

**KONTRIBUSI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN GAMIFIKASI
DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR AKHLAK MULIA
DI MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 3 KAB. SIMALUNGUN**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi persyaratan
Guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Agama Islam*

Oleh :

DWI NOVITA
NPM : 71200211024



UNIVERSITAS ISLAM SUMATERA UTARA

FAKULTAS AGAMA ISLAM

MEDAN

2024

**KONTRIBUSI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN GAMIFIKASI
DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR AKHLAK MULIA
DI MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 3 KAB. SIMALUNGUN**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi persyaratan

Guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Program Studi Pendidikan Agama Islam

Oleh :

DWI NOVITA
NPM : 71200211024

Pembimbing I

Drs. Ramlan Padang, MA
NIDN :0111066701

Pembimbing II

H.Habibullah,S.Ag.,MA
NIDN :0105117104

UNIVERSITAS ISLAM SUMATERA UTARA

FAKULTAS AGAMA ISLAM

MEDAN

2024

FAKULTAS AGAMA ISLAM
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM SUMATERA UTARA
MEDAN

REKOMENDASI PEMBIMBING :

Yang bertanda tangan di bawah ini, Dosen Pembimbing Skripsi :

Nama Mahasiswa : **DWI NOVITA**

NPM : **71200211024**

Judul Skripsi : **KONTRIBUSI PENGGUNAAN MEDIA
PEMBELAJARAN GAMIFIKASI DALAM
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR AKHLAK
MULIA DI MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 3
KAB. SIMALUNGUN**

Menyatakan bahwa berdasarkan hasil bimbingan selama ini, dan setelah dilakukan perbaikan terhadap kesalahan dalam penulisan skripsi ini, maka yang bersangkutan dapat mendaftarkan diri untuk mengikuti Munaqasah Skripsi pada Fakultas Agama Islam Universitas Islam Sumatera Utara Medan.

Pembimbing I

Drs. Ramlan Padang, MA
NIDN :0111066701

Pembimbing II

H.Habibullah,S.Ag.,MA
NIDN :0105117104

MOTTO

“Maka Sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan”

-Qs.Al-Insyirah :5-6-

“Jangan pernah menjadi tuli, selalu dengar bisikan 'coba lagi' tiap kali kamu gagal dan merasa tak berarti”

-Dwi Novita-

‘Perbanyak syukur, kurangi mengeluh, Buka mata, jembarkan telinga, perluas hati. Sadari kamu sekarang, bukan kemarin atau besok, nikmati setiap momen dalam hidup, berpetuanglah’

-Dwi Novita-

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah rabbil 'alamin, segala puji bagi Allah Subhanallah wata'ala, atas rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik, dengan judul **“KONTRIBUSI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN GAMIFIKASI DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR AKHLAK MULIA DI MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 3 KAB.SIMALUNGUN”** . Skripsi ini dilakukan sebagai syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada program studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Sumatera Utara.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, baik dari segi penyampaian maupun isi, hingga pembahasan masalah. Sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran demi perbaikan skripsi ini. Dan penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah Swt, yang telah memberikan kemudahan dan pertolongan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar.
2. Ibu Dr. Safrida, SE.,M.Si, selaku Rektor Universitas Islam Sumatera Utara.
3. Bapak Dr. Abu Bakar, SH.I,MA, selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Islam Sumatera Utara.

