan. Bahkan motivasi dapat dianggap sebagai suatu keadaan internal (kesiapan). Motivasi dapat didefinisikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif, diawali dengan istilah “motif”. telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila keinginan untuk mencapai tujuan

sangat dirasakan atau mendesak. Motivasi adalah “pendorong” suatu usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar ia tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu. Pengertian lain motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.<sup>7</sup>

Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal yang mendorong seseorang untuk terlibat dalam proses belajar dengan tujuan untuk mencapai pemahaman, pengetahuan, keterampilan, atau kompetensi tertentu. Motivasi ini dapat berasal dari berbagai sumber, seperti keinginan untuk mencapai tujuan pribadi, mendapatkan pengakuan atau penghargaan, atau kebutuhan untuk memenuhi tanggung jawab akademis. Motivasi belajar penting karena mempengaruhi seberapa keras seseorang berusaha, seberapa lama mereka bertahan dalam menghadapi tantangan, dan seberapa efektif mereka dapat mencapai tujuan belajarnya.<sup>8</sup>

#### **b. Fungsi Motivasi Belajar**

Motivasi belajar memiliki berbagai tujuan penting yang mempengaruhi proses belajar dan pencapaian hasil yang optimal. Berikut ini adalah beberapa peran terpenting dari motivasi belajar:

1. Mendorong keterlibatan aktif: motivasi meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, memotivasi mereka untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar seperti membaca, mengajukan pertanyaan, berdiskusi, dan menyelesaikan tugas.
2. Meningkatkan kinerja dan prestasi: Peserta didik yang termotivasi akan lebih baik secara akademis karena mereka berusaha lebih keras untuk mencapai

---

<sup>7</sup> Sunarti Rahman, “Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar,” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, no. November (2021): 289–302.

<sup>8</sup> Ayu Desy N. Endah Lulup T P. dan Suharsono Naswan, “Pengaruh Motivasi Belajar Dan Aktivitas Belajar Spiritual Hasil Belajar Akuntansi,” *Jurnal Ekonomi* 4, no. e-mail: {desy.ayu22@yahoo.com, lulup\_tripalupi@yahoo.com, naswan\_sh@yahoo.com}@undiksha.ac.id Abstrak (2016): 4.

tujuan pembelajaran dan lebih ulet dalam menghadapi rintangan.<sup>9</sup>

3. Meningkatkan Ketekunan: Motivasi mendorong peserta didik untuk tekun dan tidak mudah menyerah dalam menghadapi kesulitan atau kegagalan. Hal ini sangat penting untuk menyelesaikan kegiatan yang sulit atau mempelajari topik baru.
4. Menetapkan tujuan dan prioritas: Motivasi memungkinkan peserta didik untuk menentukan tujuan pembelajaran yang jelas dan memprioritaskan tugas, sehingga mereka dapat mengatur waktu dan usaha dengan lebih baik.
5. Meningkatkan kualitas pembelajaran: Peserta didik yang memiliki motivasi tinggi akan belajar lebih teliti, mencari pemahaman yang lebih dalam, dan menghubungkan materi baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki, yang kesemuanya akan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Memahami peran motivasi belajar sangat penting karena hal ini mengungkapkan bagaimana motivasi mempengaruhi proses belajar dan prestasi akademik seseorang. Peserta didik, pengajar, orang tua, dan institusi pendidikan dapat mengambil manfaat dari pemahaman ini dengan berbagai cara. Memahami peran motivasi dapat membantu peserta didik dan pengajar memahami aspek-aspek yang dapat meningkatkan keterlibatan dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Peserta didik dapat menjadi lebih efektif dalam mengejar tujuan mereka jika mereka memahami bagaimana motivasi memengaruhi kinerja, dan pengajar dapat merancang taktik yang mengoptimalkan potensi setiap peserta didik.<sup>10</sup>

### c. Faktor-faktor Motivasi Belajar

Motivasi belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Berikut adalah

---

<sup>9</sup> F Amalia, "PENGARUH MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK" (Universitas Pendidikan Indonesia, 2021), <http://repository.upi.edu/id/eprint/65113>.

