

**PENERAPAN MODEL GAMIFIKASI PADA PEMBELAJARAN  
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI UNTUK  
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS XI  
TKR A SMKN 2 KOTA PALOPO**

*Skripsi*

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas  
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



**IAIN PALOPO**

**Diajukan oleh**

**SUMIATI  
2002010050**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO  
2025**

**PENERAPAN MODEL GAMIFIKASI PADA PEMBELAJARAN  
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI UNTUK  
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS XI  
TKR A SMKN 2 KOTA PALOPO**

*Skripsi*

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas  
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



**IAIN PALOPO**

**Diajukan oleh**

**SUMIATI**  
2002010050

**Pembimbing:**

- 1. Dr. Bustanul Iman RN, M.A.**
- 2. Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO  
2025**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Sumiati  
NIM : 20 0201 0050  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri,
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan atau kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggungjawab saya.

Bilamana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 07 Maret 2025

Yang membuat pernyataan,



**Sumiati**

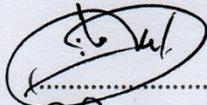
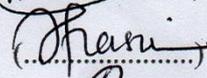
NIM. 20 0201 0050

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul Penerapan Model Gamifikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI TKR A SMKN 2 Kota Palopo yang ditulis oleh Sumiati Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 2002010050, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari Senin, tanggal 17 Maret 2025 M bertepatan dengan 17 Ramadhan 1446 H telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan tim penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

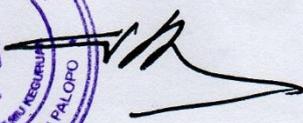
Palopo, 18 Maret 2025

### TIM PENGUJI

- |   |               |   |
|---|---------------|---|
| 1. Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd. | Ketua Sidang  |   |
| 2. Dr. Sitti Harisah, S.Ag., M.Pd.          | Penguji I     |  |
| 3. Erwatul Efendi, S.Pd.I., M.Pd.           | Penguji II    |  |
| 4. Dr. Bustanul Iman RN, M.A.               | Pembimbing I  |  |
| 5. Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd. | Pembimbing II |  |

### Mengetahui:

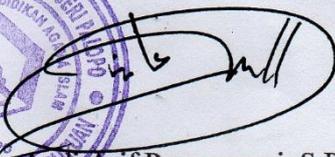
a.n. Rektor IAIN Palopo  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.  
NIP. 19670516 200003 1 002



Ketua Program Studi  
Pendidikan Agama Islam



Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd.  
NIP. 19910608 201903 1 007



## PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ  
الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ  
وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ (أَمَّا بَعْدُ)

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah swt. yang telah menganugerahkan rahmat, hidayah serta kekuatan lahir dan batin, sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Penerapan model gamifikasi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI TKR A SMKN 2 Kota Palopo”. Salawat serta salam kepada Nabi Muhammad saw. Kepada para keluarga, sahabat dan pengikut-pengikutnya. Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar sarjana pendidikan dalam bidang Pendidikan Agama Islam pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan serta dorongan dari banyak pihak walaupun penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan, kepada:

1. Dr. Abbas Langaji, M.Ag., Rektor IAIN Palopo, Dr. Munir Yusuf, M.Pd., Wakil Rektor I Bidang Akademik dan Pengembangan Kelembagaan, Dr. Masruddin, S.S., M.Hum., Wakil Rektor II bidang Administrasi Umum Perencanaan dan Keuangan, Dr. Mustaming MHI., Wakil Rektor III Bidang Kemahasiswaan dan Kerja Sama.

2. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo, Hj. Nursaeni S.Ag., M.Pd., Wakil Dekan I Bidang Akademik, Alia Lestari, S.Si., M.Si., Wakil Dekan II Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan, Dr. Taqwa, S.Ag., M.Pd.I., Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswa dan Kerjasama Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo.
3. Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam di IAIN Palopo dan Hasriadi, S.Pd., M.Pd., sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam beserta staf yang telah membantu dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi.
4. Prof. Dr. Muhaemin, M.A., Dosen Penasehat Akademik yang telah membantu dan membimbing dalam pengajuan judul.
5. Dr. Bustanul Iman RN, S.HI., M.A., pembimbing I dan Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd., pembimbing II yang telah memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis dengan tulus dalam menyelesaikan skripsi.
6. Dr. Sitti Harisah, S.Ag., M.Pd., dosen penguji I dan Erwatul Efendi, S.Pd.I., M.Pd., penguji II yang telah memberi bimbingan, masukkan dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi.
7. Dr. Makmur, S.Pd., M.Pd., ahli Validator Soal, dan Bungawati, S.Pd., M.Pd., ahli Validator lembar angket dan lembar observasi, yang telah memberikan saran dan komentar pada data-data dalam penelitian.

8. Abu Bakar, S.Pd., M.Pd., Kepala Unit Perpustakaan IAIN Palopo, staf dalam ruang lingkup IAIN Palopo, yang telah banyak membantu, khususnya dalam mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi.
9. Seluruh Dosen beserta para staf pegawai IAIN Palopo yang telah mendidik penulis selama berada di IAIN Palopo dan memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.
10. Hakim, S.Pd., M.Pd., kepala Sekolah SMKN 2 Palopo dan Ridho Widodo Wahid, S.Pd., Wakil Kepala Sekolah Kurikulum beserta guru-guru dan staf yang telah memberikan izin serta bantuan dalam melakukan penelitian.
11. Andi Darman, S.Pd., M.Pd., guru Pendidikan Agama Islam dan menjadi observer dalam penelitian penulis serta kepada siswa-siswi kelas XI TKR A yang telah ikut berpartisipasi selama penelitian berlangsung.
12. Terkhusus untuk orang tua, Bapak Beddu (almarhum) dan Ibu Halimah yang telah mendidik dan membesarkan penulis dengan penuh kasih sayang, kesabaran dan keikhlasan dan segala yang telah diberikan kepada anak-anaknya.
13. Sumarni saudariku dan Rahmawati temanku, Terimakasih telah memberikan dukungan penuh, doa, selalu memberikan hal-hal positif dan kasih sayang yang luar biasa kepada penulis hingga berada di tahap ini.
14. Jumardin, M. Shadiqul Khair, dan Supardi, yang telah membantu memberikan doa kepada penulis selama penyusunan skripsi.
15. Jumriyanti, Tirda Safitri dan Zulqaeda. Terimakasih telah mendukung dan menjadi bagian perjalanan penulis dalam menyusun skripsi.

16. Kepada teman-teman seperjuangan, Mahasiswa/i Program Studi Pendidikan Agama Islam IAIN Palopo angkatan 2020 (Khususnya PAI B) yang telah memberikan dukungan dan bantuan penulis dalam menyelesaikan skripsi.
17. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Terimakasih telah membantu dan memberikan dukungan dalam penyelesaian skripsi.
18. Sumiati. Terimakasih, telah kuat sampai detik ini, yang tidak menyerah meskipun sulit. Selalu melewati rintangan kuliah ataupun proses penyusunan skripsi ini. Semangat, semoga selalu menebar hal baik, Aamiin.

Penulis mengucapkan banyak terimakasih, semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi pembaca, serta dapat menjadi acuan untuk penelitian selanjutnya.

Palopo, 02 Januari 2025

Yang membuat pernyataan,

**Sumiati**  
20 0201 0050

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB DAN SINGKATAN

### A. Transliterasi Arab-Latin

Daftar huruf bahasa Arab dan translitenya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

#### 1. Konsonan

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (').

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba'	B	be
ت	Ta'	T	te
ث	Ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	de
ذ	Ẓal	Ẓ	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	er
ز	Zai	Z	zet
س	Sin	S	es
ش	Syin	Sy	es dan ya
ص	Şad	ş	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍaḍ	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	'Ain	'	apostrof terbalik
غ	Gain	G	ge
ف	Fa	F	ef
ق	Qaf	Q	qi
ك	Kaf	K	ka

ل	Lam	L	el
م	Mim	M	em
ن	Nun	N	en
و	Wau	W	we
هـ	Ha	H	ha
ء	Hamzah	'	apostrof
ي	Ya	Y	ya

## 2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong. Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>fathah</i>	A	a
اِ	<i>Kasrah</i>	I	i
اُ	<i>ḍammah</i>	U	u

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اِيّ	<i>fathah dan yā'</i>	Ai	a dan i
اُوّ	<i>fathah dan wau</i>	Au	i dan u

Contoh :

كَيْفَ : *kaiifa*

هَوَّلَ : *haulā*

## 3. Maddah

*Maddah* atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
ا...   ا... ي	<i>fathah dan alif atau yā'</i>	ā	a dan garis diatas
ي	<i>kasrah dan yā'</i>	ī	i dan garis diatas
و	<i>ḍammah dan wau</i>	ū	u dan garis diatas

Contoh:

مَاتَ : *māta*

رَمَى : *ramā*

قِيلَ : *qīla*

يَمُوتُ : *yamūtu*

#### 4. *Tā'marbūṭah*

Transliterasi untuk *tā'marbūṭah* ada dua, yaitu *tā'marbūṭah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *ḍammah*, transliterasinya adalah [t]. sedangkan *tā'marbūṭah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h]. Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā'marbūṭah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā'marbūṭah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *rauḍah al-atfāl*

الْمَدِينَةُ الْفَضِيلَةُ : *al-madīnah al-fāḍilah*

الْحِكْمَةُ : *al-ḥikmah*

#### 5. *Syaddah (Tasydīd)*

Syaddah atau tasydīd yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda tasydīd (ّ) , dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbānā*

نَجَّيْنَا : *najjanā*

الْحَقُّ : *al-ḥaqq*

نُعَمُّ : *nu'ima*

عَدُوُّ : *'aduwwun*

Jika huruf *ى* ber-tasydid di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (ـِ), maka ia ditransliterasi seperti huruf maddah menjadi *ī*.

Contoh:

عَلِيٌّ : 'Alī (bukana 'Aliyy atau 'Aly)

عَرَبِيٌّ : 'Arabī (bukana 'Arabiyy atau 'Araby)

## 6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf *ال* (alif lam ma'rifah). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik ketika ia diikuti oleh huruf syamsiyah maupun huruf qamariyah. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh :

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukana *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalزالah* (bukana *az-zalزالah*)

الْفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

## 7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta'murūna*

النَّوْعُ : *al-nau'*

شَيْءٌ : *syai'un*

أُمِرْتُ : *umirtu*

## 8. Penulisan Kata Arab yang Lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari al-Qur'an), alhamdulillah dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasikan secara utuh.

Contoh:

Syarḥ al-Arba'īn al-Nawāwī

Risālah fi Ri'āya al-Maṣlahah

## 9. Lafz al-Jalālah (الله)

Kata "Allah" yang didahului partikel seperti huruf jarr dan huruf lainnya atau berkedu بِاللَّهِ *muḍāfi* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

*dīnullāh billāh*

adapun *tā'marbūṭah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*, diteransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ اللَّهِ : *hum fī rahmatillāh*

#### 10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital, dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR). Contoh :

*Wa mā Muhammadun illā rasūl*

*Inna awwala baitin wudi'a linnāsi lallazī bi Bakkata mubārakan*

*Syahru Ramadān al-lazī unzila fīhi al-Qurān*

Nasīr al-Dīn al-Tūsī

Nasr Hāmid Abū Zayd

Al-Tūfī

Al-Maslahah fī al-Tasyrī' al-Islāmī

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

Abū al-Walīd Muhammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad Ibnu)

Nasr Hāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Nasr Hāmid (bukan, Zaīd Nasr Hāmid Abu)

## B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

- Swt. = *subhānahū wa ta'ālā*
- saw. = *ṣallallāhu 'alaihi wasallam*
- as = *'alaihi al-salām*
- QS.../...:4 = QS. al-Baqarah/2: 4 atau QS Āli 'Imrān/3: 4
- HR = Hadis Riwayat
- TKR = Teknik Kendaraan Ringan
- SMKN = Sekolah Menengah Kejuruan Negeri

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>v</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB DAN SINGKATAN</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR AYAT</b> .....	<b>xviii</b>
<b>DAFTAR HADIS</b> .....	<b>xix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xx</b>
<b>DAFTAR GAMBAR/BAGAN</b> .....	<b>xxi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xxii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xxiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan Penelitian .....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b> .....	<b>9</b>
A. Penelitian Terdahulu yang Relevan .....	9
B. Landasan Teori .....	12
C. Kerangka Pikir.....	26
D. Hipotesis Tindakan .....	27
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>28</b>
A. Jenis Penelitian .....	28
B. Prosedur Penelitian.....	29
C. Sasaran Penelitian.....	33
D. Instrumen Penelitian.....	33
E. Teknik Pengumpulan Data.....	34
F. Teknik Analisis Data.....	35
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>38</b>
A. Profil SMKN 2 Palopo .....	38
B. Hasil Penelitian .....	40
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	58