4. Bapak Drs. Parianto, MA, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam, yang banyak membantu dan memberikan bimbingan kepada penulis selama menempuh pendidikan di Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Sumatera Utara.
5. Bapak Drs. Ramlan Padang, MA selaku dosen pembimbing I dan Bapak H.Habibullah,S.Ag,.MA, selaku dosen pembimbing II yang dengan ikhlas meluangkan waktu untuk memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis.
6. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Agama Islam yang telah mendidik dan mengajarkan kepada penulis banyak hal yang berguna kelak bagi penulis
7. Cinta Pertama dan Superheroku, **Ayahanda PONIJAN**, Beliau Memang tidak sempat menyelesaikan bangku perkuliahannya karena adanya suatu halangan, namun beliau mampu mendidik penulis, memberikan semangat dan motivasi tiada henti hingga penulis dapat menyelesaikan studinya sampai sarjana.
8. Pintu Surgaku, **Ibunda MESITA**, Terima kasih Sebesar-besar nya penulis berikan kepada beliau atas segala bentuk bantuan, semangat dan doa yang diberikan selama ini. Terima kasih atas nasihat yang selalu diberikan meski terkadang pikiran kita tidak sejalan, Terima kasih atas kesabaran dan kebesaran hati menghadapi penulis yang keras kepala. Ibu menjadi penguat dan pengingat paling hebat. Terima kasih sudah menjadi tempatku pulang, bu. Tolong hidup lebih lama di dunia, izinkan saya mengabdikan dan membalas segala pengorbanan yang kalian lakukan selama ini.

9. Kakek dan Nenekku Tersayang, SETU dan MUJI yang senantiasa memberikan doa, perhatian dan kasih sayang.
10. Abang dan Kakakku Tercinta, Agus Hariansyah dan Vika Mulia Andriani Damanik S.Pd yang selalu menghibur dan memberikan semangat serta turut do'a dalam keberhasilan saya, peluk hangat untuk saudaraku.
11. Adikku Tersayang, Husni Al-Furqon, Terima kasih sudah menjadi adik yang baik, lucu dan menggemaskan. Tumbuhlah menjadi versi paling hebat, adikku.
12. Kepada yang Terkasih **NPM 71200611028** yang telah kebersamai penulis pada hari yang tidak mudah dan telah berkontribusi banyak selama proses pengerjaan skripsi ini. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan penulis hingga detik ini. Tetaplah kebersamai dan tidak tunduk pada apa-apa serta memiliki jalan pemikiran yang jarang dimiliki oleh manusia lain.
13. Sahabatku Tercinta yang selalu kebersamai Penulis dalam suka maupun duka sejak awal kuliah sampai saat ini :Sakdiah, Shela Utari, Indah Muliati, Eva Sariana, Widiasari dan masih banyak lagi lainnya yang tidak bisa disebutkan satu per satu. Terima kasih untuk setiap motivasi dan nasihat baiknya. Semangat untuk menyelesaikan setiap masalah hidup dan di bangku perkuliahan.
14. Terima kasih kepada rekan-rekan Kost Risma yang telah kebersamai dan sudah menjadi keluarga selama kurang lebih 2 tahun. Icha, Amriani,

Astria, Nurul, Raihan, Ani Panjaitan, Widya, Lutfia, Dila, Siti, Ainun, Safira, Saidannur, Puspa, Ajeng, Siti, Vira. Sukses selalu Sahabatku.

15. Terima kasih kepada rekan-rekan kelas PAI-A stambuk Tahun 2020. Serta rekan-rekan KKNT kelompok XV Desa Suka Maju, Kec. Tanjung Tiram, Kab. Batubara.
16. Keluarga besar Hisana Fried Chicken dan Kayla Bakery and Cake Shop yang telah mengizinkan dan mempercayai penulis untuk bergabung dan bekerja sama. Serta membantu memberi semangat dan Do'a dalam penyusunan skripsi penulis.
17. Keluarga besar MTs Negeri 3 Kab. Simalungun yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian di sekolah dan siswa kelas VII-1 sampai VII-5 yang sudah meluangkan waktunya untuk membantu mengisi angket/tes penelitian penulis.
18. Terakhir, Terima kasih untuk diri sendiri karena telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini, mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan di luar keadaan dan tidak pernah memutuskan menyerah sesulit apapun penyusunan skripsi ini dengan menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Penulis