<sup>10</sup> Lidia Lomu and Sri Adi Widodo, "PENGARUH MOTIVASI BELAJAR DAN DISIPLIN BELAJAR TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK," *Jurnal Universitas Sarjanawiyata Tamanpeserta didik (UST)* 8, no. 1 (2020): 165–75, <https://core.ac.uk/download/pdf/196255896.pdf>.

beberapa aspek utama yang memengaruhi motivasi belajar:

1. Faktor Intrinsik (Internal):
  - a. Minat dan rasa ingin tahu: Faktor peserta didik yang sangat tertarik atau ingin tahu pada suatu mata pelajaran akan lebih terdorong untuk mempelajari dan mengeksplorasinya secara mendalam.
  - b. Tujuan pribadi: Peserta didik yang memiliki tujuan khusus, seperti mencapai suatu prestasi atau menguasai kemampuan baru, lebih mungkin untuk belajar.<sup>11</sup>
  - c. Harga diri dan kepercayaan diri: Peserta didik lebih cenderung bekerja lebih keras ketika mereka memiliki rasa percaya diri dan yakin akan kemampuan mereka dalam belajar.
  - d. Kepuasan Pribadi: Peserta didik yang merasa puas dan bangga dengan pencapaian mereka akan lebih mungkin untuk terus belajar dan berkembang.<sup>12</sup>
2. Faktor Ekstrinsik (Eksternal)
  - a. Pengaruh lingkungan: Lingkungan belajar yang sesuai, seperti ruang kelas yang menyenangkan, dukungan keluarga, dan teman-teman yang positif, dapat meningkatkan motivasi belajar.
  - b. Dukungan dan Penghargaan: Dorongan dari orang tua, instruktur, dan teman, serta penghargaan seperti pujian atau penghargaan, dapat mendorong peserta didik untuk belajar lebih banyak.
  - c. Harapan dan Tuntutan: Harapan dari orang tua, instruktur, atau masyarakat, serta tuntutan untuk memenuhi kriteria tertentu, dapat menjadi pendorong untuk belajar.
  - d. Persaingan: Persaingan yang sehat di antara teman sekelas dapat memotivasi mereka untuk menjadi lebih baik.

---

<sup>11</sup> Rike Andriani and Rasto Rasto, "Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Peserta didik," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 4, no. 1 (2019): 80, <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>.

<sup>12</sup> Ayu Desy N. Endah Lulup T P. dan Suharsono Naswan, "Pengaruh Motivasi Belajar Dan Aktivitas Belajar Spiritual Hasil Belajar Akuntansi."

- e. Ketersediaan alat pendidikan, seperti buku, internet, atau tutor, dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik.<sup>13</sup>

### 3. Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits

#### a. Pengertian Al-Qur'an dan Hadits

Al-Qur'an menurut etimologi berasal dari kata **قَرَأَ – يَقْرَأُ – قُرْآن** yang artinya membaca, bacaan, Al-Qur'an ialah bacaan yang sempurna.<sup>14</sup> Kesempurnaan Al-Qur'an sebagai bacaan dibandingkan dengan bacaan lainnya, dibuktikan dengan:

- a. Dibaca oleh khalayak umum, walaupun tidak tau mengenai artinya dan tidak dapat menulis aksaranya.
- b. Diatur tata cara membacanya (tartil), panjang pendeknya (tajwid), dan juga makna kandungannya, sampai pada etika membacanya.
- c. Dipelajari susunan kata, kosa katanya, dan juga makna kandungannya.
- d. Dan masih banyak lagi.

Menurut terminologi, Al-Qur'an adalah wahyu Allah kepada Nabi Muhammad saw. Membacanya adalah suatu bentuk pengagungan. Nabi menerima wahyu dari Allah, baik secara pribadi maupun melalui Malaikat Jibril, yang kemudian dibukukan. Namun, wahyu-wahyu ini tidak diakui sebagai Al-Qur'an, dan membacanya tidak dianggap sebagai ibadah.<sup>15</sup>

Berdasarkan kutipan di atas, Al-Qur'an adalah kitab suci yang isinya mengandung firman Allah; turun secara berangsur-angsur melalui Malaikat Jibril; pembawanya adalah Nabi Muhammad; urutannya diawali dengan Surat Al-Fatihah dan diakhiri dengan Surat An-Nas; dan membacanya adalah ibadah, Perannya antara lain sebagai bukti yang kuat atas kerasulan Nabi Muhammad, damai dan berkah besertanya, keberadaannya masih terpelihara dengan baik, dan

<sup>13</sup> Sunarti Rahman, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar."

<sup>14</sup> Ahmad Aziz Fanani, "Strategi Peer Lesson Dalam Mata Pembelajaran Alquran-Hadits," *Edupedia* 4, no. 2 (2020): 31–39, <https://doi.org/10.35316/edupedia.v4i2.671>.