<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP</b> .....	<b>63</b>
	A. Kesimpulan .....	63
	B. Implikasi .....	63
	C. Saran .....	64

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

## DAFTAR AYAT

Kutipan Ayat 1 Q.S al-Alaq/96:1-5 .....	1
Kutipan Ayat 2 Q.S al-Anbiyā'/21: 107 .....	28

## **DAFTAR HADIS**

Hadis 1 Tentang Makna Motivasi Belajar .....	24
Hadis 2 Tentang Minuman Keras (Khamr).....	28

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu .....	10
Tabel 3.1 Kategori Observasi Guru dan Siswa .....	42
Tabel 3.2 Perolehan Angket.....	43
Tabel 4.1 Nama-nama Kepala Sekolah dari masa ke masa .....	45
Tabel 4.2 Jumlah guru SMKN 2 Kota Palopo .....	46
Tabel. 4.3 Hasil Observasi Guru dalam Pembelajaran Siklus I.....	51
Tabel. 4.4 Hasil Observasi Siswa dalam Pembelajaran Siklus I.....	52
Tabel. 4.5 Hasil Observasi Guru dalam Pembelajaran Siklus II.....	58
Tabel. 4.6 Hasil Observasi Siswa dalam Pembelajaran Siklus II .....	59
Tabel. 4.7 Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa XI TKR A pada Siklus I.....	61
Tabel. 4.8 Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa XI TKR A pada Siklus II.....	62

## DAFTAR GAMBAR/BAGAN

Gambar 2.1	Bagan Kerangka Pikir .....	29
Gambar 3.1	Alur PTK Model Kemmis dan Mc Tanggart .....	32
Gambar 4.1	Hasil Aktivitas Guru pada Siklus I dan II .....	65
Gambar 4.2	Hasil Aktivitas Siswa pada Siklus I dan II.....	66
Gambar 4.3	Motivasi Belajar Siswa kelas XI TKR A .....	67

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Permohonan Surat Izin Penelitian
- Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian
- Lampiran 3 Surat Masuk Penelitian
- Lampiran 4 Surat Keterangan telah melakukan Penelitian
- Lampiran 5 Modul Ajar
- Lampiran 6 *Game Baamboozle*
- Lampiran 7 Lembar Observasi Aktivitas Guru pembelajaran Siklus I dan II
- Lampiran 8 Lembar Observasi Aktivitas Siswa pembelajaran Siklus I dan II
- Lampiran 9 Lembar Angket Motivasi Belajar Siswa Siklus I dan II
- Lampiran 10 Dokumentasi
- Lampiran 11 Riwayat Hidup

## ABSTRAK

**Sumiati, 2025.** *“Penerapan model gamifikasi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI TKR A SMKN 2 Kota Palopo”*. Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Bustanul Iman RN dan Andi Arif Pamessangi.

Skripsi ini membahas tentang penerapan model gamifikasi pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti di kelas XI TKR A SMKN 2 Kota Palopo. Penelitian ini bertujuan: mengetahui penerapan model gamifikasi pada pembelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI TKR A SMKN 2 Kota Palopo, mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan model gamifikasi pada pembelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti kelas XI TKR A SMKN 2 Kota Palopo. Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas. Subjek penelitian adalah kelas XI TKR A SMKN 2 Kota Palopo yang berjumlah 21 siswa. Data diperoleh melalui observasi, angket, dan dokumentasi. Selanjutnya, data dianalisis melalui lembar angket dan lembar observasi guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model gamifikasi didapatkan dari aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran pada siklus I menggunakan model gamifikasi memperoleh nilai sebesar 63,1% dan pada siklus II memperoleh 95,4%, sedangkan aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran siklus I memperoleh 54% dan siklus II sebanyak 91%. Selain itu, peningkatan motivasi belajar siswa melalui model gamifikasi pada siklus I sebesar 62% dan siklus II sebesar 86%. Jadi dapat disimpulkan bahwa penerapan model gamifikasi pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI TKR A di SMKN 2 Kota Palopo.

**Kata Kunci:** Model Gamifikasi, Motivasi Belajar, dan Pendidikan Agama Islam

Verified by UPT Pengembangan Bahasa IAIN Palopo	
Date	Signature
24/03/2025	Jly

## ABSTRACT

**Sumiati**, 2025. *“The Application of gamification model in Islamic Religious Education and Ethics Subject to Increase Student Learning Motivation in Class XI TKR A SMKN 2 Palopo”*. Thesis of Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Institut Agama Islam Negeri Palopo. Supervised by Bustanul Iman RN and Andi Arif Pameessangi.

This thesis discusses the application of gamification model in Islamic religious education and ethics subject in class XI TKR A SMKN 2 Palopo. This research aims at knowing the application of the gamification model in Islamic Religious Education and ethics subject in increasing student learning motivation, knowing the increase of student learning motivation using the gamification model in Islamic religious education and ethics subject. This research applied classroom action research with 21 students as subject research. Data were obtained through observation, questionnaire, and documentation. Furthermore, the data were analyzed through questionnaires, and teacher and student observation sheets. The results showed that the application of the gamification model was obtained from teacher activities in managing learning in cycle I using the gamification model obtained a score of 63.1% and in cycle II obtained 95.4%, while student activities during learning activities in cycle I obtained 54% and cycle II as much as 91%. In addition, the increase of student learning motivation through the gamification model in cycle I was 62% and cycle II was 86%. The researcher can conclude that the application of the gamification model in Islamic religious education and ethics subject can increase the student learning motivation.

**Keywords:** Gamification Model, Learning Motivation, and Islamic Religious Education

Verified by UPT Pengembangan Bahasa IAIN Palopo	
Date	Signature
24/03/2025	Jly

## الملخص

سومياني، ٢٠٢٥. "تطبيق نموذج الألعاب التعليمية في تدريس التربية الإسلامية والأخلاق لتعزيز دافعية التعلم لطلاب الصف الحادي عشر تخصص هندسة المركبات الخفيفة (TKR A) في المدرسة الثانوية المهنية الحكومية الثانية بمدينة فالوفو". رسالة جامعية في برنامج دراسة التربية الإسلامية، كلية التربية والعلوم التعليمية، الجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو. بإشراف بوستان الإيمان ر. ن. وأندي عارف باميسانغي.

تناولت هذه الدراسة تطبيق نموذج الألعاب التعليمية في مادة التربية الإسلامية والأخلاق لدى طلاب الصف الحادي عشر تخصص هندسة المركبات الخفيفة في المدرسة الثانوية المهنية الحكومية الثانية بمدينة فالوفو. وتهدف هذه الدراسة إلى التعرف على تطبيق نموذج الألعاب التعليمية في تدريس التربية الإسلامية والأخلاق، ومدى تأثيره في زيادة دافعية التعلم لدى الطلاب. تعتمد هذه الدراسة على منهج البحث الإجمالي الصفّي، حيث يكون مجتمع الدراسة مكوناً من ٢١ طالباً. وقد تم جمع البيانات باستخدام الملاحظة والاستبيانات والتوثيق، ثم تحليلها من خلال استمارات الاستبيان وأوراق ملاحظة المعلمين والطلاب. أظهرت نتائج البحث أن تطبيق نموذج الألعاب التعليمية ساهم في تحسين أداء المعلم في إدارة العملية التعليمية، حيث بلغت نسبة تحقيق المعايير في الدورة الأولى ٦٣,١٪، وارتفعت في الدورة الثانية إلى ٩٥,٤٪. كما تحسّن تفاعل الطلاب أثناء التعلم، حيث بلغت نسبة النشاط في الدورة الأولى ٥٤٪، وازدادت إلى ٩١٪ في الدورة الثانية. بالإضافة إلى ذلك، زادت دافعية التعلم لدى الطلاب، حيث بلغت في الدورة الأولى ٦٢٪، وارتفعت في الدورة الثانية إلى ٨٦٪. وبذلك، خلصت الدراسة إلى أن تطبيق نموذج الألعاب التعليمية في تدريس التربية الإسلامية والأخلاق يساهم بشكل فعال في تعزيز دافعية التعلم لدى طلاب الصف الحادي عشر تخصص هندسة المركبات الخفيفة في المدرسة الثانوية المهنية الحكومية الثانية بمدينة فالوفو.

الكلمات المفتاحية: نموذج الألعاب التعليمية، دافعية التعلم، التربية الإسلامية

Verified by UPT Pengembangan Bahasa IAIN Palopo	
Date	Signature
24/03/2025	Jlg

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan adalah kebutuhan penting dalam kehidupan manusia yang harus dipenuhi<sup>1</sup> Sebagai kunci untuk memahami diri dan membentuk perilaku yang baik.<sup>2</sup> Hal ini, karena pendidikan memainkan peran kunci dalam mengembangkan potensi manusia secara fisik, kreatif, dan intelektual, sehingga potensi tersebut dapat diaktualisasikan dalam perjalanan hidup mereka. Selain itu, pendidikan memberikan pengetahuan yang diperlukan untuk menghadapi berbagai masalah dan tantangan dalam kehidupan. Kedudukan guru sangat penting dalam pendidikan bertolak belakang dari tugas dan tanggung jawab guru yang cukup berat untuk mencerdaskan siswanya.

Pendidikan diimplementasikan untuk memfasilitasi guru agar penyampaian materi lebih mudah, sehingga guru berupaya dengan tanggung jawabnya menjalankan kegiatan pembelajaran<sup>3</sup> Salah satu ayat yang menjelaskan tentang pendidikan terdapat pada QS al-Alaq/96: 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)

---

<sup>1</sup>M. Ridlwan and Asrori Asrori, 'Problems of Implementation of Islamic Religious Education at Muhammadiyah Junior High School 4 Gadung Surabaya', *Proceedings of the International Conference on Islamic and Muhammadiyah Studies (ICIMS 2022)*, 676.Icims (2022): 312–18, doi:10.2991/assehr.k.220708.039.

<sup>2</sup>Makmur. Hadi Pajarinto, *Pendidikan Karakter di Perguruan Tinggi Islam* (Palopo: LPPI UM Palopo, 2023), 18.

<sup>3</sup>Arifuddin dan Abdul Rahim Karim, 'Konsep Pendidikan Islam ; Ragam Metode PAI Dalam Meraih Prestasi', 10.1 (2021), pp. 13–22 <https://jurnaldidaktika.org/>.

Terjemahnya:

Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan, (2) Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. (3) Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha mulia, (4) yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam, (5) Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.<sup>4</sup>

Menurut M. Quraish Shihab dalam Tafsir Al Misbahnya bahwa membaca dalam surat al-Alaq. Manusia membekali dirinya dengan ilmu pengetahuan. Membaca yang dimaksud adalah membaca apa saja yang dapat dijangkau baik itu teks tertulis maupun tidak tertulis dan berulang-ulang untuk memperoleh pemahaman mendalam untuk memperoleh wawasan-wawasan baru yang didapat dari bacaan sendiri maupun dari proses pembelajaran.<sup>5</sup> Proses belajar mengajar di sekolah merupakan serangkaian kegiatan yang secara sadar telah terencana, karena dengan adanya perencanaan yang baik akan mendukung keberhasilan pengajaran baik pembelajaran umum maupun pelajaran agama<sup>6</sup>

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam mengacu pada pendidikan yang memberikan bimbingan kognitif, emosional, pribadi, dan psikomotorik kepada siswa dalam mengamalkan ajaran Islam.<sup>7</sup> Mereka mencari ilmu bukan sekedar untuk memuaskan keingintahuan intelektualnya atau untuk kepentingan dunia material, namun juga untuk bertumbuh menjadi makhluk rasional, bertakwa yang

---

<sup>4</sup>Kementerian Agama RI, *al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Jakarta: PT. Lajnah Pentashihan, 2019), 597.

<sup>5</sup>Quraish Shihab, Tafsir Al-Misbah Pesan. Kesan, dan Keserasian Al-Qur'an, Vol. 15, 256 Juz "Amma, (Jakarta: Lentera Hati, 2002), 392-398.

<sup>6</sup>Hisbullah Hisbullah and Firman Firman, 'Penerapan Model Pembelajaran Snowball Throwing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar', *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 2.2 (2019): 100-113, doi:10.30605/cjpe.222019.231.

