

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Obyek Penelitian

1. Sejarahnya Berdirinya Madrasah Tsanawiyah NU Darul Anwar Cranggang Dawe Kudus

Madrasah Tsanawiyah Darul Anwar didirikan pada tanggal 21 Juli 20001 bertepatan Ahad Wage 01 Jumadil Ula 1422 H. MTs NU Darul Anwar bertempat di Desa Cranggang Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus inti permasalahan yang paling mendasar yang melatar belakangi berdirinya yaitu, berangkat dari sebuah kenyataan kondisi ril dilapangan bahwa pada waktu itu tepatnya di Desa Cranggang dan sekitarnya, sama sekali belum ada lembaga pendidikan lanjutan setingkat SMP guna menampung para lulusan sekolah dasar sederajat, yang seiring pesatnya perkembangan penduduk dikawasan ini, maka dari tahun ketahun jumlah lulusan SD pun semakin bertambah banyak.¹

Madrasah Tsanawiyah Darul Anwar berada dilingkungan Masyarakat yang mayoritas beragama islam, simpati Masyarakat sangat tinggi sehingga banyak aktivitas lembaga pendidikan mendapatkan perhatian dan dukungan oleh masyarakat setempat. Pendirian sebuah lembaga pendidikan untuk jenjang berikutnya yang lebih tinggi sebagai upaya pencerdasan anak bangsa di kawasan ini adalah suatu hal yang sangat penting, latar belakang berdirinya Madrasah Tsanawiyah Darul Anwar ini dimulai dari rasa prihatin pengasuh MI Darul Anwar dari keadan atau kondisi lulusan saat itu yang tidak melanjutkan ke jenjang selanjutnya sehingga dirasa sangat perlu untuk mendirikan Pendidikan Formal untung jenjang yang lebih tinggi. Awal mula berdirinya Madrasah Tsanawiyah Darul Anwar menempati gedung atau ruangan MI Darul Anwar selama satu tahun, kemudian tahun kedua secara bertahap dibangun gedung Madrasah Tsanawiyah Darul Anwar. Pada tahun 2003 sudah menempati gedung sendiri dengan jumlah ruang belajar ada 3 ruang. Bangunan awal dengan laus lahan 2022 M. Seiring berjalannya waktu pada tahun 2009 sudah memiliki 11 ruang

¹ Hasil dokumentasi Madrasah Tsanawiyah NU Darul Anwar Cranggang Dawe Kudus oleh peneliti, 1 Juni 2024, Foto Dokumentasi

terdiri 6 ruang kelas, 1 ruang kepala madrasah, 1 ruang guru dan 2 ruang perpustakaan dan 1 lab computer.²

2. Profil MTs NU Darul Anwar Cranggang Dawe Kudus

MTs NU Darul Anwar Cranggang Dawe Kudus adalah suatu pendidikan formal tingkat Sekolah Menengah Pertama yang didirikan pada tanggal 21 Juli 2001 yang bertempat di Kabupaten Kudus, lebih tepatnya di Jl. Masjid Jami' Darul Abidin Desa Cranggang, memiliki batas-batas sebagai berikut:³

- a. Sebelah Selatan Desa Kandangmas
- b. Sebelah Barat Desa Lau dan Kajar
- c. Sebelah Utara Desa Kuwukan
- d. Sebelah Timur Desa Tergo.

Lokasi MTs NU Darul Anwar CranggangDawe Kudus jika dijangkau dengan kendaraan umum tidak terlalu sulit, sehingga mengenai transportasi yang dilalui ke desa Dawe - Cranggang dan Colo sehingga tidak terlalu menjadi masalah.

3. Visi, Misi dan Tujuan MTs NU Darul Anwar

MTs NU Darul Anwar Cranggang Dawe Kudus mempunyai visi sebagai berikut:

“Terwujudnya Insan Cendekia, Berakhlak Mulia, Berpegang Ahlussunnah Wal Jama'ah.”

Untuk memperjelas visi tersebut dijabarkan beberapa misi sebagai berikut:

- 1) Menyelenggarakan Pendidikan dengan pembelajaran yang efektif dan berkualitas dalam pencapaian prestasi akademik.
- 2) Menyelenggarakan pendidikan bernuansa Islam ala Ahlussunnahwaljama'ah dengan menciptakan lingkungan yang agamis dimadrasah.
- 3) Memberi pelatihan dan pembinaan lifeskill untuk mengidentifikasi dan mengembangkan minat serta bakat peserta didik yang berpotensi tinggi untuk memaksimalkan pertumbuhan mereka.