Dwi Novita
NPM:71200211024

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN REKOMENDASI PEMBIMBING.....	iii
HALAMAN MOTO.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR DIAGRAM.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian dan Kegunaan Penelitian	6
D. Batasan Istilah.....	8
E. Telaah Pustaka	10
F. Sistematika Pembahasan.....	15
BAB II LANDASAN TEORI	16
A. Media Pembelajaran	16
1. Pengertian Media Pembelajaran	16
2. Fungsi Media Pembelajaran	19
3. Manfaat Media Pembelajaran	20
B. Gamifikasi.....	22
1. Pengertian Gamifikasi	22
2. Manfaat Gamifikasi dalam pembelajaran.....	23
3. Contoh Gamifikasi dalam Pembelajaran	23
4. Cara membuat Gamifikasi dalam pembelajaran.....	24
C. Motivasi Belajar.....	25
1. Pengertian Motivasi Belajar	25
2. Fungsi motivasi dalam belajar	27

3. Ciri-ciri Motivasi Belajar.....	27
4. Jenis-jenis Motivasi Belajar.....	28
5. Unsur-unsur yang mempengaruhi Motivasi Belajar.....	29
6. Prinsip-prinsip Motivasi Belajar.....	29
7. Indikator Motivasi Belajar.....	30
BAB III METODE PENELITIAN.....	32
A. Jenis Dan Pendekatan Penelitian	32
B. Tempat atau lokasi Penelitian.....	34
C. Variabel dan Definisi Operasional Variabel.....	35
D. Populasi, Sampel dan Teknik Penentuan Sampling	36
E. Informan Penelitian	39
F. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	40
G. Teknik Pengumpulan Data	42
H. Uji Asumsi Klasik	44
I. Teknik Analisis Data	47
BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN	49
A. Temuan Umum	49
B. Variabel (X) Penggunaan Media Pembelajaran Gamifikasi.....	57
C. Variabel (Y) Meningkatkan Motivasi Belajar akhlak mulia	69
D. Kontribusi penggunaan media pembelajaran gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar akhlak mulia di MTs Negeri 3.....	81
a. Tabulasi Data Skor Angket.....	82
b. Nilai Statistik Dasar.....	83
c. Uji Validitas Instrumen	85
d. Uji Reliabilitas Instrumen.....	86
E. Uji Asumsi Klasik	87
a. Uji Normalitas	87
b. Uji Linieritas.....	88
c. Uji Homogenitas.....	89
d. Uji Hipotesis	90
e. Uji Koefisien Determinasi	93

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	95
A. Kesimpulan.....	95
B. Saran-saran	96
DAFTAR PUSTAKA	98

DAFTAR TABEL

Tabel.1 Sampel Penelitian	38
Tabel.2 Identitas Sekolah MTs Negeri 3 Kab. Simalungun	50
Tabel.3 Daftar Penduduk Sekolah MTs Negeri 3 Kab. Simalungun	51
Tabel.4 Daftar Sarana dan Prasarana MTs Negeri 3 Kab. Simalungun	51
Tabel.5 Visi dan Misi MTs Negeri 3 Kab. Simalungun	52
Tabel.6 Data Guru MTs Negeri 3 Kab. Simalungun	52
Tabel.7 Responden Siswa Kelas VII MTs Negeri 3 Kab. Simalungun	57
Tabel.8 Kesesuaian Materi yang disajikan dalam media pembelajaran	57
Tabel.9 Siswa Setuju metode pembelajaran gamifikasi diterapkan.....	58
Tabel.10 Metode belajar gamifikasi sesuai dengan pembelajaran.....	59
Tabel.11 Siswa dapat menggunakan media gamifikasi ini untuk belajar	60
Tabel.12 Siswa lebih senang belajar menggunakan media pembelajaran	61
Tabel.13 Metode pembelajaran gamifikasi tidak membosankan.....	62
Tabel.14 Siswa lebih bisa mengikuti pembelajaran dengan baik	63
Tabel.15 Siswa lebih menyukai proses belajar mengajar yang interaktif.....	64
Tabel.16 Efisiensi penggunaan media gamifikasi dari segi waktu	65
Tabel.17 Media pembelajaran gamifikasi lebih mudah untuk dipahami.....	66
Tabel.18 Rekapitulasi Keseluruhan Frekuensi Pada Item jawaban Variabel.....	67
Tabel.19 Pedoman Interpretasi.....	68
Tabel.20 Penggunaan media pembelajaran Gamifikasi membuat siswa menjadi lebih bersemangat dan termotivasi dalam belajar	69