<sup>7</sup>Tsaniyatus Sa'diyah, "Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Pribadi Yang Islami", *Jurnal Ilmu Sosial, Agama, Budaya Dan Terapan*, 2(3), (2022): 148, <https://doi.org/10.58218/kasta.v2i3.408>.

kelak akan membawa kesejahteraan jasmani, moral, dan spiritual bagi keluarganya. masyarakat dan kemanusiaan. Untuk mencapai proses pembelajaran yang efektif dan efisien, guru harus mampu mewujudkan perilaku mengajar yang tepat dan melaksanakan perilaku belajar siswa melalui interaksi pembelajaran yang efektif dalam proses pembelajaran yang bermanfaat.<sup>8</sup> Bahkan saat ini, guru perlu terus membuat pembelajaran menjadi nyaman dan menyenangkan, dan siswa harus terus tertarik untuk belajar.

Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk membantu siswa memahami, menghargai, dan menginternalisasi nilai-nilai agama dalam segala aspek kehidupan mereka. Namun, dalam praktiknya, pendidikan Agama Islam seringkali dihadapkan pada berbagai tantangan.<sup>9</sup> Salah satu tantangan yang sering muncul adalah kurangnya minat dan motivasi siswa untuk belajar Agama Islam.<sup>10</sup> Jika dilihat dari kenyataan yang ada proses pembelajaran yang terjadi dalam dunia pendidikan hanyalah hafalan materi yang sangat banyak. Model pembelajaran lebih banyak disampaikan dengan cara ceramah yang berakibat bosan dan tidak tertariknya siswa terhadap proses belajar. Hal tersebut diakibatkan oleh situasi belajar yang kurang mendukung dan media pembelajaran yang kurang variatif. Sehingga siswa hanya sekedar menuntaskan kewajibannya saja tanpa adanya hasil

---

<sup>8</sup>Mahmudah M, 'Pengelolaan Kelas: Upaya Mengukur Keberhasilan Proses Pembelajaran', *Jurnal Kependidikan*, 6.1 (2018): 53, doi:10.24090/jk.v6i1.1696.

<sup>9</sup>Mudrik, 'Pengaruh Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Pembentukan Karakter Moderat Siswa Di Sekolah: Sebuah Analisis Pedagogi Sosial', *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6.3 (Maret, 2023): 2011–17, doi:10.54371/jiip.v6i3.1795.

<sup>10</sup>Tasurun Amma, Ari Setiyanto, dan Mahmud Fauzi, "Problematika Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Peserta Didik," *Edification Journal: Pendidikan Agama Islam*, Vol. 3, No. 2 (2021): 135.

yang maksimal dan siswa kehilangan semangat belajarnya yang berakibat motivasi belajar menurun.

Motivasi belajar siswa adalah suatu keadaan yang ada pada diri manusia terdapat dorongan sadar atau tidak sadar untuk melakukan sesuatu guna mencapai suatu tujuan. Motivasi belajar siswa yang tinggi selama proses pembelajaran akan berbanding lurus dengan pemahaman siswa akan tujuannya dalam belajar dan kemampuannya dalam menyelesaikan tugas dengan baik.<sup>11</sup> Motivasi belajar siswa berperan penting dalam mendorong dan menguatkan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan yang ingin diraihinya. Namun, berdasarkan hasil penelitian, sebagian besar siswa masih memiliki motivasi belajar yang tergolong rendah.<sup>12</sup>

Rendahnya motivasi yang mereka miliki ini disebabkan oleh kurangnya fokus mereka dalam mengikuti pembelajaran dimana sebagian besar dari mereka mengobrol terasa lebih asik dibandingkan mendengarkan guru menjelaskan materi Pelajaran. Kesenjangan motivasi belajar yang terjadi di kelas menjadi pemicu turunnya hasil belajar siswa. Proses pembelajaran yang kurang menyenangkan akan menjadikan anak malas dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut membuat peran guru bukan hanya menyampaikan materi pelajaran saja, namun guru juga mampu memanfaatkan teknologi menjadi

---

<sup>11</sup>Mia Septiana, Sanapiah, and Eliska Juliangkary, 'Analisi Tingkat Kecemasan Matematika Pada Siswa Ditinjau Dari Motivasi Dan Hasil Belajar', *Jurnal Education and Information Technology*, 1 (2023): 96.

<sup>12</sup>Samuel Juliardi Sinaga Hutabarat, G., Nababan et al, 'Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Contextual Teaching and Learning (CTL) Pada Pembelajaran Perbandingan Di SMP Free Methodist 1 Medan', *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7.1 (2023):681–94, doi:10.31004/cendekia.v7i1.1865.

sebuah media pembelajaran agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.<sup>13</sup> Sejalan dengan hal itu, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran perlu diperbaiki, agar siswa dapat terlibat aktif dan termotivasi untuk belajar, guru dapat menerapkan pembelajaran yang inovatif dan meningkatkan kompetensinya.<sup>14</sup>

Salah satu cara yang tepat untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa adalah dengan permainan sehingga siswa dapat belajar sambil bermain. Oleh karena itu, guru berperan dalam meningkatkan motivasi siswa dengan berbagai upaya yang dilakukan dalam pembelajaran.<sup>15</sup> Terlepas dari upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, kenyataannya masih banyak siswa yang memiliki motivasi belajar yang rendah. Temuan penelitian menunjukkan bahwa faktor-faktor seperti lingkungan belajar yang tidak kondusif, partisipasi siswa yang kurang serta model pembelajaran yang tidak efektif.<sup>16</sup> Motivasi sering luput dari dalam diri siswa yang mengakibatkan ketidak seriusan mereka dalam mengikuti proses belajar mengajar.

Berdasarkan observasi di kelas XI TKR A SMKN 2 Kota Palopo. Pada saat mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, proses pembelajaran yang

---

<sup>13</sup>Riyaldi, Anas, dan Sitti Harisah. "Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas Xi A Sma Negeri 4 Palu." *Edu Research* 5.3(2024):440-446

<sup>14</sup>Vinalia Gusti Shelawati, Woro Sri Hastuti, and Etik Setyaningsih, 'Penerapan Model Blended Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri Sagan Yogyakarta Tahun Ajaran 2020/2021', *Educatif Journal of Education Research*, 5.1 (2021): 159–66, doi:10.36654/educatif.v5i1.160.

<sup>15</sup>Hanisa, Arifuddin, and Andi Arif Pamessangi, 'Internalization of Akidah Moral Values and Learning Motivation of Students in Madrasah Tsanawiyah', *Journal of Indonesian Islamic Studies*, 2.2 (2023): 41, doi:10.24256/jiis.v2i2.4196.

<sup>16</sup>Nur Fakhrunnisaa, et al. 'Gamification Sebagai Strategi Peningkatan Kualitas Belajar Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika Dan Komputer Universitas Negeri Makassar', *Jurnal Pendidikan Terapan*, 01 (2023): 63–68, doi:10.61255/jupiter.v1i1.11.

ditemukan peneliti yaitu pengguna model pembelajaran yang kurang variatif, akibatnya pembelajaran yang dilakukan guru terlihat monoton. Sehingga memicu semangat dan kebosanan siswa. Dari permasalahan ini, peneliti ingin menerapkan model yang sesuai kebutuhan siswa dengan model gamifikasi, model tersebut digabungkan dengan permainan kedalam proses pembelajaran.

Model gamifikasi adalah penggunaan elemen-elemen permainan, seperti pemberian poin, kompetisi, tantangan, dan hadiah, dalam konteks pendidikan. Model ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran, serta membuat proses pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Gamifikasi telah diterapkan dalam berbagai mata pelajaran dan memiliki potensi besar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.<sup>17</sup>

Pristiana pernah meneliti Implementasi Evaluasi Pembelajaran Model Gamifikasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada Aspek Afektif Siswa di SMK Negeri 2 Bengkulu Utara” yang dinyatakan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa, yang terlihat pada cara anak merespon pembelajaran, menyelesaikan tugas yang diberikan, dan perhatian terhadap materi yang disampaikan.<sup>18</sup> Berpotensi dalam memberikan manfaat bagi proses pembelajaran ini dirasa perlu dicobakan dan diharapkan mampu memberikan solusi dalam mengatasi permasalahan terkait rendahnya motivasi belajar siswa. Hal ini melahirkan ide bagi peneliti untuk Menerapkan Model Gamifikasi pada

---

<sup>17</sup>Muzayyanah Yuliasih dkk., *Sumber & Pengembangan Media Pembelajaran , Teori & Penerapan*, (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023), 60.

<sup>18</sup>Pristiana, “Implementasi Evaluasi Pembelajaran Model *Gamification* Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Aspek Afektif Siswa Di Smk Negeri 2 Bengkulu Utara” 2022, 53

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI TKR A SMKN 2 Kota Palopo.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimana penerapan model gamifikasi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI TKR A SMKN 2 Kota Palopo ?
2. Bagaimana peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan model gamifikasi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti kelas XI TKR A SMKN 2 Kota Palopo ?

### **C. Tujuan Penelitian**

Dalam penelitian ini, realisasi tujuan yang ingin dicapai sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penerapan model gamifikasi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI TKR A SMKN 2 Kota Palopo.
2. Untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan model gamifikasi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti kelas XI TKR A SMKN 2 Kota Palopo.

### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian digolongkan kedalam secara teori dan praktis. Realisasi penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

## 1. Manfaat Teoritis

Manfaat dari Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pemahaman mengenai model pembelajaran gamifikasi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti di kelas XI TKR A SMKN 2 Kota Palopo. Manfaat digolongkan secara teori dan praktis. Realisasi dapat dilihat sebagai berikut;

## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru, menjadi peninjauan memilih model pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.
- b. Bagi Siswa, dapat dijadikan acuan dalam memecahkan masalah dalam proses pembelajaran.
- c. Bagi Peneliti, dapat memberikan keterampilan dan pemahaman yang baik pada model pembelajaran yang diterapkan.

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Untuk membantu penulisan, maka peneliti mengkaji tentang pokok bahasan yang di teliti untuk memperoleh referensi pendukung. Peneliti memperhatikan perbedaan dan persamaan, agar tidak terjadi kesalahpahaman. Oleh karena itu, peneliti memaparkan penelitian sebelumnya:

1. Penelitian oleh Pristiana. “Implementasi Evaluasi Pembelajaran Model *Gamification* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada Aspek Afektif Siswa di SMK Negeri 2 Bengkulu Utara”. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian lapangan (*field reseacrh*) dengan pendekatan kualitatif. Metode yang digunakan adalah penelitian deskriptif. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan evaluasi pembelajaran model *gamification* dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam pada aspek afektif siswa di SMK Negeri 2 Bengkulu Utara dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa, yang terlihat pada bagaimana cara anak merespon pembelajaran, menyelesaikan tugas yang diberikan, dan perhatian terhadap materi yang disampaikan.<sup>19</sup>
2. Penelitian oleh Alfia Nuraini. “Penggunaan Media *Game Quizizz* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI Kelas XI di SMK N 1 Nguntoronadi Wonogiri”. Media *game Quizizz* memiliki tampilan yang menarik sehingga dianggap mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

---

<sup>19</sup>Pristiana, “Implementasi Evaluasi Pembelajaran Model *Gamification* Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Aspek Afektif Siswa Di Smk Negeri 2 Bengkulu Utara” 2022.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dimana data disajikan dalam bentuk kata-kata serta dokumen. Sedangkan sumber datanya yaitu inforaman dari guru PAI serta siswa kelas XI. Teknik pengumpulan data menggunakan metode wawancara, reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan.<sup>20</sup>

3. Penelitian oleh Binti Sofiatul Amalia. “Pengaruh Gamifikasi Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 06 Kota Batu”. Adapun jenis penelitian adalah True Experimental Desigh dengan pendekatan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gamifikaski pada pembelajaran Matematika memiliki pengaruh positif secara signifikan terhadap hasil belajar siswa. Dibuktikan dengan hasil nilai yang diperoleh siswa pada kelas eksperimen memiliki nilai yang lebih tinggi daripada kelas kontrol.<sup>21</sup>

**Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu**

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Pristiana	Implementasi Evaluasi Pembelajaran Model <i>Gamification</i> Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Aspek Afektif Siswa Di SMK Negeri 2 Bengkulu Utara	Keduanya menggunakan model <i>Gamification</i> , selain itu menggunakan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam	Perbedaannya terletak pada jenis penilaian dimana peneliti tersebut menggunakan penelitian lapangan ( <i>field reseacrh</i> ) dengan pendekatan kualitatif, sedangkan peneliti Menggunakan penelitian PTK

<sup>20</sup>Alfia Nuraini, “ Penggunaan Media Game *Quizizz* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kelas XI di SMK N 1 Nguntoronadi Wonogiri” 2023.