<sup>15</sup> M Ridhanti, "Strategi Pembelajaran Alquran Hadits Bagi Peserta Didik Kelas XI Agama MAN 3 Banjarmasin," 2021, <http://idr.uin-antasari.ac.id/15132/%0Ahttp://idr.uin-antasari.ac.id/15132/2/AWAL.pdf>.

perwayatannya dilakukan secara berantai dari satu generasi ke generasi berikutnya, baik secara lisan maupun tulisan.

Hadits berasal dari kata *hadasa*, yang berarti baru, kejadian, muda, perkataan, dan cerita. Hadits merujuk pada sikap, perkataan, tindakan, dan persyaratan/persetujuan (*taqrir*) Nabi. Para sahabat, *tabi'in*, *tabi' tabi'in*, dan para ulama membacakan, menyampaikan, dan mengikuti Sunnah Nabi seperti yang dijelaskan dalam hadits. Terkadang caranya sangat baik, terkadang tidak.<sup>16</sup>

**b. Karakteristik Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits di Madrasah**

Karakteristik Al-Qur'an Hadits yaitu menekankan pada kemampuan baca tulis yang baik dan benar, memahami makna secara kontekstual, serta mengamalkan kandungannya dalam kehidupan sehari-hari.

**c. Tujuan Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Madrasah Tsanawiyah**

Mata pelajaran Al-Qur'an Hadits MTs merupakan kelanjutan dan kesinambungan dari mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di tingkat MI dan MA, khususnya dalam menekankan pada kemampuan membaca Al-Qur'an Hadits, memahami surat-surat pendek, dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

- a. Mata pelajaran Al-Qur'an Hadits bertujuan untuk meningkatkan kecintaan siswa terhadap Al-Qur'an Hadits.
- b. Membekali siswa dengan bimbingan Al-Qur'an dan Hadits untuk menghadapi tantangan hidup.
- c. Meningkatkan ketaatan siswa dalam beribadah, khususnya shalat, dengan memasukkan kaidah-

---

<sup>16</sup> Mohammad Abdul Hafidz, Dihliz Zuna'i, and Munifatunnufus, *Buku Peserta didik Alqur'an Hadits Pendekatan Sainifik Kurikulum 2013 Madrasah Tsanawiyah Kelas VII*, ed. Khoiril Imam, Cetakaan p (Jakarta: Kementerian Agama Republik Indonesia, 2014).

kaidah bacaan tajwid dan kandungan syair dalam surat-surat pendek.<sup>17</sup>

**d. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits di Madrasah Tsanawiyah**

Ruang lingkup mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di Madrasah Tsanawiyah meliputi:

- a. Menerapkan Tajwid melibatkan membaca dan menulis.
- b. Tafsir, atau memahami dan menafsirkan teks dan hadits, memperkaya khazanah intelektual.
- c. Menerapkan kitab suci dan hadits ke dalam situasi kehidupan nyata.<sup>18</sup>

**4. Ilmu Tajwid**

**a. Pengertian Ilmu Tajwid**

Tajwid adalah ilmu yang memberikan dasar-dasar untuk membaca Al Qur'an dengan benar, tepat, dan fasih. Tajwid juga didefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari cara mendengar dan mengucapkan huruf-huruf Al-Qur'an. Tajwid berarti "membaguskan bacaan". Dalam ilmu tajwid, setiap huruf diucapkan sesuai dengan makrajnya.<sup>19</sup>

Lafadz *Tajwid* menurut etimologi berasal darikata *jawwada*, *yujawwidu*, *tajwiddan* yang berarti membuat bagus atau membaguskan. Atau berasal dari kata *ajada wa ajwada wa jawwada asyyai*, artinya membuat lebih bagus atau membaguskan.<sup>20</sup>

Adapun tajwid menurut terminologi adalah membaguskan dan membetulkan bunyi bacaan alqur'an menurut aturan-aturan hukumnya yang telah ditentukan.

Diantara aturan-aturan tersebut ialah mengenal:

- a. Shifatul huruf (sifat-sifat huruf).
- b. Hukum bacaan (cara-cara membaca).

<sup>17</sup> Y Irmawati, "Upaya Guru Dalam Mengatasi Problematika Pembelajaran Alquran Hadits Di MAN 3 Banjarmasin," 2017, <http://idr.uin-antasari.ac.id/id/eprint/7617%0Ahttp://idr.uin-antasari.ac.id/7617/1/AWAL.pdf>.