Tabel.21 Hasil belajar siswa meningkat setelah diterapkannya metode pembelajaran gamifikasi	70
Tabel.22 Pembelajaran gamifikasi memudahkan siswa dalam memahami konsep materi yang disampaikan	71
Tabel.23 Siswa lebih berkonsentrasi dan serius dalam mengikuti pembelajaran menggunakan metode gamifikasi	72
Tabel.24 Melalui pembelajaran gamifikasi siswa lebih bertanggung jawab dan bersungguh-sungguh dalam belajar	73
Tabel.25 Pelaksanaan Kuis menggunakan metode gamifikasi meningkatkan antusias siswa untuk berkompetisi.....	74
Tabel.26 Metode gamifikasi membuat siswa terlibat aktif dan mandiri dalam pembelajaran.....	75
Tabel.27 Pembelajaran gamifikasi menuntut siswa untuk dapat bekerja sama dengan siswa lain tanpa membedakan teman	76
Tabel.28 Media pembelajaran Gamifikasi ini meningkatkan (motivasi) ketertarikan pada siswa dalam belajar akidah akhlaq	77
Tabel.29 Dengan media gamifikasi ini siswa dapat berlatih soal materi secara mandiri dan intensif	78
Tabel.30 Rekapitulasi keseluruhan frekuensi pada item jawaban variabel	79
Tabel.31 Pedoman Interpretasi.....	81
Tabel.32 Data Skor Angket Penggunaan media pembelajaran gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar	82

Tabel.33 Nilai Statistik Dasar Dari penggunaan media pembelajaran gamifikasi dala meningkatkan motivasi belajar.....	83
Tabel.34 Hasil Uji Validitas Variabel (X)	85
Tabel.35 Hasil Uji Validitas Variabel (Y)	85
Tabel.36 Hasil Uji Realibilitas Variabel (X)	86
Tabel.37 Hasil Uji Realibilitas Variabel (Y)	86
Tabel.38 Hasil Uji Realibilitas Variabel penelitian (X) dan (Y)	87
Tabel.39 Hasil Uji Normalitas	88
Tabel.40 Hasil Uji Linearitas	89
Tabel.41 Hasil Uji Homogenitas	90
Tabel.42 Hasil Uji Hipotesis.....	90
Tabel.43 Hasil Uji F.....	92
Tabel.44 Hasil Uji KD	94

DAFTAR DIAGRAM

DIAGRAM 1. Penggunaan Media Pembelajaran gamifikasi	68
DIAGRAM 2. Meningkatkan motivasi belajar akhlak mulia.....	80

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Pertanyaan	101
Lampiran 2. Angket Penelitian	104
Lampiran 3. Foto-foto Dokumentasi	107
Lampiran 4. Surat Balasan Riset.....	111