<sup>21</sup>Binti Sofiatul Amalia, “Pengaruh Gamifikasi Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMPN 06 Kota Batu” 2022

- |   |                       |  |   |   |
|---|-----------------------|--|---|---|
| 2 | Alfia Nuraini         | Penggunaan Media Game <i>Quizizz</i> Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas XI di SMK N 1 Nguntoronadi Wonogiri | Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, selain itu menggunakan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam | Perbedaannya terletak pada jenis penilaian dimana peneliti tersebut menggunakan metode penelitian kualitatif, serta penggunaan media pembelajaran <i>Game Quizizz</i> , sedangkan peneliti menggunakan <i>game Baamboozle</i> |
| 3 | Binti Sofiatul Amalia | Pengaruh <i>Gamifikasi</i> Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 06 Kota Batu                                      | Keduanya menggunakan <i>Gamifikasi</i>  | Perbedaannya terletak pada jenis penelitian dimana peneliti tersebut menggunakan True Experimental Desigh dengan pendekatan kuantitatif, serta peningkatan hasil belajar siswa dan pada pembelajaran Matematika               |
-

## B. Landasan Teori

### 1. Gamifikasi

#### a. Pengertian Gamifikasi

Perkembangan teknologi saat ini semakin canggih dan telah merambah kesemua lini kehidupan, tak terkecuali dalam pelaksanaan pendidikan.<sup>22</sup> Sehingga di era teknologi, game dan pembelajaran dapat digabungkan, tidak lagi diberikan secara terpisah karena mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggabungan kedua aspek tersebut dikenal dengan istilah *Gamification*. Gamifikasi merupakan konsep pembelajaran berbasis permainan. *Game* dalam gamifikasi merupakan cara atau jalan bagi siswa untuk mengungkapkan hasil pemikiran, perasaan, serta cara mereka menjelaskan dunia lingkungannya, *game* juga membantu siswa dalam menjalin hubungan sosial.<sup>23</sup>

Menurut Dhais Firmansyah, *gamification* merupakan implementasi komponen sebuah non-*game* seperti *point*, *badge*, *leaderboard*, dan sebagainya.<sup>24</sup> Penggunaan gamifikasi telah menghasilkan sejumlah temuan yang menarik. Model gamifikasi seringkali mencakup elemen-elemen seperti sistem pemberian poin, kompetisi, tantangan, serta hadiah, yang dirancang untuk meningkatkan

---

<sup>22</sup>Bustanul Iman, 'Upaya Guru Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Menggunakan Media Berbasisteknologi Informasi Dan Komunikasi (Studi Pada Smp Negeri Di Kecamatan Soreaang Kota Parepare)', *Upaya Guru Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Menggunakan Media Berbasisteknologi Informasi Dan Komunikasi (Studi Pada Smp Negeri Di Kecamatan Soreaang Kota Parepare)*, 7.1 (2019): 1–12.

<sup>23</sup>Andi Arif Pemessangi, *Media dan Permainan pembelajaran Bahasa Arab*, Cet. I, (Makassar: Aksara Timur, 2021), 41-42.

<sup>24</sup>Firmansyah M. D, "Desain Gamifikasi untuk Meningkatkan Aktivitas Mahasiswa Pada E-Learning Universitas Jember Menggunakan MDA Framework", (2020), 65.

motivasi dan keterlibatan siswa.<sup>25</sup> Penerapan gamifikasi telah membuktikan diri dalam memotivasi siswa untuk belajar. Hal ini menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pemahaman dan penghayatan siswa.

Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, penerapan gamifikasi menjanjikan, tetapi perlu diikuti dengan riset lebih lanjut dan panduan praktis yang dapat membantu pendidik dalam merancang dan mengimplementasikan pendekatan ini dengan bijaksana.<sup>26</sup> Penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran agama Islam memiliki implikasi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan agama. Gamifikasi juga memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif juga menciptakan lingkungan yang lebih menarik, mengurangi rasa monoton. Gamifikasi membantu siswa memahami dan menginternalisasi nilai-nilai agama Islam dengan lebih mendalam, sejalan dengan teori pembelajaran berbasis konstruktivisme. Pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan menciptakan lingkungan belajar yang menarik, sesuai dengan teori desain pembelajaran.<sup>27</sup>

---

<sup>25</sup>T. H Majid and S. N Huda, 'Gamifikasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah Dan Bahasa Arab: Studi Kasus PAUD Terpadu Mutiara Yogyakarta', *Automata*, 1.2 (2020) <https://journal.uii.ac.id/AUTOMATA/article/view/15583%0Ahttps://journal.uii.ac.id/AUTOMATA/article/download/15583/10245>.

<sup>26</sup>Ahmad Saefulloh, "Media Grafis Dalam Pembelajaran," *Media Pembelajaran Berbasis Nilai Islami*, (2023), 49.

<sup>27</sup>Eko Carles dkk., "Peningkatan Kesejahteraan Mental Siswa melalui Bimbingan Konseling Islam", *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam*, Vol. 7, No. 1, 7.1 (2023): 149–64 [journal.iaincurup.ac.id/index.php/JBK/article/view/6273/pdf](http://journal.iaincurup.ac.id/index.php/JBK/article/view/6273/pdf).

## b. Langkah-langkah Gamifikasi

Berikut ini, langkah-langkah melakukan gamifikasi dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Pecah materi menjadi bagian-bagian khusus dan berikan kuis disetiap akhir materi.
- 2) Pisahkan materi ke dalam level-level yang berbeda dan berjenjang. Jadi, seiring dengan kemajuan belajarnya.
- 3) Catat skor yang didapat di setiap bagian. Hal ini dimaksudkan agar siswa fokus pada peningkatan skor mereka secara keseluruhan.
- 4) Berikan (*reward*) seperti sertifikat atau *achieveent* (pencapaian).
- 5) Beri siswa insentif untuk men-*share* dan mengomentari jawaban temannya. Hal ini mendorong budaya *knowledge sharing*.<sup>28</sup>

Setiap Langkah-langkah diatas dapat dimodifikasi oleh guru sesuai kebutuhan dan kondisi siswa.

## c. Elemen yang terdapat dalam gamifikasi

Penggunaan elemen *game* dengan tujuan memperkuat perilaku belajar yang positif. Oleh karena itu, perlu mengenal elemen gamifikas sebagai berikut:

- 1) Poin dapat menjadi sebuah indikasi bagi siswa untuk menyelesaikan gamifikasi.
- 2) Level atau tingkat acuan gamifikasi yang harus dilakukan siswa.
- 3) Papan peringkat siswa.
- 4) Hadiah.<sup>29</sup>

---

<sup>28</sup>Heni Jusuf, 'Penggunaan Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran', *Jurnal TICOM*, 5.1 (2020): 2 <https://media.neliti.com/media/publications/92772-ID-penggunaan-gamifikasi-dalam-proses-pembe.pdf>.

Untuk penggunaan elemen game pada gamifikasi pada dasarnya akan terus mengalami perubahan sesuai dengan perkembangan, hal ini juga akan dipengaruhi perkembangan teknologi informasi.

#### d. Kelebihan dan kekurangan gamifikasi

Pembelajaran model gamifikasi di berbagai tingkatan pendidikan memiliki kelebihan yang signifikan dalam konteks pembelajaran.

- 1) Gamifikasi telah membantu meningkatkan motivasi belajar siswa secara substansial. Menghadirkan unsur-unsur permainan seperti poin, kompetisi, atau tantangan, siswa merasa termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.
- 2) Gamifikasi juga telah terbukti membantu memperbaiki keterlibatan siswa dalam pembelajaran.
- 3) Dengan adanya elemen permainan yang menarik, gamifikasi dapat membantu siswa untuk lebih baik mengingat dan memahami informasi yang di berikan.

Pembelajaran gamifikasi meskipun memiliki kelebihan, tetapi juga mempunyai kekurangan.

- 1) Salah satu dampaknya adalah potensi gangguan terhadap fokus belajar. Saat terlalu banyak unsur permainan diperkenalkan dalam pembelajaran, ada resiko bahwa siswa akan lebih terfokus pada poin, hadiah, atau peringkat, daripada pemahaman konsep yang sebenarnya.
- 2) Gamifikasi juga dapat menciptakan kesenjangan dalam motivasi siswa. Oleh karena itu, perlu dipertimbangkan bagaimana pendidik mengelola elemen-

---

<sup>29</sup>Diana Ariani, 'Gamifikasi Untuk Pembelajaran', *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3.2 (2020), pp. 144–49, doi:10.21009/jpi.032.09.

elemen permainan ini agar tidak mengganggu kesetaraan dalam pengalaman pembelajaran.<sup>30</sup>

e. Unsur-unsur gamifikasi

Gamifikasi adalah memasukkan unsur-unsur yang ada dalam *game* dalam pembelajaran di kelas. Unsur game dapat berupa unsur fisik maupun unsur non fisik. Unsur fisik dapat ditampilkan pada saat pembelajaran berlangsung, misal berupa aplikasi, program, *website*, permainan seperti penggunaan papan ular tangga, tebak benar salah dan lainnya. Sedangkan unsur non fisik dapat berupa reaksi psikologi siswa apabila diterapkan gamifikasi dalam pembelajaran, misal persaingan, tantangan dan rintangan, keinginan menyelesaikan masalah, penghargaan.

Penelitian ini menerapkan model gamifikasi dalam unsur fisik. Gamifikasi dalam unsur fisik telah terbukti dapat membantu dalam meningkatkan motivasi belajar siswa secara substansial. Bentuk model gamifikasi dengan unsur fisik berupa *website* yang telah tersedia seperti *Quizizz*, *Baamboozle*, *Wordwall* dan lainnya. Namun, pada penelitian ini yang akan diterapkan sebagai alat bantu belajar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa adalah *Baamboozle*

Bentuk model gamifikasi dengan unsur fisik berupa *website* yang telah tersedia seperti *Quizizz*, *Baamboozle*, *Wordwall* dan lainnya. Namun, pada penelitian ini yang akan diterapkan sebagai alat bantu belajar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa adalah *Baamboozle*.

---

<sup>30</sup>Febrianto Hakeu, Idan I. Pakaya, and Mutmain Tangkudung, 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran Di MIS Terpadu Al-Azhfar', *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6.2 (2023), pp. 154–66, doi:10.58518/awwaliyah.v6i2.1930.

f. *Game baamboozle*

*Baamboozle* merupakan game edukasi berbasis web aplikasi yang menyediakan beragam game interaktif dan menarik. *Baamboozle* termaksud jenis permainan *edugames* yang menyerupai lomba cerdas cermat, siswa tidak perlu membuat akun. Permainan ini bisa digunakan dalam proses pembelajaran bentuk kelompok. *Baamboozle*, merupakan web aplikasi yang berfungsi sebagai evaluasi yang ditampilkan melalui LCD proyektor di kelas dan pendidik bertugas memandu jalannya permainan.<sup>31</sup> Keunggulan penggunaan *Baamboozle* adalah siswa tidak perlu masuk atau login untuk berpartisipasi dalam kuis. Mereka hanya perlu fokus pada layar yang ditampilkan guru dan suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif. Selain itu, permainan ini dimainkan dalam kelompok sehingga mendorong kerja sama di antara siswa. Namun, ada beberapa kekurangan saat menggunakan *Baamboozle*, yang pertama terdapat batasan kata dalam pembuatan soal, kuis tidak dijawab secara individu dengan akun masing-masing siswa dan tidak dapat dilemparkan ke kelompok lain, hanya dijawab secara bergiliran sesuai urutan kelompok. Meskipun demikian, pembelajaran dengan menggunakan *Baamboozle* dapat mengatasi kejenuhan siswa dalam pembelajaran.<sup>32</sup> Adapun cara membuat website akun *baamboozle* dan penggunaannya sebagai berikut:

1) Pembuatan website akun *baamboozle*

a) Mencari website *baamboozle* di google, pilih bagian pertama.

---

<sup>31</sup>Ilmatas Sa'diyah, et al. 'Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru Sd / Mi Melalui Pelatihan Media Pembelajaran Edugames Berbasis Teknologi : Quizizz Dan Baamboozle', *Jurnal Publikasi Pendidikan (Publikan Journals UNM)*, 11 (2021): 201.