² Hasil dokumentasi Madrasah Tsanawiyah NU Darul Anwar Cranggang Dawe Kudus oleh peneliti, 1 Juni 2024, Foto Dokumentasi

³ Hasil dokumentasi Madrasah Tsanawiyah NU Darul Anwar Cranggang Dawe Kudus oleh peneliti, 1 Juni 2024, Foto Dokumentasi

4) Menumbuhkan budaya akhlakul karimah di antara anggota madrasah.⁴

4. Struktur Organisasi MTs NU Darul Anwar

Sebagai Lembaga Pendidikan MTs NU Darul Anwar Cranggang Dawe Kudus memiliki struktur organisasi sebagai system yang mengatur fungsi dan tanggung jawab setiap Amanah yang didalamnya, struktur pengurus sebagai berikut:

- a. Kepala Madrasah : Rifa'i, S.Pd.I
- b. Waka Kurikulum : Kartubi, S.H
- c. Waka Kesiswaan : Satibi, S.Pd.I
- d. Bendahara : Andreani Lina PS, S.Pd
- e. Staf Tata Usaha : Aguh Prayogo S.Ip
- f. Wali Kelas VII-A : Solichatun, S.Pd
- g. Wali Kelas VII-B : Arifin Arfianti, S.Pd.I
- h. Wali Kelas VIII-A : Ahmad Roziqin, S.Pd
- i. Wali Kelas VIII-B : Aprilya W, S.Pd
- j. Wali Kelas IX-A : Ahmad Thoyib, S.Pd.I
- k. Wali Kelas IX-B : Andreani Lina PS, S.Pd

5. Keadaan Pendidik di MTs NU Darul Anwar

Pendidik merupakan tokoh yang paling utama paling penting dalam suatu proses kegiatan pembelajaran. Seorang pendidik bertugas dan bertanggung jawab sebagai seorang pengajar (*transfer of knowledge*) sekaligus sebagai pendidik (*transfer of value*) mengingat bahwa tanggung jawab seorang pendidik itu sangatlah berat dalam mengatur kondisi didalam kelas pascak kegiatan belajar mengajar berlangsung. Sebab perkembangan dari masing masing peserta didik mempunyai tingkat keterampilan yang beragam.

Kondisi pendidik di Madrasah Tsanawiyah NU Darul Anwar Cranggang Dawe Kudus berbeda tingkatannya dengan seluruh keterbatasan serta keunggulannya. Para pendidik yang mengajar atau membimbing di Madrasah Tsanawiyah NU Darul Anwar Cranggang Dawe Kudus yang telah diseleksi dan diambil sudah melewati pertimbangan yang matang yang diusahakan dapat bekerja dengan baik dan maksimal dengan keahlian yang dimiliki. Dengan cara totalitas pendidik dan pegawai yang berjumlah 19 orang, yang terdiri dari 18 tenaga pengajar dan 1 TU. Tingkatan

⁴ Hasil dokumentasi Madrasah Tsanawiyah NU Darul Anwar Cranggang Dawe Kudus oleh peneliti, 1 Juni 2024, Foto Dokumentasi

pembelajaran pendidik yang berpendidikan S1 dan terdapat pula dari tamatan pondok pesantren.⁵

B. Deskripsi Data Penelitian

Data penelitian merupakan hasil yang diperoleh dari subjek pada saat penelitian secara langsung di Madrasah Tsanawiyah NU Darul Anwar Cranggang Dawe Kudus dengan menggunakan metode wawancara, observasi dan dokumentasi yang dilakukan peneliti untuk memperoleh data tentang implementasi metode gamifikasi di Madrasah Tsanawiyah NU Darul Anwar Cranggang Dawe Kudus, proses pembelajaran dan dampak menggunakan metode gamifikasi, Adapun data yang diperoleh di lapangan adalah sebagai berikut:

1. Implementasi Gamifikasi dalam Motivasi Belajar Al-Qur'an Hadits Materi Ilmu Tajwid Kelas VII Madrasah Tsanawiyah NU Darul Anwar Cranggang Dawe Kudus

Pembelajaran yang efektif sangat bergantung pada kemampuan pendidik dalam memfasilitasi proses pembelajaran. Pembelajaran yang efektif memiliki dampak yang signifikan terhadap peserta didik, sedangkan pembelajaran yang tidak efektif dapat menghambat kemampuan peserta didik untuk mencapai potensi penuh mereka. Strategi pembelajaran yang efektif sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran dan memastikan kualitas pembelajaran yang tinggi. Menggunakan strategi pembelajaran yang menarik, seperti metode gamifikasi dapat membuat proses belajar mengajar lebih berkesan, menarik, dan diingat oleh peserta didik. Dalam hal ini materi pendidik dapat lebih mudah diserap oleh peserta didik, yang mengarah pada peningkatan minat dan motivasi belajar.

“Untuk metode dan model pembelajaran yang sudah saya terapkan bermacam-macam mas, tergantung dengan materi yang disampaikan. Terkadang saya menggunakan metode konvensional (ceramah), penugasan, gamifikasi, dll. Kurang lebihnya begitu mas.”⁶

Penerapan metode gamifikasi dalam motivasi belajar Al-Qur'an Hadits materi ilmu tajwid kelas VII Madrasah Tsanawiyah NU Darul Anwar Cranggang Dawe Kudus

⁵ Hasil dokumentasi Madrasah Tsanawiyah NU Darul Anwar Cranggang Dawe Kudus oleh peneliti, 1 Juni 2024, Foto Dokumentasi

⁶ Ahmad Thoyib, wawancara oleh peneliti, 1 Juni, 2024, wawancara 2, transkrip.