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Tanzeh, 2009. Pengantar Metode Penelitian, (Yogyakarta: Teras)
- Arief Sadiman, dkk, 2012. Media Pendidikan, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada)
- Azhar Arsyad, 2013. Media Pembelajaran, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada)
- Bambang Warsita, 2008. Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya (Jakarta: PT. Rineka Cipta)
- Dany H, Kamus Ilmiah Populer, (Surabaya: Gita Media Press, 2006)
- Dedi Sahputra Napitupula, 2017, *Kepribadian Guru Upaya Meningkatkan Ranah Afektif Siswa*, (Jawa Tengah: Fire Publisher)
- Departemen Agama RI, 2014. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Bandung: CV Penerbit diponegoro)
- Departemen Agama RI, 2014. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Bandung: CV Penerbit diponegoro)
- Departemen Pendidikan Indonesia, Kamus Besar Bahasa Indonesia
- Departemen Pendidikan Nasional, 2002. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka)
- Dian Indriana, Ragam Alat Bantu Pengajaran, cet pertama. (Jogjakarta: DIVA Press)
- Dimiyati dan Mudjiono, 2006. Belajar dan Pembelajaran, (Jakarta: Rineka Cipta)
- Eko Nugroho, 2018. Prinsip-prinsip Menyusun Kuesioner, (Malang: UB Pres)
- Esti Yuandari dan R. Topan Aditya Rahman, 2007. Metodologi Penelitian dan Statistika, (Bogor: In Media)
- Hamzah B. Uno, 2011. Teori Motivasi & Pengukurannya, (Jakarta: Bumi Aksara)
- Hamzah, Nina Lamatenggo, 2011. Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran (Jakarta: PT. Bumi Aksara)
- Hardisman, 2020. Mudah Praktis Gratis dan Legal Analisis Data dan Statistik Kesehatan dengan Program JASP, (t.tp.:Guepedia)
- Hehania dan Farlin, Kamus Praktis Bahasa Indonesia
- Heni Jusuf, 2016, *Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran, Jurnal TICOM* Vol. 5 No.1,)
- Hilna Putra, dkk, 2020. *Analisis Proses Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) Masa Pandemi Covid-19 pada Guru Sekolah Dasar, Jurnal Basicedu*, Vol. 4 No.)
- Husamah, Dkk, 2018, *Belajar dan Pembelajaran*, (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang,)
- Iskandar, 2012. Psikologi Pendidikan Sebuah Orientasi Baru, (Jakarta: Referensi)
- Krathwohl, dkk, 1956, *Taxonomy of Educational Objectives*, (London: Longman Group)
- Levied, Lentz, 1982. media pembelajaran.
- M. Hasyim Syamhudi, 2015. Akhlak Tasawuf: Dalam Kontruksi Piramida Ilmu Islam (Malang: Madani Media)

- Meyhart Bangkit Sitorus, (“Studi Literatur mengenai Gamifikasi untuk Menarik dan Memotivasi: Penggunaan Gamifikasi saat ini dan Kedepan,”)
- Muhammad, 2008. Metodologi Penelitian Ekonomi Islam Pendekatan Kuantitatif, (Depok: PT RajaGrafindo)
- Munir, 2022. Pembelajaran Jarak Jauh, (Bandung: Alfabeta)
- Nasharuddin, 2015. Akhlak: Ciri Manusia Paripura (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada)
- Oemar Hamalik, 2013. Proses Belajar Mengajar, (Jakarta: Bumi Aksara)
- Robert Kurniawan dan Budi Yuniarto, 2016. Analisis Regresi Dasar Dan Penerapannya Dengan R, (Jakarta, Kencana)
- Rubhan Masykur, Nofrizal, Muhamad Syazali, 2017. “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash”. Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 8, No. 2)
- Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana, 2013. Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi, (Jakarta: RajaGrafindo Persada).
- Rusman, Model-model Pembelajaran mengembangkan profesional guru, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014)
- Sara wanasek. 2023. 4 Elemen dan contoh gamifikasi ruang kelas. <https://www.classpoint.io/blog/id/4-elemen-dan-contoh-gamifikasi-ruang-kelas>.
- Sardiman, 2007. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar, (Jakarta: Raja Grafindo Persada)
- Slamet Imam Santoso, 1987. Psikologi Pendidikan. (Jakarta: Universitas Indonesia Press)
- Sofian Siregar, 2013. Metode Penelitian Kuantitatif, (Jakarta: Kencana)
- Sofian Siregar, 2014. Statistika Deskriptif untuk Penelitian: Dilengkapi Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17. (Jakarta: Rajawali Press)
- Sofyan siregar, 2014. Statistika Deskriptif Untuk Penelitian, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada)
- Sugiyono, 2007. Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, (CET. .XXXV : Bandung: Alfabeta)
- Suhardi, 2013. The science Of Motivation, (Jakarta: PT.Alex Media Komputido)
- Suharsimi Arikunto, 2006. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, (Cet. VI; Jakarta: Rineka Cipta)
- Sukandarrumidi, 2012 Metodologi Penelitian Petunjuk Praktis Untuk Penelitian Pemula, (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press)
- Sukardi, 2008. Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Prakteknya, (Jakarta: PT. BumiAksara)
- Suwana, 2006. Pengajaran Mikro Pendidikan Praktis Menyiapkan Pendidikan Profesional. (Yogyakarta: Tiara Wacana)
- Syofian Siregar, 2014. Statistika Deskriptif untuk Penelitian: Dilengkapi Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS 17, (Jakarta: Rajawali Press)
- T. Guritno, Kamus Besar Bahasa Indonesia dan Kamus Ekonomi, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1992), cet-ke 11.
- Usman Rianse dan Abdi, 2012. Metodologi Penelitian Sosial dan Ekonomi (Teori dan Aplikasi), (Bandung: Alfabeta)