<sup>32</sup>Deandra M Khoiro, Ami Samsiah, and Haryono, 'Penerapan Media Pembelajaran Bamboozle Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas X Di SMAN 1 Pamarayan', *Edusociata Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6.1 (2023): 516.

- b) Jika masuk websitenya, masukkan data-data yang perlukan dan pilih “*join for free*”. Selanjutnya akan dikonfirmasi ketika sudah benar.
  - c) Tampilan menu utama *baamboozle*.
  - d) Untuk menambah pembelajaran dalam permainan, pilih my profile dan pilih tempat penyimpanan bagian kiri. Selanjutnya tambahkan permainan.
  - e) Masukkan materi pembelajaran sesuai arahan yang diminta dan yang dibutuhkan.
  - f) Setelah semuanya sudah terisi, tekan tanda “*save*”. Maka pembelajaran berbasis permainan siap digunakan.
- 2) Cara memainkan untuk siswa
- a) Saat sudah masuk lagi website *baamboozle*. Selanjutnya siap dimainkan dengan siswa dengan pilih “play”.
  - b) Pilih *baamboozle*
  - c) Website *baamboozle* bentuk kerja kelompok, maka siswa dibagi berkelompok dan menentukan kelompok yang menyenangkan dengan memilih kelompok classic.
  - d) Muncullah permainan yang akan di mainkan masih kelompok dengan poin, tantangan dan keseruan.

## 2. Motivasi Belajar

### a. Pengertian Motivasi belajar

Motivasi belajar merupakan gabungan dari dua kata, yaitu “motivasi” dan “belajar”. Motivasi adalah suatu proses untuk mengaitkan motif/daya menjadi perbuatan atau tingkah laku untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan

tertentu.<sup>33</sup> Kast dan Rosenzweig mendefinisikan motif sebagai suatu yang menggerakkan seseorang untuk bertindak dengan cara tertentu atau setidaknya untuk mengembangkan suatu kecenderungan perilaku yang khas.<sup>34</sup> Sedangkan pengertian belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan untuk mendapatkan suatu perubahan yang baru sebagai akibat pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya<sup>35</sup> Belajar merupakan proses yang dilakukan individu untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru yang diwujudkan dalam bentuk perubahan tingkah laku yang relative permanen dan menetap disebabkan adanya interaksi individu dengan lingkungan belajarnya. Dalam proses interaksi belajar mengajar, motivasi sangat diperlukan untuk mendorong siswa tekun belajar. Oleh karena itu, pendidik perlu menyadari pentingnya motivasi dalam bimbingan belajar siswa.<sup>36</sup> Motivasi belajar adalah dorongan dalam diri individu yang menggerakkan tingkah laku seseorang untuk melakukan proses belajar sehingga mencapai tujuan yang dikehendaki.

Motivasi dapat juga dapat dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. Motivasi adalah perubahan energi

---

<sup>33</sup>Hendrizar, 'Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran', *Jurnal Riset Pendidikan Dasar Dan Karakter*, 2.1 (2020): 45 <https://ojs.adzkia.ac.id/index.php/pdk/article/view/57/48>.

<sup>34</sup>Kast, Fremont E. dan James E. Rosenzweig. *Organization and Management: Avsystems and Contingency Approach*, 2005.

<sup>35</sup>Andi Arif Pamessangi, 'Analisis Kesulitan Belajar Bahasa Arab Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Iain Palopo', *AL IBRAH: Journal of Arabic Language Education*, 2.1 (2019): 14, doi:10.24256/jale.v2i1.1206.

<sup>36</sup>Berlian, 'Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Fikih Di MTsN Palopo', *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 10.3 (2021): 191, doi:10.58230/27454312.104.

dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.<sup>37</sup> Beberapa pengertian motivasi diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan yang timbul baik dari dalam maupun dari luar diri siswa, yang mampu menimbulkan semangat dan kegairahan belajar serta memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai. Makna motivasi belajar dijelaskan dalam hadis Nabi saw.

حَدَّثَنَا أَبُو أُسَامَةَ عَنْ الْأَعْمَشِ عَنْ أَبِي صَالِحٍ عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ. (رواه الترمذي).<sup>38</sup>

Artinya:

“Telah menceritakan kepada kami Abu Usamah dari Al A'masy dari Abu Shalih dari Abu Hurairah berkata; Rasulullah saw. bersabda: “Barangsiapa menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga”. (HR. At-Tirmidzi).<sup>39</sup>

#### b. Fungsi Motivasi Belajar

Motivasi mempunyai fungsi yang sangat penting dalam satu kegiatan, yang nantinya akan memengaruhi kekuatan dari kegiatan tersebut. Dimana motivasi merupakan pendorong seseorang untuk melakukan suatu kegiatan. Sehingga dengan hal tersebut ada tiga fungsi motivasi.

<sup>37</sup>Kompri, Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa, Cet III (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019), 4.

<sup>38</sup>Abu Isa Muhammad bin Isa bin Saurah, *Sunan At-Tirmidzi*, Kitab. Al-'Ilmu, Juz. 4, No. 2655, (Beirut- Libanon: Darul Fikri, 1994), 294.

<sup>39</sup>Moh. Zuhri, *Tarjamah Sunan At-Tirmidzi*, Jilid 4, Cet. 1, (Semarang: CV. Asy-Syifa', 1992), 274.

- 1) Mendorog manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang dilepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- 2) Menentukan arah perbuatan, yakni kearah tujuan yang hendak di capai, dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus di kerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.<sup>40</sup>

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah sebagai pendorong dan penggerak siswa dalam penentu perbuatan, dan dapat menyeleksi perbuatan siswa, adanya motivasi belajar selama proses belajar mengajar adalah penting untuk mencapai tingkat keberhasilan belajarnya. Adapun indikator motivasi belajar yang akan digunakan dalam hal ini adalah adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya penghargaan dalam belajar, adanya keinginan untuk berprestasi, adanya usaha untuk mengatasi kesulitan dalam belajar dan adanya semangat mengikuti proses belajar mengajar.

### 3. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan siswa untuk mengenal, memahami, menghayati, mengimani, bertakwa berakhlak mulia, mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya kitab suci al-Qur'an dan al-Hadis, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran latihan, serta pengajaran pengalaman. Pendidikan agama Islam merupakan inti dari bidang pendidikan dan tanpa adanya pendidikan agama Islam proses pembelajaran tidak akan berhasil dengan baik, karena dalam Pendidikan

---

<sup>40</sup>Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, Cet. I, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), 85

Agama Islam mencetak siswa berakhlakul karima dan mentaati segala peraturan perundang undangan di Indonesia.<sup>41</sup> Agar dapat meningkatkan keyakinan, pemahaman, penghayatan dan pengalaman siswa tentang agama Islam sehingga menjadi muslim yang beriman dan bertaqwa kepada Allah swt.

Menurut Agama Islam tujuan pendidikan adalah haruslah menjadikan seluruh manusia, menjadikan manusia menghambakan diri kepada Allah swt. maksudnya adalah beribada kepada-Nya, dengan tidak mempersekutukan-Nya dengan sesuatu apapun.<sup>42</sup> Dengan tujuan Pendidikan Agama Islam manusia diharapkan selalu bersih untuk mencapai taraf makhluk yang tertinggi, agar mendapat ridho Allah swt. Disamping itu, manusia tidak boleh lupa bahwa segala sesuatu yang diperbolehnya adalah atas petunjuk serta atas izin Allah swt. dengan hasil pendidikan yang dijalani manusia dapat berusaha mencapai tujuan hidupnya yang hakiki sesuai dengan ajaran agama Islam.<sup>43</sup> Adapun fungsi Pendidikan Agama Islam dapat dijadikan problem yang terjadi salah satunya perbaikan, untuk kelemahan siswa dalam keyakinan, pemahaman dan pengalaman ajaran dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, sebagai pencegahan menangkal hal-hal negatif dari lingkungannya.<sup>44</sup>

Pengajaran kehidupan bukan hanya didapatkan dari pelajaran umum tetapi perlu dilibatkan pelajaran agama. Didalam Pendidikan Agama Islam, kriteria

---

<sup>41</sup>St. Marwiyah, *Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Cet. I, (Makassar: Penerbit Aksara Timur, 2015), 1.

<sup>42</sup>St. Marwiyah, H. Alauddin, Sudirman, *Pendidikan Agama Islam di Sekolah*, Cet. I, (Watampone: CV. Syahadah Creative Media, 2023), 20.

<sup>43</sup>Syaiful Anwar, *Desain Pendidikan Agama Islam konsep dan aplikasinya dalam pembelajaran di sekolah*, Cet. I, (Yogyakarta: CV. Idea Sejahtera, 2014), 11-17.

<sup>44</sup>Ayatullah, Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Madrasah Aliyah Palapa Nusantara, *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, Vol. 2, No. 2. (2020), 214-215.

keberhasilan tidak hanya ditentukan oleh hasilnya saja dikarenakan Pendidikan Agama Islam, didasarkan pada nilai-nilai agama, maka tujuan utama adalah menciptakan generasi muslim yang berkualitas, baik dari segi agama maupun kepribadian sehingga mereka dapat berperan aktif dan positif dalam lingkungannya.<sup>45</sup> Materi yang sejalan dengan penelitian berkaitan permasalahan yang perlu diperhatikan yaitu Menghindari Perkelahian Pelajaran, Minuman Keras, dan Narkoba.

#### a. Perkelahian Pelajaran

Perkelahian antarpelajar atau remaja adalah suatu bentuk tindakan kekerasan atau agresi yang dilakukan oleh suatu kelompok pelajar dengan kelompok pelajar lain yang berusaha untuk menyingkirkan pihak lawan dengan menghancurkan atau membuat pihak mereka tidak berdaya. Sementara makna dari tawuran pelajar adalah perkelahian yang melibatkan banyak pelajar, atau perkelahian yang dilakukan oleh sekelompok orang yang mana perkelahian tersebut dilakukan oleh orang yang sedang berstatus sebagai pelajar. Secara psikologis, perkelahian yang melibatkan pelajar usia remaja digolongkan sebagai salah satu bentuk kenakalan remaja (*juvenile delinquency*). Maka banyak faktor penting adanya perkelahian pelajar, antara lain:

- 1) Rational Choice, yaitu adanya perkelahian pelajar disebabkan faktor individu, motivasi, pilihan dan kemauannya sendiri.
- 2) Social Disorganization, yaitu adanya perkelahian pelajar disebabkan faktor lingkungan. Berkurangnya atau hilangnya pranata budaya yang selama ini

---

<sup>45</sup>Dodi Ilham et al., *Pendidikan Islam Indonesia Konstruksi Kritis Masyarakat Multikultural dalam Era Globalisasi*, (Cipta Media Nusantara, 2024)

menopang harmoni sosial. Misalnya orang tua yang semakin sibuk, melupakan pendidikan anak-anaknya, atau guru yang terlalu banyak memberikan peer, dan abai dengan bimbingan dan arahnya. Sebab itu, sejak dini Islam mengarahkan orang tua agar membimbing dan mendidik anak sejak kecil tentang al-ahkamul al-khamsah, yakni 5 hukum, meliputi: wajib, sunnah, mubah, makruh dan haram.<sup>46</sup> Melalui jalan tersebut, sejak kecil anak-anak diajarkan untuk tidak melakukan tindak kekerasan, termasuk perkelahian atau tawuran pelajar.

Ajaran Islam dengan tegas tidak pernah mengajarkan kekerasan (anarkis). sebagai pelajar muslim, kita semua diingatkan dengan visi dan misi Islam sebagai agama yang damai, santun, dan menjadi rahmat untuk semesta alam (Islam yang rahmatan lil ‘ālamīn), sebagaimana firman Allah swt dalam Q.S al-Anbiyā’/21: 107.

وَمَا أَرْسَلْنَاكَ إِلَّا رَحْمَةً لِّلْعَالَمِينَ (١٠٧)

Terjemahnya:

Dan tiadalah Kami mengutus kamu (Muhammad), melainkan untuk (menjadi) rahmat bagi semesta alam.<sup>47</sup>

Sekarang ini, Islam dihadapkan pada problema besar, yakni membumikan sekaligus mewujudkan Islam sebagai rahmat bagi alam semesta.

---

<sup>46</sup>Abd Rahman dan Hery Nugroho, “Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMA/SMK Kelas XI, Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Badan Standar Dan Kurikulum Dan Asasmen Pendidikan Pusat Pembukuan, 2021, 70-71.

<sup>47</sup>Kementerian Agama RI, *al-Qur’an dan Terjemahannya*, (Jakarta: PT. Lajnah Pentashihan, 2019), 331.