dilaksanakan secara langsung di ruang kelas VII pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits dengan materi ilmu tajwid BAB IV semester genap Al-Qur'an Hadits materi Mad. Pembelajaran disampaikan secara tatap muka, sebelum diterapkannya implementasi metode gamifikasi dalam pembelajaran, dirasa bagi peserta didik tidak cukup menarik, monoton, dan cenderung membosankan. Guru Al-Qur'an Hadits kelas VII Madrasah Tsanawiyah NU Darul Anwar Cranggang Dawe Kudus, menyatakan bahwa peserta didik antusias selama proses belajar mengajar, namun antusiasme ini memudar dan akhirnya peserta didik menjadi bosan. Oleh karena itu, pendidik mengembangkan metode pembelajarannya dengan menggunakan metode gamifikasi untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, sehingga dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik. Seperti yang dijelaskan oleh Bapak Ahmad Thoyib selaku guru pengampu mata pelajaran Al-Qur'an Hadits.

“Di sini saya mengaplikasikannya dengan beberapa langkah, pertam membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok. Selajutnya, saya menyampaikan sedikit materi tentang Ilmu Tajwid hukum bacaan mad. Setelah materi tersampaikan, saya mengajukan beberapa pertanyaan dan kuis kepada peserta didik. Kelompok yang bisa menjawab dengan benar akan mendapatkan skor. Ketika pembelajaran berakhir, kelompok yang mendapatkan skor tertinggi mendapatkan reward.”⁷

Setelah penerapan metode gamifikasi, berdasarkan wawancara peneliti dengan peserta didik, peserta didik merasa lebih tertarik, senang, serta antusias dengan pembelajaran yang disampaikan oleh gurunya, sehingga materi yang disampaikan pendidik lebih diterima bagi peserta didik. “Iya kak pelajaran Al-Qur'an Hadits selain menghafalkan surat dan hadits juga ada kuis yang membuat semangat.”⁸ Peneliti mengidentifikasi langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan metode gamifikasi yang dilaksanakan oleh guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadits kelas VII Madrasah Tsanawiyah NU Darul Anwar

⁷ Ahmad Thoyib, wawancara oleh peneliti, 1 Juni, 2024, wawancara 2, transkrip.

⁸ Zidna Ilma Auval Muna, wawancara oleh peneliti, 22 Juni, 2024, wawancara 3, transkrip.

Cranggang Dawe Kudus dan membaginya menjadi tiga tahap, yaitu sebagai berikut:

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan, sebelum melakukan pembelajaran Al-Qur'an Hadits di dalam kelas. Pendidik terlebih dahulu mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebagai bahan acuan dan pegangan selama melaksanakan proses pembelajaran nantinya. Dalam penggunaan metode gamifikasi pendidik menyiapkan media pembelajaran yang dibutuhkan untuk proses belajar mengajar dengan menggunakan metode gamifikasi, maka dari itu perlu disediakan model dan media pembelajaran yang dapat menunjang peserta didik untuk lebih memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Pada proses belajar mengajar dengan metode gamifikasi dibagi menjadi beberapa kelompok guna memudahkan dalam pendataan. Maka dari itu, pendidik harus menyiapkan kebutuhan-kebutuhan untuk proses belajar mengajar agar pelaksanaannya berjalan dengan efektif dan efisien. Pendidik pada pelaksanaan pembelajaran Al-Qur'an Hadits kelas VII menggunakan metode gamifikasi, sebelum proses belajar mengajar dimulai, pendidik menyiapkan media yang dibutuhkan berupa papan skor, reward, timer jika dibutuhkan. Metode gamifikasi lebih efektif dibandingkan dengan metode yang lainnya karena peserta didik fokus dan tertarik dengan metode gamifikasi.

“Untuk lebih efektifnya, jika dibandingkan dengan metode-metode lain, memang lebih efektif mas. Karena peserta didik tidak bosan dengan proses pembelajaran serta lebih termotivasi dalam belajar, karena sistem metode gamifikasi yang menggunakan skor dan reward.”⁹

Perencanaan pembelajaran sebelum melaksanakan kegiatan belajar mengajar penting dilakukan karena bersangkutan dengan keberhasilan peserta didik dalam memahami pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Keberhasilan pembelajaran juga dipengaruhi oleh sarana prasarana pembelajaran dan

⁹ Ahmad Thoyib, wawancara oleh peneliti, 1 Juni, 2024, wawancara 2, transkrip.

keadaan lingkungan madrasah. Berdasarkan wawancara peneliti dengan kepala madrasah, bahwa madrasah selalu memberikan sarana prasarana yang terbaik kepada peserta didik agar proses belajar mengajar berjalan dengan efektif dan efisien. Kurikulum pembelajaran, bahan pembelajaran, sarana dan prasarana pembelajaran sangat diperhatikan oleh kepala madrasah dan pendidik untuk mendukung pembelajaran agar menarik bagi peserta didik. Seperti yang dijelaskan oleh Bapak Rifa'i mengenai ketersediaan sarana prasarana di madrasah.