- V. Wiratna Sujarweni, 2015. SPSS untuk Penelitian, (Yogyakarta: Pustaka Baru Press)
- V. Wirantna Sujarweni, 2015 Metodologi Penelitian Bisnis & Ekonomi, (Yogyakarta: Pustaka Baru)
- Wasty Soemanto, 2006. Psikologi Pendidikan Landasan Kerja Pemimpin Pendidikan, (Jakarta: Rineka Cipta)
- Wina Sanjaya, 2009. Strategi Pembelajaran berorientasi Standar Proses Pendidikan. (Jakarta: kencana)
- Zicherman. 2022. Manfaat gamifikasi untuk pembelajaran. <https://id.linkedin.com/pulse/10-manfaat-gamification-untuk-pembelajaran-primesskillsid>.
- Zubaedi dkk, 2021, *Learning Style and Motivation: Gifted Young Students In Meaningful Learning*, *Journal For The Education Of Gifted Young Scientists*

Lampira 1. Daftar Pertanyaan**DAFTAR PERTANYAAN****KEPALA SEKOLAH :**

1. Apakah Kepala Sekolah memberikan bimbingan kepada Guru cara-cara mempelajari pribadi siswa dan mengatasi problem yang dialami siswa?
2. Bagaimana Kepala Sekolah dalam memberikan pemahaman mengenai teori dan prinsip-prinsip pembelajaran yang harus dilakukan Guru?
3. Bagaimana Upaya Sekolah untuk menyiapkan Tenaga Pendidik/Guru agar lebih mantap dalam mengembangkan kurikulum dan Rancangan Pembelajaran?
4. Apakah Bapak Selaku Kepala Sekolah selalu memberikan bimbingan dalam menyelenggarakan pembelajaran yang berkualitas?
5. Bagaimana upaya kepala sekolah dalam mengarahkan guru cara memanfaatkan teknologi pembelajaran yang maksimal sesuai dengan materi yang akan diajarkan ?
6. Apakah kepala sekolah berupaya menyediakan fasilitas kepada guru untuk mengembangkan potensi siswa ?
7. Bagaimana kepala sekolah dalam membimbing guru untuk berkomunikasi secara efektif, empatik dan satuan kepada siswa ?
8. Bagaimana kepala sekolah dalam membimbing guru untuk menyelenggarakan penilaian hasil belajar siswa ?
9. Bagaimana kepala sekolah membimbing guru dalam memanfaatkan penilaian hasil belajar dan evaluasi untuk kepentingan pembelajaran ?

10. Bagaimana upaya kepala sekolah dalam membimbing guru untuk melakukan tindakan reflektif guna meningkatkan kualitas pembelajaran?