## b. Minuman Keras dan Narkoba

Khamr ( خمر ) adalah jenis minuman dan makanan yang dapat memabukkan dan menghilangkan kesadaran seseorang. Makna lainnya adalah segala apapun yang memabukkan atau merusak akal sehat. Termasuk jenis khamr adalah alkohol yang merupakan zat kimia yang dipergunakan untuk beragam keperluan di dunia medis, antara lain disinfektan, pembersih, pelarut, bahan bakar, dan sebagai campuran zat kimia lainnya. Penggunaan alkohol dalam makna terakhir, tidak masuk dalam kateogore khamr, dan itu berarti diperbolehkan (tidak haram). Begitu besarnya kerugian akibat khamr, antara lain: menjadi sumber penyakit, merusak saraf dan mental. Hal tersebut sejalan dengan sabda Rasulullah Saw.:

عَنِ ابْنِ عُمَرَ قَالَ: قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: كُلُّ مُسْكِرٍ خَمْرٌ وَكُلُّ مُسْكِرٍ حَرَامٌ (رواه مسلم)

Artinya:

Dari Ibnu 'Umar dia berkata, Rasulullah Saw. bersabda: “Setiap yang memabukkan adalah khamr, dan setiap yang memabukkan adalah diharamkan”. (HR. Muslim).<sup>48</sup>

Begitu juga, jenis-jenis obatan psikotropika dan narkotika, meski tidak mengandung alkohol, ia tetap haram digunakan. Sebab, dampak negatifnya sangat buruk sekali, baik dilihat dari sisi akal pikiran dan kesehatan maupun kepribadian bagi semua. Selain minuman keras ada juga perilaku yang dilarang yaitu narkoba.

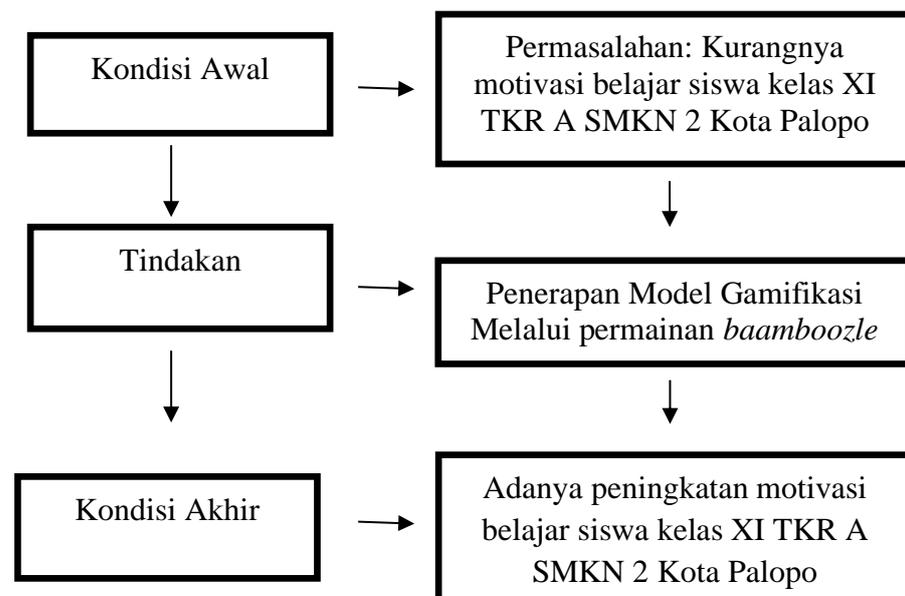
Narkoba singkatan dari nar = Narkoba; ko = Psikotropika; dan ba = Bahan adiktif (misalnya alkohol, rokok, kopi, dan lain sebagainya).Narkotika adalah zat

<sup>48</sup>Muslim b. al-Hajāj, Ṣaḥīḥ Muslim (Beirut: al-Thirāt al- ,Arabī, tt), 3/831

atau obat yang berasal dari tanaman atau bukan tanaman, baik sintesis maupun semi sintesis, yang menyebabkan penurunan atau perubahan kesadaran, hilangnya rasa, mengurangi sampai menghilangkan rasa nyeri, dan dapat menimbulkan ketergantungan. Di sisi lain, penyalahgunaan narkoba juga penularan HIV/AIDS.

### C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir dalam penelitian ini, pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam berlangsung peneliti menemukan permasalahan yang terjadi, Siswa kurang semangat dalam pembelajaran, maka diperlukan tindakan. Peneliti ingin melakukan perubahan proses belajar mengajar yang lebih berkualitas agar mencapai tujuan pembelajaran dengan menggunakan sistem pembelajaran yang melibatkan siswa, melalui model gamifikasi. Kerangka pikir penelitian sebagai berikut.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan observasi yang ditemukan siswa tidak semangat dalam pembelajaran, untuk itu dengan menggunakan model gamifikasi diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI TKR A melalui permainan *baamboozle*. Dengan adanya model gamifikasi melalui permainan *baamboozle* siswa akan lebih aktif berpartisipasi, berkolaborasi dan bersaing secara sehat.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

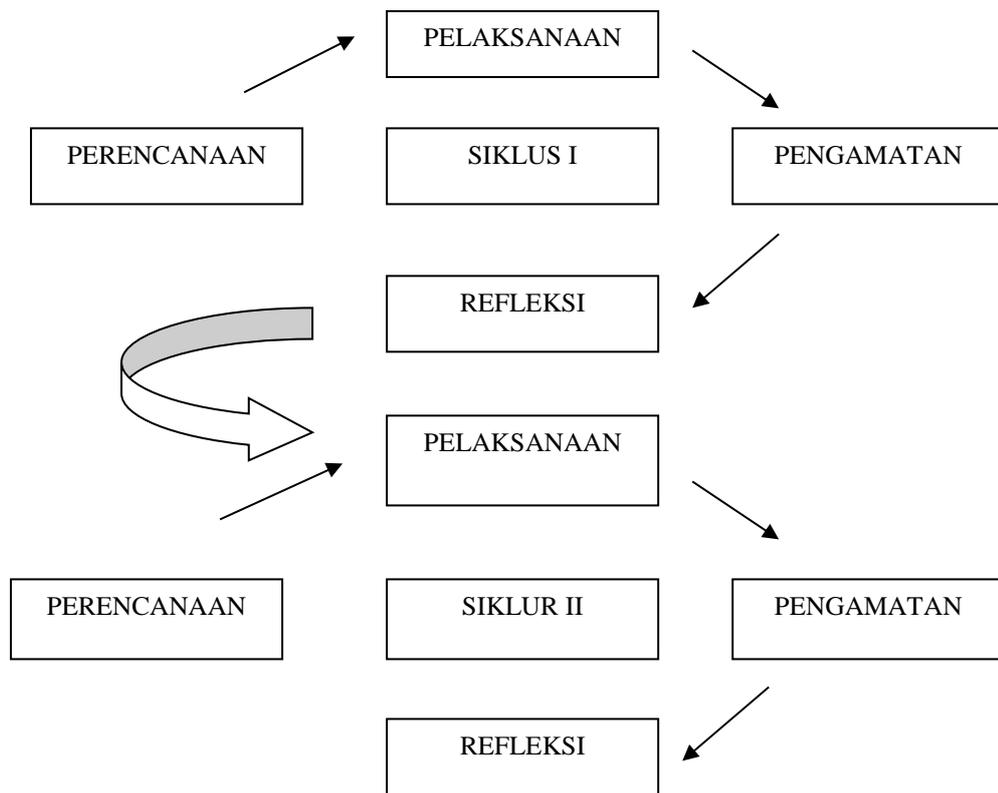
#### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dikelas dengan memfokuskan pada proses belajar mengajar secara langsung.<sup>49</sup> Penelitian Tindakan Kelas ini bermaksud sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran pendidikan agama Islam melalui tahapan-tahapan siklus Penelitian Tindakan Kelas berupa Perencanaan (*Planning*), Tindakan (*Action*), Pengamatan (*Observation*), dan Refleksi (*Reflection*).<sup>50</sup> Seiring dengan tindakan ini dilaksanakan, peneliti menggunakan alur siklus Kemmis dan Mc Taggart sebagai berikut:

---

<sup>49</sup>Suharsimi Arikunto, Suhardjono, Supardi, Penelitian tindakan kelas, Cet. III (Jakarta: PT Bumi Aksara), 24.

<sup>50</sup>Husna Farhana, Awiria, Nurul Musttaqien, “*Penelitian Tindakan Kelas*”, (Jakarta: ICPUBSER, 2019), 27-28.



**Gambar 3.1 Alur PTK Model Kemmis dan Mc Tanggart**

## **B. Prosedur Penelitian**

### **1. Subjek Penelitian**

Adapun data yang diperoleh dari kelas XI TKR A SMKN 2 Kota Palopo berjumlah 21 orang.

### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian ini, berlangsung mulai tanggal 19 September hingga 8 November 2024.

### **3. Tempat Penelitian**

Pelaksanaan penelitian dilakukan di SMKN 2 Kota Palopo. Berlokasi Balandai, Kec. Bara, Kota Palopo.

#### 4. Langkah-Langkah Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian ini, menerapkan model Kemmis dan Mc Taggart yang mencakup empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Secara umum, penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua siklus atau lebih, yang masing-masing siklus terbagi menjadi empat langkah sebagai berikut.

##### a. Perencanaan

Tahap perencanaan adalah langkah awal yang penting dalam penelitian ini. Dimana guru harus mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan, termasuk modul ajar dan instrumen penelitian seperti lembar observasi (pengamatan) dan lembar angket. Kedua instrumen berfungsi sebagai pedoman untuk memandu proses pembelajaran model gamifikasi yang akan dilaksanakan.

##### b. Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan implementasi dari rencana yang telah disusun, dengan melaksanakan tindakan di kelas sesuai dengan desain pembelajaran yang telah dirancang. Selama pelaksanaan tindakan, observasi dilakukan untuk memantau proses belajar mengajar dan menilai perubahan dari penerapan model pembelajaran gamifikasi.

##### c. Pengamatan

Tahap pengamatan adalah instrumen untuk mengukur sejauh mana tindakan telah mencapai tujuan. Pada tahap ini, peneliti mengamati kegiatan guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan model gamifikasi.

#### d. Refleksi

Pada tahap refleksi, peneliti melakukan evaluasi terhadap apa yang dicapai dari tahap sebelumnya. Kemudian dilakukan penilaian, baik dari lembar observasi maupun lembar angket untuk menentukan model pembelajaran yang diterapkan pendidik mampu mencapai perubahan yang signifikan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus terdiri dari 2 kali pertemuan melalui model gamifikasi. Adapun tahapannya sebagai berikut.

##### 1. Pra Siklus

Pada tahap ini, pembelajaran pra siklus ini dilakukan dengan mengobservasi kegiatan pembelajaran guru dan siswa mata pelajaran PAI materi pokok sesuai dengan waktu yang tersedia untuk melihat permasalahan apa yang terjadi.

##### 2. Siklus I

###### a. Perencanaan:

- 1) Menentukan pokok materi yang akan dilaksanakan.
- 2) Direncanakan modul ajar untuk pokok bahasan tersebut secara rinci pada setiap pertemuan. Serta dirancang scenario pembelajaran pada siklus I.
- 3) Menyiapkan instrumen penelitian untuk mengamati proses pembelajaran.
- 4) Menyiapkan sejawat guru untuk bertindak sebagai kolaborator sekaligus observer yang membantu dalam mengamati proses penelitian.

###### b. Pelaksanaanaa:

- 1) Mengajar selama 2 pertemuan untuk sub pokok yang tersedia.

2) Pembelajaran dilakukan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dirancang.

c. Pengamatan :

1) Mengamati proses pembelajaran dengan menggunakan instrument yang telah di siapkan.

2) Berkolaborasi dengan guru sejawat yang bertindak sebagai observer untuk ikut mengamati proses pembelajaran.

3) Mengumpulkan dan mencatat hasil pengamatan dan menganalisisnya.

d. Refleksi:

1) Dari hasil analisis pengamatan yang telah dilakukan, nantinya akan dijadikan sebagai bahan evaluasi.

2) Mengetahui kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model gamifikasi melalui game *baamboozle*.

3) Hasil refleksi tersebut dihimpun dalam satu catatan yang akan dipakai sebagai masukan dalam perancangan siklus ke-II.

3. Siklus II

a. Perencanaan:

Kembali dirancang scenario pelaksanaan pembelajaran dalam siklus II dengan perbaikan dan penyempurnaan dari pembelajaran siklus I.

b. Pelaksananaa:

1) Mengajar selama 2 pertemuan untuk sub pokok yang tersedia.