<sup>18</sup> Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 000912 Tahun 2013. Tentang Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab. 35-45.

<sup>19</sup> Novita Lestari Anggreini and Ichsan Perdana Putra, "Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tajwid Berbasis Mobile," *Jurnal Informasi Dan Komputer* 10, no. 1 (2022): 44–49, <https://doi.org/10.35959/jik.v10i1.300>.

<sup>20</sup> Mardani, "Strategi Pembelajaran Dalam Mengajarkan Ilmu Tajwid," *ACoMT* 1 (2018): 465–73.

- c. Makhrojul huruf (tempat-tempat keluar huruf).
- d. Mad (aturan bagi panjang atau pendeknya suatu bacaan).
- e. Ahkamul huruf (hukum yang tertentu bagi tiap-tiap huruf).
- f. Ahkamul auqouf (hukum-hukum bagi penentuan berhenti atau seterusnya suatu bacaan).

Aturan di atas berlaku pada ayat-ayat Al-Qur'an, karena ilmu Tajwid ialah suatu cabang pengetahuan untuk mempelajari tata cara membaca Al-Qur'an.<sup>21</sup>

Tajwid adalah ilmu membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar sesuai dengan panjang pendeknya, makhraj, tebal tipisnya, berdengung atau tidaknya, irama dan nadanya, serta titik komanya yang ditetapkan Nabi Muhammad shallallahu 'alaihi wa sallam untuk para sahabatnya sehingga tersebar luas dari generasi ke generasi.<sup>22</sup>

#### d. Dasar Hukum Ilmu Tajwid

Hukum mempelajari ilmu tajwid adalah fardhu kifayah, namun membaca Al Qur'an dengan tajwid adalah fardhu'ain. Beberapa ahli berpendapat bahwa mempelajari ilmu tajwid adalah wajib. Dalilnya adalah firman Allah dalam surat Al-Muzammil ayat 4:

وَرَتِّلِ الْقُرْآنَ تَرْتِيلًا

Artinya: “Dan bacalah Al-Qur'an itu dengan tartil (perlahan-lahan)”.

Maksud ayat tersebut adalah membaca Al-Qur'an menurut ilmu tajwid.<sup>23</sup> Mungkin saja terjadi seorang qori' bacaannya bagus dan benar, namun sama sekali ia tidak mengetahui istilah-istilah ilmu tajwid semisal izhar, mad dan lain sebagainya. Baginya hal itu sudah cukup bila kaum muslimin yang lain telah banyak yang mempelajari teori ilmu tajwid dan mempelajari Al-Qur'an sesuai dengan kaidah-kaidah ilmu tajwid. Tapi jika ada orang yang sama sekali tidak bisa membaca Al-Qur'an dengan

<sup>21</sup> Ismail Tekan, *Tajwid Alqur'anul Karim Pembahasan Secara Praktis, Populer Dan Sistematis*, Cetakan ke (Jakarta: Pustaka Alhusna Baru, 2014).

<sup>22</sup> Tomas Alam, *Ilmu Tajwid*, Cetakan ke (Jakarta: AMZAH, 2015).

<sup>23</sup> Moh. Khoridatul Huda, “Pelatihan Pemanfaatan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Bagi Guru SD Di Desa Gombang.”

baik dan benar, maka menjadi wajib baginya untuk belajar dan berusaha membaguskan bacaanya sehingga mencapai standar yang telah di tetapkan oleh Rasulullah shallahu ‘alaihi wassalam.

## **B. Penelitian Terdahulu**

Adanya sumber-sumber rujukan dari penelitian yang berkaitan dengan judul yang diteliti oleh peneliti untuk mengetahui permasalahan yang akan diteliti oleh penulis belum pernah diteliti oleh peneliti yang lain. Dari penelitian terdahulu, dikaitkan tentang relevansi topik yang diteliti oleh penulis, baik objek, maupun teori yang digunakan oleh peneliti sebelumnya, yang didasarkan pada tinjauan pustaka. Beberapa penelitian yang relevansi dengan topik yang sedang diteliti oleh peneliti, sebagai berikut:

1. Penelitian Karya Pristiana dengan judul “Implementasi Evaluasi Pembelajaran Model Gamification Dalam Pelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Aspek Afektif Peserta didik di SMK Negeri 2 Bengkulu Utara” memiliki hasil penelitian yakni penerapan pembelajaran model gamifikasi dengan langkah-langkah memecahkan materi yang diakhiri dengan kuis, membagikan peserta didik ke beberapa kelompok, menyambung surah yang ada dipotongkan kertas dan game mencocokkan kata. Karena adanya konsep gamifikasi pada pembelajaran ini peserta didik merasa tertantang, bersaing dan penasaran dengan hasil dari game itu. Terdapat kesamaan dalam penelitian ini, yaitu sama-sama menggunakan metode gamifikasi dalam proses pembelajaran. Namun, terdapat perbedaan pada fokus penelitian, yaitu terfokuskan pada evaluasi pembelajaran pada aspek afektif.<sup>24</sup>
2. Penelitian yang dilakukan oleh Dayalni yang berjudul “Konsep Gamifikasi Permainan Ludo Pada Pembelajaran Matematika Tingkat SMP” dengan hasil penelitian bahwa metode gamifikasi permainan ludo mampu mengembalikan semangat dan motivasi belajar peserta didik agar mampu menerima pembelajaran dengan baik dan tidak bosan selama kegiatan pembelajaran. Karena permainan ludo digabungkan

---

<sup>24</sup> Pristiana, “Implementasi Evaluasi Pembelajaran Model Gamification Dalam Pelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Aspek Afektif Siswa Di SMK Negeri 2 Bengkulu Utara,” *Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu* (Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, 2022).

dengan materi geometri akan membuat suasana menyenangkan dan berpusat pada peserta didik. Terdapat kesamaan dalam penelitian ini, yaitu sama-sama menggunakan metode gamifikasi dalam proses pembelajaran. Namun, terdapat perbedaan pada jenis metode gamifikasi yang digunakan, yaitu dengan menggunakan jenis permainan Ludo.<sup>25</sup>

3. Penelitian yang dilakukan oleh Chintia Adinti dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Menggunakan Bahan Ajar Gamifikasi Untuk Meningkatkan Penalaran Matematis Peserta didik“ dengan hasil penerapan bahan ajar gamifikasi menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) lebih baik dari model pembelajaran konvensional terhadap penalaran matematis, penerapan bahan gamifikasi menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sama baiknya dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) saja, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sama baiknya dengan model pembelajaran konvensional. Terdapat kesamaan dalam penelitian ini, yaitu sama-sama menggunakan metode gamifikasi dalam proses pembelajaran. Namun, terdapat perbedaan pada aspek dampak/pengaruh setelah pengaplikasian metode gamifikasi, yaitu dalam peningkatan penalaran peserta didik dalam pembelajaran.<sup>26</sup>

Berdasarkan penelitian terdahulu yang relevan di atas, penelitian lebih difokuskan pada penggunaan metode gamifikasi dalam memotivasi belajar Al-Qur’an Hadits. yang mana minat dan motivasi belajar peserta didik zama sekarang perlu mendapat perhatian lebih mengenai problem tersebut. Sehingga penelitian ini berbeda dengan penelitian-penelitian yang sudah dilakukan terdahulu dengan fokus yang berbeda. Maka dari itu, penelitian ini fokus pada penelitian terkait implementasi metode gamifikasi dalam motivasi belajar Al-Qur’an Hadits materi ilmu tajwid kelas VII Madrasah Tsanawiyah NU Darul Anwar Cranggang Dawe Kudus.