GURU/TENAGA PENDIDIK

1. Bagaimana upaya Guru untuk memahami karakteristik peserta didik ?
2. Bagaimana Guru berupaya untuk memahami teori belajar sebagai dasar pemecahan masalah dalam pembelajaran ?
3. Bagaimana upaya Guru dalam mengembangkan kurikulum dan rancangan pembelajaran ?
4. Bagaimana upaya Guru dalam menyelenggarakan kegiatan pembelajaran yang berkualitas ?
5. Bagaimana Guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran yang ada sesuai dengan materi yang diajarkan ?
6. Bagaimana upaya Guru dalam mengembangkan potensi masing-masing siswa ?
7. Bagaimana Guru melakukan komunikasi dengan siswa baik secara efektif, empatik dan satuan ?
8. Bagaimana Guru dalam menyelenggarakan penilaian hasil belajar siswa?
9. Apakah guru menggunakan penilaian hasil belajar dan evaluasi untuk kepentingan pembelajaran ?
10. Bagaimana Guru melakukan tindakan reflektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran ?

SISWA

1. Apa kesulitan yang siswa hadapi saat melakukan pembelajaran ?
2. Bagaimana siswa menanggapi metode pembelajaran yang digunakan ?
3. Bagaimana siswa berusaha memahami materi yang disampaikan ?
4. Bagaimana upaya siswa dalam melaksanakan belajar yang baik ?
5. Bagaimana upaya siswa dalam memilih sumber belajar sesuai dengan materi yang diajarkan ?
6. Bagaimana siswa berupaya untuk mengembangkan potensinya ?
7. Bagaimana siswa dalam berkomunikasi dengan guru ?
8. Apa yang dilakukan siswa untuk mengukur kemajuan belajar ?
9. Bagaimana siswa berupaya mendapatkan hasil belajar yang baik ?
10. Bagaimana siswa dalam menindaklanjuti hasil belajar dengan kegiatan yang positif ?

Lampiran 2. Angket Penelitian

ANGKET PENELITIAN

KONTRIBUSI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN GAMIFIKASI DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR AKHLAK MULIA DI MTS NEGERI 3 KAB. SIMALUNGUN

Nama Siswa :

Kelas :

Nama Sekolah :

Petunjuk :

1. Bacalah pernyataan di bawah dengan seksama.
2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan memberi tanda cek (√) pada kolom jawaban yang telah disediakan.

Keterangan :

- Sangat Setuju (SS)
 - Setuju (S)
 - Ragu-Ragu/ Netral (RR)
 - Tidak Setuju (TS)
 - Sangat Tidak Setuju (STS)
3. Jawaban Terhadap Angket tidak akan mempengaruhi nilai atau hal yang lain yang dapat merugikan anda.
 4. Jika terjadi perubahan jawaban dari satu ke jawaban lainnya, pada jawaban yang tidak dipakai dibutuhkan tanda samadengan (=)

No	Pernyataan	Indikator Penilaian				
		ST	S	RR	TS	STS
1.	Kesesuaian Materi yang disajikan dalam media pembelajaran gamifikasi dengan kompetensi dasar					
2.	Siswa Setuju metode pembelajaran gamifikasi diterapkan pada materi pelajaran lain					

3.	Metode belajar gamifikasi sesuai dengan pembelajaran yang siswa inginkan					
4.	Siswa dapat menggunakan media gamifikasi ini untuk belajar kapan dan dimana saja (praktis)					
5.	Siswa lebih senang belajar menggunakan media pembelajaran gamifikasi daripada mendengarkan penjelasan guru					
6.	Metode pembelajaran gamifikasi tidak membosankan					
7.	Siswa lebih bisa mengikuti pembelajaran dengan baik tentang apa yang dijelaskan guru bila menggunakan metode gamifikasi dibanding dengan ceramah saja					
8.	Siswa lebih menyukai proses belajar mengajar yang interaktif (diskusi, metode game, dll) karena lebih cepat memahami materi pelajaran					
9.	Efisiensi penggunaan media gamifikasi dari segi waktu					
10.	Media pembelajaran gamifikasi lebih mudah untuk dipahami dan dimengerti siswa					
11.	Penggunaan media pembelajaran Gamifikasi membuat siswa menjadi lebih bersemangat dan termotivasi dalam belajar					
12.	Hasil Belajar siswa meningkat setelah diterapkannya metode pembelajaran gamifikasi					
13.	Pembelajaran gamifikasi memudahkan siswa dalam memahami konsep materi yang disampaikan					
14.	Siswa lebih berkonsentrasi dan serius dalam mengikuti pembelajaran					