“Alhamdulillah sudah cukup memadai dan menunjang mas, dari ketersediaan buku-buku, lcd proyektor, dan alat-alat yang digunakan dalam penyampaian materi dan media-medianya juga sudah ada mas, ada laboratorium computer juga mas jika pembelajaran menggunakan internet. Ada lapangan juga mas, ya walaupun tidak sebesar lapangan bola, tapi cukup untuk digunakan dalam pembelajaran.”¹⁰

Kepala madrasah juga menyampaikan bahwa penting bagi pendidik dan tenaga kependidikan mengikuti strategi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum madrasah agar visi misi serta tujuan Madrasah Tsanawiyah NU Darul Anwar Cranggang Dawe Kudus dapat tercapai dengan baik dan maksimal. Seperti dalam visi misi sekolah yang diucapkan oleh Kepala Madrasah Tsanawiyah NU Darul Anwar pada wawancara dengan peneliti,

“Visi MTs ini yaitu Terwujudnya Insan Cendekia, Berakhlak Mulia, Berpegang Ahlunnah Wal Jama'ah. Untuk Misinya sebagai berikut: 1. Menyelenggarakan Pendidikan dengan pembelajaran yang efektif dan berkualitas dalam pencapaian prestasi akademik, 2. Menyelenggarakan pendidikan bernuansa Islam ala Ahlunnahwaljama'ah dengan menciptakan lingkungan yang agamis dimadrasah, 3. Menyelenggarakan pembinaan dan pelatihan lifeskill untuk menggali dan menumbuhkembangkan minat, bakat peserta didik yang berpotensi tinggi agar dapat berkembang secara optimal, 4. Menumbuhkembangkan

¹⁰ Rifa'i, wawancara oleh peneliti, 22 Juni, 2024, wawancara 1, transkrip.

budaya akhlakul karimah pada seluruh warga madrasah. Jadi begitu mas.¹¹

b. Tahap Pelaksanaan

1. Kegiatan Pendahuluan

Sebelum memulai kegiatan belajar mengajar, pendidik memasuki ruang kelas dan mengucapkan salam kepada peserta didik. Pendidik kelas VII mengajak peserta didik untuk berdoa bersama, selanjutnya pendidik menanyakan kabar peserta didik, kemudian menanyakan kehadiran peserta didik, mengecek kerapian dan kesiapan peserta didik.¹² Tidak lupa guru selalu memberikan motivasi pada peserta didik agar tetap semangat dan rajin belajar. Selanjutnya guru menginformasi tema yang akan diajarkan yaitu materi ilmu tajwid pada bab IV Al-Qur'an Hadits dan dilanjutkan menjelaskan tujuan pembelajaran dan memberi informasi tentang materi yang akan dipelajari.” Iya kak pelajaran Al-Qur'an Hadits selain menghafalkan surat dan hadits juga ada kuis yang membuat semangat.”¹³

2. Kegiatan Inti

Pada kegiatan ini, pertama pendidik menstimulus pembelajaran dengan mengajak peserta didik untuk mengulas kembali materi pertemuan sebelumnya. Hal ini bermaksud ingatan peserta didik mengenai materi yang telah disampaikan oleh pendidik di pertemuan yang sudah berlalu. Selain itu, pendidik juga selalu mengingatkan kepada peserta didik untuk tetap mempelajari materi yang akan disampaikan sebelum disampaikan oleh pendidik pada jam mata pelajaran Al-Qur'an Hadits. Kemudian setelah itu guru melakukan asesmen dan pemetaan dengan membagi kelompok yang sudah dibagi, dengan memberikan materi tentang ilmu tajwid dan mengajukan beberapa pertanyaan pancingan untuk memicu pengetahuan umum peserta didik. Metode

¹¹ Rifa'I, wawancara oleh peneliti, 22 Juni, 2024, wawancara 1, transkrip.

¹² Hasil observasi oleh peneliti, pada tanggal 8 Juni 2024 di Madrasah Tsanawiyah NU Darul Anwar Cranggang Dawe Kudus

¹³ Zidna Ilma Auval Muna, wawancara oleh peneliti, 22 Juni 2024, wawancara 3, transkrip.

gamifikasi memiliki langkah-langkah yang harus dilakukan, yaitu sebagai berikut:

- a) Bagilah materi pelajaran menjadi beberapa bagian. Berikan kuis di akhir setiap segmen dan berikan lencana virtual kepada peserta/pembelajar jika mereka lulus.
- b) 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.
- c) Catat skor untuk setiap bagian. Hal ini dilakukan agar peserta didik dapat fokus untuk meningkatkan skor total mereka.
- d) Berikan penghargaan kepada peserta didik dengan lencana, ijazah, dan prestasi yang dapat dibagikan di media sosial atau situs web internal kampus/perusahaan.
- e) Membentuk kelompok tugas untuk memfasilitasi kolaborasi dan penyelesaian proyek.
- f) Gunakan 'hitung mundur' untuk menciptakan tekanan palsu selama kuis. Hal ini akan memberikan peserta didik sebuah tugas dengan batasan waktu.
- g) Hapus lencana atau penghargaan jika peserta didik tidak menyelesaikan tantangan tertentu.
- h) 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.¹⁴

3. Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup dalam pembelajaran ini, pendidik melakukan umpan balik atau *feedback* kepada peserta didik dengan melakukan refleksi tentang perasaan peserta didik setelah dilaksanakan pembelajaran. Selanjutnya pendidik memberikan tugas mencari penjelasan tambahan terkait materi yang baru saja disampaikan di rumah agar pertemuan

¹⁴ Hasil Observasi oleh peneliti, pada tanggal 8 Juni 2024 di Madrasah Tsanawiyah NU Darul Anwar Cranggang Dawe Kudus

berikutnya peserta didik sudah mampu menjabarkan materi yang akan dibahas. Setelah seluruh kegiatan pembelajaran berakhir, pendidik mengajak peserta didik untuk mengakhiri pembelajaran dengan do'a bersama dan mengucapkan salam.¹⁵

c. Tahap Evaluasi

Langkah penilaian, yang juga dikenal sebagai evaluasi, menandai akhir dari proses pembelajaran. Pendidik bertanggung jawab untuk melakukan kegiatan evaluasi dengan peserta didik dengan memberikan pekerjaan rumah dan mengajukan pertanyaan berdasarkan materi yang diajarkan. Berdasarkan temuan observasi, evaluasi yang dilakukan pendidik sering kali digunakan sebagai instrumen formatif untuk mengevaluasi kemajuan belajar peserta didik selama proses pembelajaran.¹⁶ Untuk menentukan apakah pembelajaran efektif atau tidak, pendidik membuat tujuan untuk menentukan seberapa banyak pengetahuan yang dimiliki peserta didik tentang konten yang telah disajikan kepada mereka, serta pencapaian tujuan pembelajaran, yang dalam hal ini adalah mendorong peserta didik untuk belajar.

Evaluasi diperlukan untuk mengetahui tingkat pemahaman dan hasil belajar peserta didik, serta untuk memotivasi peserta didik agar mencapai hasil yang terbaik. Dengan memberikan penilaian pembelajaran, peserta didik akan termotivasi untuk lebih memperhatikan materi pelajaran, untuk mendapatkan nilai terbaik dari pembelajaran, dan juga untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar mereka. Menurut wawancara peneliti dengan peserta didik, pendidik memberikan pekerjaan rumah di akhir pelajaran. Pekerjaan rumah tersebut terdiri dari topik-topik yang telah dipelajari sebelumnya. Peserta didik dipenuhi dengan energi dan kegembiraan saat mengerjakan tugas karena mereka memahami subjek yang diberikan oleh guru dan lebih termotivasi karena

¹⁵ Hasil Observasi oleh peneliti, pada tanggal 8 Juni 2024 di Madrasah Tsanawiyah NU Darul Anwar Cranggang Dawe Kudus

¹⁶ Hasil observasi oleh peneliti pada tanggal 8 Juni 2024 di Madrasah Tsanawiyah NU Darul Anwar Cranggang Dawe Kudus

adanya reward ketika bisa menjawab kuis dan menyampaikan materi ketika proses pembelajaran berlangsung yang menggunakan metode gamifikasi. Seperti yang disampaikan salah satu peserta didik “Menyenangkan sekali kak, apalagi pas di kasih reward. Hehehe.”¹⁷

2. Dampak Implementasi Metode Gamifikasi Dalam Motivasi Belajar Al-Qur’an Hadits Materi Ilmu Tajwid Kelas VII Madrasah Tsanawiyah NU Darul Anwar Craggang Dawe Kudus

Pendidik akan melakukan yang terbaik agar peserta didiknya berhasil dalam pembelajaran, dapat mengembangkan potensi mereka secara maksimal, memiliki pemahaman yang mendalam terhadap materi, serta mampu menerapkan pengetahuan dan ketrampilan yang mereka pelajari dalam kehidupan sehari-hari. Implementasi metode gamifikasi dalam motivasi belajar pada materi ilmu tajwid pelajaran Al-Qur’an Hadits kelas VII memiliki dampak yang signifikan, berikut adalah dampak yang terjadi:

a. Keterlibatan aktif

Peserta didik yang termotivasi cenderung aktif dalam proses pembelajaran, mereka sering mengajukan pertanyaan, diskusi bersama, serta antusias menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pendidik. Menurut observasi peneliti yang diamati di MTs NU Darul Anwar, peserta didik kelas VII memiliki minat yang besar dan motivasi tinggi dalam mengikuti pembelajaran, peserta didik mendengarkan penjelasan pendidik dengan seksama dan ketika diberi tugas dikerjakan dengan penuh ketelitian.¹⁸ Motivasi belajar mempunyai fungsi penting dalam dunia pendidikan karena merupakan fondasi bagi perkembangan akademik dan pribadi mereka. Terlibat dalam kegiatan ekstrakurikuler yang terkait dengan bidang minat atau studi mereka juga bisa menjadi tanda motivasi yang kuat. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik secara aktif mencari alternatif pembelajaran lain selain minat mereka pada pendidikan formal.

¹⁷ Safa Dwi Aulia, wawancara oleh peneliti, 8 Juni, 2024, wawancara 4, transkrip.