2) Pembelajaran dilakukan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dirancang.

c. Pengamatan :

- 1) Mengamati proses pembelajaran dengan menggunakan instrument yang telah di siapkan.
- 2) Berkolaborasi dengan sejawat guru yang bertindak sebagai observer untuk ikut mengamati proses pembelajaran.
- 3) Mengumpulkan dan mencatat hasil pengamatan dan menganalisisnya.

d. Refleksi:

- 1) Dari hasil analisis pengamatan yang telah dilakukan, nantinya akan dijadikan sebagai bahan evaluasi.
- 2) Mengetahui kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model gamifikasi melalui game *baamboozle*.
- 3) Hasil refleksi tersebut dihimpun dalam satu catatan yang akan dipakai sebagai masukan dalam perancangan siklus ke-II.

### **C. Sasaran Penelitian**

Sasaran penelitian adalah siswa kelas XI TKR A di SMKN 2 Kota Palopo. Siswa diharapkan mampu mengikuti setiap rangkaian dalam proses belajar mengajar. Guru juga harus menggunakan model pembelajaran yang mudah dipahami siswa.

### **D. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah semua alat yang akan digunakan untuk mengumpulkan data tentang semua proses pembelajaran. Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti menggunakan beberapa instrument penelitian,

diantaranya yakni:

#### 1. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan sebagai alat dalam mengumpulkan informasi saat sedang berlangsungnya proses pembelajaran. Peneliti mengamati beberapa tingkah laku siswa saat pembelajaran berlangsung. Berikut aspek yang diamati pada kegiatan siswa yaitu: Kesiapan siswa mengikuti pembelajaran, Keaktifan siswa dan ketekunan siswa. Selain lembar observasi kegiatan siswa, ada lembar observasi kegiatan guru yang diamati oleh observer. Aspeknya yaitu: Kegiatan pendahuluan, Kegiatan inti dan Penutup.

#### 2. Lembar Angket

Lembar angket digunakan sebagai alat untuk mendapatkan informasi terkait motivasi belajar siswa. Angket ini nantinya akan dibagikan kepada siswa sebelum penelitian berakhir guna ingin mengetahui seberapa berpengaruhnya model gamifikasi dalam permainan *baamboozle* yang diterapkan terhadap motivasi belajar siswa. Siswa bebas memberikan penilaian berupa skala skor antara 1-4. Setelah terkumpul, informasi yang diperoleh nantinya digunakan untuk mempertimbangkan peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan model gamifikasi dalam permainan *baamboozle* yang diterapkan dalam penelitian tersebut. Aspek penilaian lembar angket terdapat pada hasil.

### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Didalam penelitian, teknik pengumpulan data adalah langkah yang dilakukan untuk mengumpulkan data yang akurat dan relevan. Beberapa teknik yang sering dipakai yakni Observasi, angket, dan dokumentasi:

### 1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek yang diteliti.

### 2. Angket

Angket disusun untuk mengumpulkan data tentang motivasi belajar siswa ketika mengikuti pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran gamifikasi melalui permainan *baamboozle*.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi dari penelitian ini, informasi yang dikumpulkan selama proses pembelajaran saat meneliti, sebagai bukti dan pendukung penelitian dapat berupa foto, hasil observasi ataupun catatan lain yang ditemukan.

## F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data penelitian ini, menggunakan skala likert untuk menghitung data. Kemudian, dianalisis secara kuantitatif deskriptif. Berdasarkan instrumen penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya. Teknik analisis data dilakukan dengan cara sebagai berikut:

### 1. Lembar Observasi aktivitas Guru dan Siswa

Berdasarkan data yang diperoleh dari lembar observasi kegiatan guru dan siswa, data dianalisis dengan rumus

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase yang dicari

F = Jumlah nilai yang diperoleh

N = Number of cases (Jumlah Frekuensi atau banyaknya individu)

100% = Nilai konstan.

**Tabel 3.1 Kategori Observasi Guru dan Siswa**

No.	Skor Rata-rata	
	Kemampuan Guru dan Siswa	Kategori Penilaian
1.	80-100%	Sangat Baik
2.	66-79%	Baik
3.	56-65%	Cukup Baik
4.	40-55%	Kurang Baik
5.	30-39%	Tidak Baik

Menurut Anas Sudijono, keberhasilan aktivitas guru selama proses pembelajaran dapat diukur jika mencapai kategori "baik" maupun "baik sekali". Namun, jika hasil analisis data menunjukkan bahwa masih terdapat aspek-aspek yang kurang atau hanya mencapai kategori "cukup" atau "kurang", maka hal tersebut akan menjadi bahan pertimbangan untuk melakukan revisi atau perbaikan perangkat pembelajaran pada tahap selanjutnya.<sup>51</sup> Dengan kata lain, jika kinerja guru belum mencapai standar yang diharapkan, maka perlu dilakukan evaluasi dan perbaikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

## 2. Lembar Angket

Untuk menganalisis data hasil angket siswa dan untuk mengetahui tingkat motivasi belajarnya digunakan sebagai berikut.

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa termotivasi}}{\text{Banyak Individu}} \times 100 \%$$

<sup>51</sup>Anas Sudjono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Grafindo,2003), 43.

Didalam penelitian ini, menetapkan bahwa skor angket motivasi belajar siswa yang mencapai rentang 70-85 dikategori sebagai termotivasi, untuk itu, agar memudahkan analisis, kategori motivasi belajar siswa dibagi menjadi empat kategori yaitu:

**Tabel 3.1 Perolehan Angket <sup>52</sup>**

<b>No.</b>	<b>Rentan Perolehan Angket</b>	<b>Kategori Penilaian</b>
1.	86-100%	Sangat Termotivasi
2.	70-85%	Termotivasi
3.	50-69%	Cukup Termotivasi
4.	25-49%	Tidak Termotivasi

---

<sup>52</sup>Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran Prinsip Teknik dan Prosedur*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), 234.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Profil SMKN 2 Kota Palopo**

##### 1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

SMKN 2 Kota Palopo berdiri sejak 1980 di Jl. Dr. Ratulangi, Balandai, Palopo, Sulawesi Selatan. Sekolah ini memiliki luas lahan 406.990 m<sup>2</sup> dan bangunan 8.765 m<sup>2</sup>. SMK Negeri 2 Kota Palopo diresmikan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Prof. Dr. Fuad Hasan, pada 8 September. Sekolah ini telah meraih akreditasi A sejak 2008-2013 dan diperpanjang hingga 2019-2022 oleh Badan Akreditasi Nasional Sekolah/Madrasah. Dengan nomor statistik 401196201001 dan berlokasi di Jl. Dr. Ratulangi, Kelurahan Balandai, Kota Palopo, Sulawesi Selatan, dengan kode pos 91914.

##### 2. Visi dan Misi SMKN 2 Kota Palopo

Visi :

Terbentuknya lembaga pendidikan dan pelatihan teknologi serta rekayasa yang memiliki standar nasional dan internasional, dengan semangat nasionalisme dan kewirausahaan yang berlandaskan pada nilai-nilai iman dan takwa.

Misi :

- 1) Mengembangkan pemahaman dan penghayatan budaya bangsa, nasionalisme, dan agama sebagai sumber inspirasi dalam bertindak.
- 2) Meningkatkan potensi sumber daya manusia melalui pendidikan dan pelatihan yang dilaksanakan oleh PTK dan industri.

- 3) Mengembangkan jiwa wirausaha dan memperkuat hubungan antara sekolah, dunia usaha, industri, dan instansi lain yang memiliki reputasi nasional dan internasional.
- 4) Menerapkan sistem manajemen mutu ISO 9001:2018 yang efektif dengan melibatkan seluruh warga sekolah dan pemangku kepentingan.
- 5) Mengoptimalkan penggunaan anggaran untuk pengembangan infrastruktur yang mendukung proses belajar mengajar yang berkualitas. Adapun nama-nama kepala sekolah yang sudah menjabat atau sementara menjabat dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.1 Nama-nama Kepala Sekolah dari masa ke masa**

No.	Nama	Tahun jabatan
1.	Sudarmo	1975-1976
2.	Ali Sumarno	1976-1979
3.	Dede Eppang	1980-1994
4.	Drs. Hakim Jamalu Sudarmo	1994-1999
5.	Drs. Marshalim	1999-2002
6.	Drs. Saenal Maskur, M. Pd.	2002-2014
7.	Drs. La Inompo, M. M., Pd.	2014-2016
8.	Drs, H. Samsuddin	2016-2017
9.	Nobertinus	2017-2022
10	Hakim, S. Pd., M. Pd.	2023-Sekarang

*Sumber: Data Profil SMKN 2 Kota Palopo*

### 3. Keadaan Tenaga Kependidikan

Guru merupakan komponen penting dalam pendidikan yang memainkan peran kunci dalam pembangunan pendidikan. Sebagai pengelola proses belajar mengajar di kelas, guru memiliki tanggung jawab besar. Berikut adalah tabel yang menjelaskan jumlah dan keadaan guru di SMKN 2 Kota Palopo sebagai berikut:

**Tabel 4.2 Jumlah guru SMKN 2 Kota Palopo**

<b>Status Kepegawaian</b>	
PNS	102
PPPK	20
Honorer	16
Jumlah	138

*Sumber: Data Profil SMKN 2 Kota Palopo*

## **B. Hasil Penelitian**

1. Penerapan model gamifikasi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI TKR A SMKN 2 Kota Palopo

Penelitian ini dilaksanakan dari tanggal 19 September hingga 8 November 2024 dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam secara kolaboratif dan mengurangi permasalahan yang muncul. Dalam penelitian ini, peneliti berperan sebagai guru yang menerapkan model gamifikasi, sedangkan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam berperan sebagai kolaborator yang mendampingi proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI TKR A di SMKN 2 Kota Palopo melalui penerapan model gamifikasi. Penelitian ini terdiri dari tiga tahap: Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan, dengan tiga jam pelajaran pertemuan. Metode Penelitian Tindakan Kelas yang digunakan adalah model Kemmis dan McTaggart, yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di satu kelas dengan bantuan kolaborator,

yaitu Bapak Andi Darman, S.Pd., M.Pd., guru pengampu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penjelasan akan diuraikan lebih lanjut.

a. Pra Siklus

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada tanggal 30 September 2024. Peneliti belum menggunakan model gamifikasi. Namun peneliti mengobservasi guru, dimana terlihat masih menggunakan model pembelajaran yang kurang maksimal. Selain itu, ada beberapa hal-hal yang ditemukan peneliti dalam observasi ini yaitu keaktifan menerima proses pembelajaran, ketekunan, terutama kesiapan belajar Pendidikan Agama Islam masih kurang. Dari pembelajaran tersebut, peneliti menduga bahwa hal ini mengurangi motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Jadi dari hasil observasi ini dibutuhkan beberapa siklus untuk mengatasi hal tersebut.

b. Siklus I

Pada siklus I proses belajar mengajar menerapkan model pembelajaran gamifikasi, dimana pembelajaran digabungkan dengan permainan. Model gamifikasi ini berupa permainan *baamboozle*. pelaksanaan siklus I dengan dua pertemuan pada tanggal 14-15 Oktober 2024. Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada siklus I, yakni:

1) Perencanaan

Hal-hal yang dipersiapkan peneliti pada tahap ini, sebagai berikut.

- a) Menentukan kelas penelitian dan menerapkan siklus tindakan.
- b) Menetapkan lamanya penelitian tindakan kelas.

- c) Menetapkan materi pelajaran yang akan diajarkan yaitu “Menghindari Perkelahian Pelajar”.
- d) Mempersiapkan modul ajar.
- e) Mempersiapkan website permainan sebagai alat bantu dari model yang diterapkan.
- f) Mempersiapkan lembar observasi guru, lembar observasi aktivitas siswa.
- g) Mempersiapkan lembar angket motivasi belajar siswa.

## 2) Pelaksanaan

Peneliti di dampingi dengan kolaborator melakukan proses pembelajaran siklus I sesuai dengan modul ajar. Modul ajar sudah dijelaskan tahapan-tahapan pembelajaran mulai dari pendahuluan, inti, dan penutup. Pendahuluan berkaitan dengan salam pembuka dan hal-hal yang perlu dilakukan saat akan memulai pembelajaran. Inti adalah proses penyampaian materi ataupun pemberian tugas. Sedangkan penutup adalah proses terakhir dalam pembelajaran dan kesimpulan materi yang diajarkan. Berikut ini pelaksanaan siklus I :

### a) Pertemuan ke-1

Pertemuan ini dilaksanakan pada hari Senin, 14 Oktober 2024. Materi pokok yakni Menghindari Perkelahian Pelajar, dengan indikator tujuannya menyelesaikan masalah perkelahian antarpelajar melalui diskusi kelompok. Adapun langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut.