	menggunakan metode gamifikasi					
15.	Melalui pembelajaran gamifikasi siswa lebih Bertanggung jawa dan bersungguh-sungguh dalam belajar					
16.	Pelaksanaan Kuis menggunakan metode gamifikasi meningkatkan antusias siswa untuk berkompetisi dalam menjawab soal dengan cepat dan benar					
17.	Metode gamifikasi membuat siswa terlibat aktif dan mandiri dalam pembelajaran					
18.	Pembelajaran gamifikasi menuntut siswa untuk dapat bekerja sama dengan siswa lain tanpa membeda-bedakan teman					
19.	Media pembelajaran Gamifikasi ini meningkatkan (motivasi) ketertarikan pada siswa dalam belajar akidah akhlaq					
20.	Dengan media gamifikasi ini siswa dapat berlatih soal materi secara mandiri dan intensif					

Lampiran 3. Foto-Foto Dokumentasi

DOKUMENTASI



Gambar 1. Sekolah MTs Negeri 3 Kab. Simalungun



Gambar 2. Foto Bersama Bapak Kepala Sekolah MTs Negeri 3 Kab. Simalungun



Gambar 3. Penyebaran Angket di kelas VII



Gambar 4. Penyebaran Angket di kelas VII



Gambar 5. Petunjuk Pengisian Angket



Gambar 6. Pengisian Angket


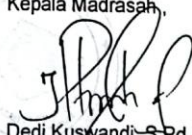


Gambar 7. Wawancara Guru



Gambar 8. Wawancara Siswa

Lampiran 4. Surat Balasan Riset

	<p>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN SIMALUNGUN MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 3 SIMALUNGUN Jl. Sisingamangaraja, Pematang Tanah Jawa 21181 Kabupaten Simalungun Telepon (0622) 7562335; faksimili (0622) 7562335 Email :mtsnegeritanahjawa@gmail.com</p>
Nomor	: 092 /Mts.09.02/PP.00.5/02/2024
Lampiran	:
Hal	: Surat Izin Riset Penelitian Mahasiswa
<p>Kepada Yth. Bapak/Ibu Wakil Dekan Bidang Akademik dan Dakwah Islamiyah di T e m p a t</p>	
<p><i>Assammualaikum Wr.Wb</i></p>	
<p>Menindaklanjuti Surat Wakil Dekan Fakultas Agama Islam UISU Medan Nomor 134/I/B.11/III/2024 Tanggal 12 Februari 2024 Hal : Riset Mahasiswa. Dengan ini memberikan kesempatan kepada Mahasiswa yang Bernama :</p>	
Nama	: Dwi Novita
Tempat/ Tgl. Lahir	: Suhimahasar, 24 Oktober 2002
NIM	: 71200211024
Semester	: VIII (delapan) Genap
Alamat	: Huta IV Suhimahasar, Kel. Tanjung Pasir
No. HP/WA	: 0838 6206 1139
<p>Atas Penyampaian ini, Kami Menerima dan memberikan kesempatan Mahasiswi tersebut untuk mengadakan penelitian/observasi dan awawancara di sekolah MTS Negeri 3 Simalungun.</p>	
<p>Demikian disampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.</p>	
<p><i>Wassalamualaikum Wr. Wb</i></p>	
<p>Tanah Jawa, 26 Februari 2024</p> <p>Kepala Madrasah,</p>  Dedi Kuswandi, S.Pd.I, MM NIP. 198310112009121004	

Gambar 9. Surat Balasan Riset