¹⁸ Hasil observasi oleh peneliti pada tanggal 8 Juni 2024 di Madrasah Tsanawiyah NU Darul Anwar Craggang Dawe Kudus

Melalui metode gamifikasi peserta didik lebih memahami dan mempertahankan materi ketika mereka berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran melalui diskusi, pertanyaan, dan kegiatan langsung. Karena keterlibatan aktif memerlukan pemikiran yang lebih mendalam dan penerapan pengetahuan yang diperoleh di dunia nyata, hal ini membantu memperdalam pemahaman konsep. Peserta didik cenderung belajar lebih banyak ketika terlibat dalam proses dan merasa bahwa dapat memberikan kontribusi. Ketertarikan peserta didik terhadap materi dan proses pembelajaran secara keseluruhan dapat meningkat ketika berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran, yang membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. “Iya kak pelajaran Al-Qur'an Hadits selain menghafalkan surat dan hadits juga ada kuis yang membuat pembelajaran menyenangkan, menarik, dan tidak membosankan.”¹⁹

b. Kemandirian

Motivasi yang tinggi sering kali disertai dengan kemandirian belajar. Orang yang memiliki motivasi tinggi biasanya mencari materi pembelajaran tambahan, membuat rencana belajar sendiri, dan mencoba menyelesaikan tugas tanpa banyak bantuan dari orang lain. Kemampuan pelajar untuk mengawasi, merencanakan, dan memandu pembelajaran mereka sendiri dikenal sebagai kemandirian belajar. Kemandirian ini sangat penting untuk motivasi belajar.²⁰ Dengan metode gamifikasi peserta didik yang mandiri sering kali menghadapi rintangan dan mencari jawabannya sendiri. Mereka memperoleh keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah dari hal ini. Kepercayaan diri mereka dapat ditingkatkan dan kemauan mereka untuk mengambil tugas-tugas baru dengan sikap positif mungkin terinspirasi oleh kemandirian dalam pemecahan masalah.

Berdasarkan observasi peneliti di kelas VII MTs NU Darul Anwar bahwa kemandirian belajar menghasilkan

¹⁹ Abu Shofyan, wawancara oleh peneliti, 22 Juni, 2024, wawancara 6, transkrip.

²⁰ Hasil observasi oleh peneliti pada tanggal 8 Juni 2024 di Madrasah Tsanawiyah NU Darul Anwar Cranggang Dawe Kudus

peserta didik untuk menyesuaikan metode mereka agar sesuai dengan preferensi belajar mereka sendiri. Hal ini sering kali menghasilkan pengalaman pendidikan yang lebih memuaskan yang memenuhi tuntutan orang tersebut. Pembelajaran jangka panjang membutuhkan kesehatan psikologis dan dorongan, yang keduanya dapat ditingkatkan dengan rasa kepuasan ini. Secara keseluruhan, kemandirian dalam pendidikan tidak hanya mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pendidikan mereka, tetapi juga membantu dalam pengembangan kemampuan kritis yang akan membantu kesuksesan akademis dan pribadi mereka di masa depan. Memperoleh kemandirian akan menjadi dasar bagi pengalaman belajar yang lebih bermanfaat dan memuaskan, serta membekali peserta didik untuk menjadi pembelajar seumur hidup yang mandiri dan cakap.²¹

c. Semangat belajar tinggi

Peserta didik yang termotivasi biasanya memiliki tujuan belajar yang jelas dan ambisi untuk mencapainya. Peserta didik menetapkan target spesifik dan berusaha keras untuk mencapainya. Minat yang mendalam terhadap materi pelajaran atau topik tertentu merupakan indikator kuat dari motivasi belajar. Mereka menunjukkan antusiasme dan semangat saat belajar. Motivasi belajar dapat dilihat dari kepuasan yang dirasakan setelah mencapai tujuan atau menyelesaikan tugas. Rasa puas ini sering kali menjadi pendorong untuk terus berusaha dan belajar lebih lanjut. Semangat untuk belajar sering kali dikaitkan dengan kesejahteraan emosional. Seperti yang diucapkan oleh Dinda Novita Sari pada wawancara dengan peneliti apakah metode gamifikasi dapat meningkatkan minat dan semangat belajar para peserta didik “Iya kak dapat meningkatkan minat belajar Al-Qur'an Hadits”²²

Dalam metode gamifikasi kelas VII MTs NU Darul Anwar ketika peserta didik bersemangat dan terlibat dalam proses pembelajaran, mereka melaporkan bahwa

²¹ Hasil Observasi oleh peneliti pada tanggal 8 Juni 2024 di Madrasah Tsanawiyah NU Darul Anwar Cranggang Dawe Kudus

²² Dinda Novita Sari, wawancara oleh peneliti pada tanggal 22 Juni 2024 di Madrasah Tsanawiyah NU Darul Anwar Cranggang Dawe Kudus

mereka merasa lebih bahagia dan lebih puas, yang menambah kesehatan mental dan emosional yang lebih baik. Secara keseluruhan, motivasi belajar sangat dipengaruhi oleh keinginan yang kuat untuk belajar. Hal ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan dan pencapaian akademik, tetapi juga membuat belajar lebih menyenangkan dan memuaskan. Hal ini menciptakan dasar yang kuat untuk kesuksesan akademis dan pribadi, memotivasi peserta didik untuk mengejar pengetahuan dan keterampilan sepanjang hidup mereka.²³