---

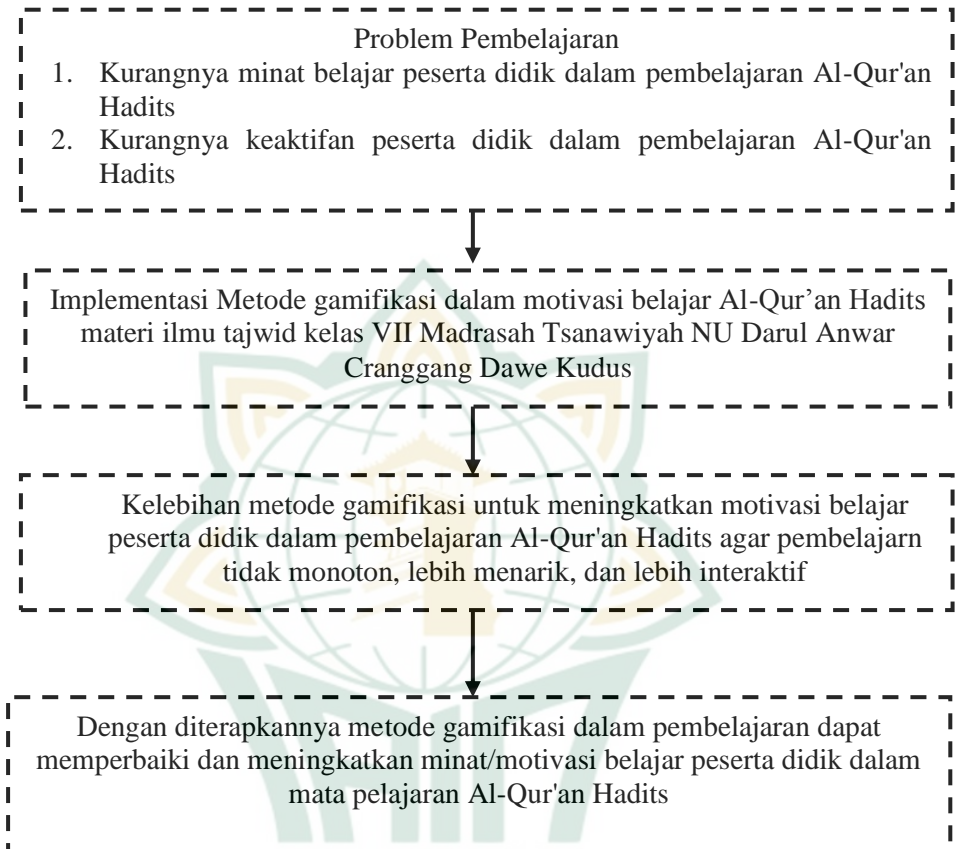
<sup>25</sup> Dayalni, “Konsep Gamifikasi Pada Permainan Ludo Pada Pembelajaran Matematika Tingkat SMP.”

<sup>26</sup> Chintia Adinti, “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Menggunakan Bahan Ajar Gamifikasi Untuk Meningkatkan Penalaran Matematis Peserta Didik,” *Modul Biokimia Materi Metabolisme Lemak, Daur Asam Sitrat, Fosforilasi Oksidatif Dan Jalur Pentosa Fosfat*, 2021, 6.

### C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran di berbagai daerah pasti memiliki masalah yang dapat mengganggu tujuan dan fungsi pendidikan. Peneliti melakukan pra observasi pada salah satu instansi pendidikan tingkat menengah yakni MTs NU Darul Anwar Cranggang Dawe Kudus, peneliti menemukan masalah yakni rendahnya minat belajar peserta didik dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits, dan kurangnya keaktifan peserta didik dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits mengakibatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik yang belum tercapai. Disamping hal itu, juga terdapat variabel eksternal dan internal yang mempengaruhi minat dan motivasi belajar peserta didik. Variabel internal mengacu pada elemen psikologis dan teknis dalam diri seseorang. Faktor eksternal mengacu pada masalah di luar kendali individu, seperti fasilitas belajar mengajar yang tidak memadai, metode pembelajaran yang biasa saja, pembelajaran yang kurang menarik atau monoton, dan lain sebagainya. Pendidik harus merancang pendekatan pembelajaran yang mudah dipahami, menyenangkan, dan menarik bagi peserta didiknya, dengan mempertimbangkan keadaan dan keterampilan khusus mereka. Pembelajaran yang efektif mengharuskan pendidik untuk menyediakan model, teknik, metode, dan materi sebelumnya dengan kreatif dan inovatif. Peneliti bertujuan untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan metode gamifikasi. Metode gamifikasi dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Metode gamifikasi secara efektif dalam pembelajaran Al-Quran Hadits karena membuat pembelajaran tidak monoton, lebih menarik, lebih interaktif. Menggunakan metode gamifikasi dapat meningkatkan kreativitas, memfasilitasi pembelajaran pendidik-peserta didik, dan meningkatkan minat serta motivasi belajar dalam memperdalam mata pelajaran Al-Quran Hadits.

Untuk memperjelas kerangka berpikir penerapan metode gamifikasi dalam motivasi belajar Al-Quran Hadits materi ilmu tajwid kelas VII Madrasah Tsanawiyah NU Darul Anwar Cranggang Dawe Kudus yang pendidik lakukan, berikut skema pemaparan yang menjadi alur pikir peneliti:



**Gambar 2.1 Kerangka Berpikir**