C. Analisis Data Penelitian

1. Analisis Implementasi Gamifikasi dalam Motivasi Belajar Al-Qur'an Hadits Materi Ilmu Tajwid Kelas VII Madrasah Tsanawiyah NU Darul Anwar Cranggang Dawe Kudus

Pendidikan sangat penting untuk pertumbuhan dan perkembangan kualitatif, yang memungkinkan generasi muda untuk mencapai potensi penuh mereka. Guru memiliki peran penting dalam meningkatkan standar pendidikan. Guru di era milenial harus lebih imajinatif agar dapat mengikuti kemajuan teknologi di sektor pendidikan Indonesia. Teknologi pendidikan Indonesia di era milenial ini, berbeda jauh dengan generasi sebelumnya. Salah satu contohnya adalah kecenderungan peserta didik dalam menggunakan smartphone. Hal ini juga berdampak pada pola belajar peserta didik yang berbeda dengan generasi sebelumnya. Saat ini, sebagian besar anak muda telah menguasai teknologi informasi dan komunikasi. Kita perlu mengoptimalkan penggunaan ponsel untuk belajar. Sekolah memiliki peran penting dalam mempersiapkan peserta didik untuk bersaing dalam lanskap teknologi yang terus berubah. Mampu bersaing dengan kemajuan teknologi. Kemajuan teknologi dapat mempengaruhi motivasi peserta didik.²⁴

Setiap peserta didik memiliki kondisi internal yang mempengaruhi tindakan mereka sehari-hari. Salah satu faktor internal tersebut adalah dorongan untuk belajar. Memiliki peran penting dalam tugas sehari-hari salah satu

²³ Hasil Observasi oleh peneliti pada tanggal 8 Juni 2024 di Madrasah Tsanawiyah NU Darul Anwar Cranggang Dawe Kudus

²⁴ Adinti, "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Menggunakan Bahan Ajar Gamifikasi Untuk Meningkatkan Penalaran Matematis Peserta Didik."

variabel internal ini adalah motivasi. Motivasi adalah insentif atau dorongan. Motivasi dapat berasal dari sumber internal dan eksternal. Motivasi sebagai suatu perubahan energi seseorang untuk mencapai tujuan, yang disertai dengan timbulnya perasaan dan perilaku. Motivasi belajar muncul selama proses pembelajaran dan dipengaruhi oleh beberapa elemen, termasuk teknologi. Motivasi belajar sebagai dorongan mental yang mendorong dan mengarahkan perilaku manusia ke arah kegiatan nyata. Perilaku manusia ke dalam suatu bentuk tindakan yang nyata untuk mencapai suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Perilaku individu dipengaruhi oleh pengalaman kognitif, emosional, dan psikomotorik dengan lingkungannya.²⁵

Gamifikasi adalah teknik yang menggunakan aspek permainan dalam pengaturan non-game untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan kenikmatan pengguna. Penerapan gamifikasi yang efektif dalam lingkungan pendidikan atau pelatihan memerlukan beberapa prosedur penting untuk memastikan pengoperasian yang lancar. Berikut adalah langkah-langkah yang perlu diperhatikan:

- a. Tentukan tujuan dan saran
- b. Kenali Audiens
- c. Pilih elemen gamifikasi yang tepat
- d. Uji coba dan evaluasi
- e. Ciptakan lingkungan yang mendukung²⁶

Komponen lingkungan yang paling penting yang mempengaruhi kemampuan peserta didik untuk belajar adalah kehadiran orang tua yang menekankan pada pertumbuhan, perkembangan, dan kesejahteraan peserta didik mereka. Ketika metode gamifikasi digunakan, peserta didik yang diikuti oleh orang tuanya dalam kegiatan belajar di rumah akan memiliki tantangan belajar yang lebih sedikit karena orang tua terlibat dalam proses pembelajaran. Peserta didik akan lebih antusias karena orang tua sering bergabung dengan peserta didiknya saat mereka belajar. Metode

²⁵ Muh. Rizal Mattawang and Edy Syarif, "Dampak Penggunaan Kahoot Sebagai Platform Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran," *Journal of Learning and Technology* 2, no. 1 (2023): 33–42, <https://doi.org/10.33830/jlt.v2i1.5843>.

²⁶ Andrey Andoko, Kanisius Karyono, and Ellianto Ellianto, "Dampak Gamifikasi Tangga Interaktif Untuk Mengubah Kebiasaan Manusia Studi Kasus Universitas Multimedia Nusantara," *ULTIMA Computing* 10, no. 2 (2019): 75–80, <https://doi.org/10.31937/sk.v10i2.1011>.

gamifikasi memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam berbicara, bertanya, dan memahami materi pelajaran. Setiap anak memiliki suara dan rasa tanggung jawab. Metode gamifikasi ini memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pendidikan mereka dari awal hingga akhir. Mereka dapat berbagi dan mengembangkan pengetahuan mereka dengan berkolaborasi dalam kelompok dan berpartisipasi dalam diskusi kelas.²⁷

2. Analisis Dampak Implementasi Gamifikasi dalam Motivasi Belajar Al-Qur'an Hadits Materi Ilmu Tajwid Kelas VII Madrasah Tsanawiyah NU Darul Anwar Cranggang Dawe Kudus

Transisi digital yang cepat telah memberikan dampak yang luas, terutama dalam dunia pendidikan. Penggunaan teknologi dalam pendidikan telah menjadi tren yang lebih umum dan luas. Gamifikasi telah muncul sebagai konsep pendidikan yang penting. Gamifikasi adalah teknik untuk memasukkan fitur-fitur permainan ke dalam situasi pembelajaran yang bukan merupakan permainan itu sendiri. Dengan istilah lainnya, gamifikasi adalah penerapan prinsip dan mekanisme permainan dalam kegiatan pendidikan. Tujuan dari gamifikasi dalam pendidikan adalah untuk mendorong dan melibatkan siswa dalam proses belajar-mengajar. Gamifikasi telah menunjukkan keampuhannya dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Mereka secara aktif berpartisipasi dalam tugas-tugas pembelajaran yang menarik dan menantang, mirip dengan yang ditemukan dalam game. Hal ini meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.²⁸

Model pembelajaran berbasis gamifikasi mengungguli metode pembelajaran tradisional. Gamifikasi tidak hanya memberikan dampak yang menyenangkan, tetapi juga memotivasi siswa untuk lebih fokus pada pembelajaran mereka. gamifikasi membantu siswa untuk tetap terlibat dan berkonsentrasi pada kegiatan yang ditugaskan, sehingga meningkatkan pengetahuan dan pencapaian tujuan

²⁷ Khairul Bahri, "Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Dalam Pendidikan Agama Islam Karakter Dan Moral Individu Dalam Masyarakat . Agama Islam Bukan Hanya Sekadar" 3 (2023).

²⁸ A Wulandari, "Penerapan Gamifikasi Dalam Pendidikan: Meningkatkan Motivasi Dan Keterlibatan Siswa," *Jurnal Psikologi Pendidikan* Vol. 8, no. Issue 2 (2021): 56–68.

pembelajaran. Gamifikasi, sebagai pendekatan teknologi dalam pembelajaran, memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan pengalaman belajar siswa. Gamifikasi, dengan menggabungkan fitur-fitur permainan, dapat menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menarik yang mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.²⁹

Gamifikasi telah terbukti efektif dalam mendorong siswa untuk belajar lebih banyak tentang doktrin agama. Beberapa penelitian menemukan bahwa siswa yang berpartisipasi dalam pembelajaran berbasis gamifikasi memiliki minat yang lebih baik dalam memahami tema-tema agama dan lebih aktif dalam menerapkan prinsip-prinsip agama dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menghasilkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan melibatkan siswa, yang dapat meningkatkan pemahaman dan kesenangan siswa terhadap agama. Penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran agama Islam membuka peluang baru untuk meningkatkan kemampuan pengajaran agama. Dengan menggunakan komponen permainan seperti kompetisi dan hadiah/reward, para pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan partisipatif. Hal ini menyiratkan bahwa siswa lebih mungkin untuk termotivasi dan terlibat dalam pendidikan agama. Implementasi gamifikasi terkadang menjadi tantangan tersendiri bagi pendidik. Pendidik harus membangun pengalaman gamifikasi dengan hati-hati, dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip agama yang akan diajarkan sekaligus memastikan bahwa komponen permainan tidak mengurangi esensi dari iman. Pendidik juga harus bisa membatasi antara permainan dengan materi yang disampaikan. Karena jika berat sebelah, maka pembelajaran menjadi tidak efektif. Selain itu, pendidik harus menyadari konteks budaya dan sosial siswa mereka, karena gamifikasi yang bekerja dengan baik di satu tempat mungkin tidak efektif di tempat lainnya.

Penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sangatlah berpengaruh dalam peningkatan motivasi/ minat belajar, kemandirian, serta semangat belajar peserta didik. Selain itu, pendidik

²⁹ Sholeh, "Peningkatan Mutu Pendidikan Melalui Evaluasi Kinerja Guru Dalam Society 5.0."

juga harus kreatif dan inovatif dalam menerapkan metode gamifikasi, karena jika hanya menggunakan satu jenis metode gamifikasi saja, maka akan menimbulkan kebosanan dalam proses pembelajaran. Penggunaan gamifikasi dalam Pendidikan Agama Islam cukup menjanjikan, tetapi harus disertai dengan lebih banyak penelitian dan petunjuk praktis untuk membantu para pendidik dalam menciptakan dan melaksanakan metode ini secara efektif. Dengan demikian, gamifikasi dapat membantu siswa memahami dan menerapkan cita-cita agama dalam kehidupan sehari-hari sekaligus meningkatkan keefektifan pembelajaran agama.