#### (1) Pendahuluan

Peneliti membuka pembelajaran dengan salam, doa dan presensi. Selain itu, menyampaikan tujuan pembelajaran dari materi yang diajarkan, memberikan

motivasi yang berhubungan dengan perkelahian dan menjelaskan model belajar yang akan dilaksanakan.

## (2) Inti

Pada kegiatan inti, sebelum membentuk kelompok peneliti menjelaskan pokok-pokok dari materi yang akan dipelajari. Setiap kelompok yang dibentuk berisi 5 orang siswa dengan 4 kelompok. Selanjutnya, peneliti memberikan siswa waktu untuk mendiskusikan materi dalam kelompoknya agar materi mudah dipahami dan akan dievaluasi dengan pembelajaran yang ada elemen permainan. Didalam pelaksanaan siklus I pertemuan kedua barulah peneliti memberikan pembelajaran unsur permainan dan juga membagikan pengamatan terkait aktivitas guru maupun siswa selama proses pembelajaran.

## (3) Penutup

Peneliti menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari dan memberikan penguatan kepada siswa. terakhir menutup pembelajaran dengan membaca do'a dan salam.

### b) Pertemuan ke-2

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa, 15 Oktober 2024. Materi pokok yakni Menghindari Perkelahian Pelajar. Dengan mengingatkan materi sebelumnya dan siswa diminta bergabung dengan kelompok yang telah dibentuk. Adapun langkah pembelajaran pertemuan ini sebagai berikut.

### (1) Pendahuluan

Peneliti membuka pembelajaran dengan salam, doa dan presensi. Selain itu, mengulang kembali model pembelajaran yang dijelaskan dipertemuan sebelumnya.

### (2) Inti

Setiap kelompok diberikan waktu memahami kembali materi yang diberikan. Setelah itu, peneliti menyampaikan aturan dari permainan tersebut yang diberi nama permainan *baamboozle*. Setiap kelompok di berikan hak untuk menjawab permainan. Dimana, permainan yang dilaksanakan ada unsur poin, peringkat, tantangan dan *reward*. Jadi masing-masing kelompok berlomba-lomba meninggikan nilainya. Namun, setiap soal yang dibuat ada tantangan yang dapat mengurangi poin yang dikumpulkan, jika salah dalam menjawab. Poin yang tertinggi akan dimenangkan dan diberikan hadiah.

### (3) Penutup

Peneliti menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari dan memberikan penguatan kepada siswa dari permainan yang telah diselesaikan. terakhir menutup pembelajaran dengan membaca do'a dan salam. Di tahap akhir pembelajaran siklus I pertemuan kedua, peneliti membagikan lembar angket motivasi untuk menilai hasil dari peningkatan motivasi belajar siswa kelas XI TKR A setelah diterapkan permainan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

### 3) Pengamatan

Pada tahap ini, guru Pendidikan Agama Islam bertindak sebagai observer. Observer melakukan observasi terhadap kegiatan yang dilakukan guru dan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung dari mulai kegiatan awal hingga kegiatan akhir. Dengan demikian data yang diperoleh dari pengamatan aktivitas guru dan siswa pada pembelajaran siklus I untuk 2 kali pertemuan, sebagai berikut.

#### a) Pengamatan Aktivitas Guru

Hasil pengamatan kemampuan guru menerapkan model pembelajaran gamifikasi melalui permainan *baamboozle* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel. 4.3 Hasil Observasi Guru dalam Pembelajaran Siklus I**

No	Kategori	Skor					Total Skor
		1	2	3	4	5	
1.	a. Guru memasuki ruang kelas tepat waktu.			√			18
	b. Guru memotivasi siswa sebelum memulai pembelajaran.			√			
	c. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran.			√			
	d. Guru mengingatkan kembali materi pembelajaran sebelumnya.			√			
	e. Guru menanyakan pengetahuan siswa tentang materi yang akan diajarkan.			√			
	f. Guru meminta siswa untuk bertanya			√			
2.	a. Guru menginformasikan tugas yang akan di kerjakan.			√			7
	b. Guru mengelompokkan siswa secara acak menjadi 4 kelompok.				√		
3.	a. Guru menyiapkan media yang akan digunakan dalam			√			9

	pembelajaran.		
	b. Guru menyiapkan lembar kerja sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran.	√	
	c. Guru memberikan kesempatan siswa untuk mengeksplorasi, kemampuan dan keterampilannya dalam memahami materi.	√	
4.	a. Guru mencatat aktivitas siswa selama pembelajaran.		√ 7
	b. Guru memberikan evaluasi dan menyampaikan materi yang belum di ketahui siswa.	√	
<b>Jumlah</b>			41
<b>Rata-rata (%)</b>			63,1%

*Sumber: Hasil Penelitian di SMKN 2 Palopo, tanggal 15 Oktober 2024*

Berdasarkan pengamatan diatas, terhadap aktivitas guru pada siklus I pertemuan kedua, jumlah nilai secara keseluruhan yang mencakup dari kegiatan awal sampai kegiatan akhir diperoleh nilai rata-rata 63,1% cukup baik.

#### b) Pengamatan Aktivitas Siswa

Hasil pengamatan yang dilakukan siswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel 4.4 sebagai berikut.

**Tabel. 4.4 Hasil Observasi Siswa dalam Pembelajaran Siklus I**

No	Nama Siswa	Kriteria yang Diamati															Skor			
		Kesiapan Siswa Mengikuti Pembelajaran					Keaktifan Siswa					Ketekunan Siswa								
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5				
1.	Adrian	√							√						√					8
2.	Afdal			√					√								√			9
3.	Ahmad I.	√							√						√					7
4.	Alfian	√							√						√					6

5.	Alif	√	√	√	7
6.	Arjun	√	√	√	9
7.	Fadhil	√	√	√	9
8.	Fadil R.	√	√	√	8
9.	Fais	√	√	√	8
10.	Irvan	√	√	√	7
11.	M. Arifin	√	√	√	9
12.	M. Fair	√	√	√	9
13.	Reinal	√	√	√	9
14.	Rifqy	√	√	√	7
15.	Afdal	√	√	√	7
16.	Afgan	√	√	√	6
17.	Musawir	√	√	√	10
18.	Rifki	√	√	√	9
19.	Sigit	√	√	√	7
20.	Syahril	√	√	√	9
21.	Muh. Al	√	√	√	9
<b>Jumlah</b>		54	58	58	169
<b>Rata-rata</b>		51,4	55,2	55,2	54%

*Sumber: Data Observasi Siswa Kelas XI TKR A SMKN 2 Palopo*

Dari tabel diatas, dapat dilihat bahwa rata-rata persentase dari hasil observasi siswa XI TKR A dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti masih dibawa rata-rata dalam artian kurang baik hanya 54%.

#### 4) Refleksi

Pada refleksi yang dilakukan oleh peneliti bersama dengan guru Pendidikan Agama Islam dalam siklus I masih terdapat kekurangan-kekurangan dalam proses pembelajaran untuk itu dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya

agar tujuan yang diinginkan tercapai. Adapun kekurangan yang terdapat dalam siklus I adalah:

- a) Guru kurang maksimal dalam penyampaian pembelajaran maupun menutup pembelajaran karena waktu istirahat telah tiba.
- b) Kurangnya interaksi siswa dengan siswa, juga guru dengan siswa karena perhatian mereka masih sering terbagi dengan temannya. Selain itu, siswa juga belum diberikan kesempatan untuk bertanya seputar materi.

Berdasarkan hasil observasi dan angket pada siklus I yang telah dijelaskan, maka telah disepakati bersama dengan guru mata pelajaran bahwa akan dilaksanakan siklus II yang lebih bermakna sehingga siswa dapat dengan mudah mengikuti proses pembelajaran. Berikut perbaikan yang akan dilaksanakan pada siklus II:

- a) Guru harus mengingatkan siswa agar senantiasa memperhatikan guru ketika menjelaskan materi pelajaran selama pembelajaran berlangsung agar terciptanya pembelajaran yang kondusif.
- b) Mendorong siswa lebih aktif bertanya kepada guru dan temannya.
- c) Mendorong siswa lebih berani dan percaya diri dalam timnya.
- d) Memberikan pemahaman kepada siswa bahwa libatkan tantangan dalam pembelajaran agar menyenangkan.

#### c. Siklus II

Pelaksanaan Siklus II dilaksanakan pada tanggal 28-29 Oktober 2024. Pada siklus II ini, peneliti dan guru berkolaborasi untuk melaksanakan tindakan berdasarkan perencanaan yang telah ditetapkan. Pada siklus II kegiatan

pembelajaran yang dilakukan hampir sama dengan siklus I. Namun, membedakan pokok materi yang dijelaskan yaitu minuman keras dan narkoba. Terlebih siklus II ini dilaksanakan untuk melakukan perbaikan atau penyempurnaan terhadap hal-hal yang masih belum maksimal pada siklus I. Adapun tahapan pada siklus II sama dengan siklus I yaitu terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi sebagai berikut:

#### 1) Perencanaan

Hal-hal yang dipersiapkan peneliti pada tahap ini, sebagai berikut.

- a) Mempersiapkan modul ajar
- b) Mempersiapkan lembar observasi guru, lembar observasi aktivitas siswa.
- c) Mempersiapkan lembar angket motivasi belajar siswa.

Pada siklus ini, peneliti lebih memantau kesulitan siswa dan merangsang siswa agar lebih aktif dalam pembelajaran serta memberikan motivasi agar lebih semangat dalam berdiskusi atau bekerja sama.

#### 2) Pelaksanaan

Peneliti di dampingi dengan kolaborator melakukan proses pembelajaran siklus II sesuai dengan modul ajar. Dalam modul ajar sudah dijelaskan tahapan-tahapan pembelajaran mulai dari pendahuluan, inti, dan penutup. Pelaksanaan yang dilakukan pada siklus II untuk memperbaiki proses pembelajaran pada siklus I Berikut ini pelaksanaan siklus II :

##### a) Pertemuan ke-1

Pertemuan ini dilaksanakan pada hari Senin, 28 Oktober 2024. Materi pokok yakni menjauhi minuman keras dan narkoba, dengan indikator tujuannya

menghindari mengkonsumsi minuman keras dan narkoba melalui kerja kelompok. Adapun langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut.

#### (1) Pendahuluan

Peneliti membuka pembelajaran dengan salam, doa dan presensi. Selain itu, menyampaikan tujuan pembelajaran dari materi yang diajarkan, memberikan motivasi yang berhubungan dengan perkelahian dan menjelaskan model belajar yang akan dilaksanakan.

#### (2) Inti

Pada kegiatan inti, peneliti menjelaskan pokok-pokok dari materi yang akan dipelajari. Setiap kelompok yang dibentuk berisi 5 orang siswa dengan 4 kelompok. Selanjutnya, peneliti memberikan siswa waktu untuk mendiskusikan materi dalam kelompoknya agar materi mudah dipahami dan akan dievaluasi dengan pembelajaran yang ada elemen permainan. siswa juga diberikan kesempatan untuk bertanya seputar materi. Didalam pelaksanaan siklus II pertemuan kedua barulah peneliti memberikan pembelajaran unsur permainan dan juga membagikan pengamatan terkait aktivitas guru maupun siswa selama proses pembelajaran.

#### (3) Penutup

Peneliti menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari dan memberikan penguatan kepada siswa. terakhir menutup pembelajaran dengan membaca do'a dan salam.

## b) Pertemuan ke-2

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa, 29 Oktober 2024. Materi pokok yakni menjauhi minuman keras dan narkoba. Dengan mengingatkan materi sebelumnya dan siswa diminta bergabung dengan kelompok yang telah dibentuk. Adapun langkah pembelajaran pertemuan ini sebagai berikut.

### (1) Pendahuluan

Peneliti membuka pembelajaran dengan salam, doa dan presensi. Selain itu, mengulang kembali model pembelajaran yang dijelaskan dipertemuan sebelumnya.

### (2) Inti

Setiap kelompok diberikan waktu memahami kembali materi yang diberikan. Setelah itu, peneliti menyampaikan aturan dari permainan tersebut yang diberi nama permainan *baambozle*. Setiap kelompok di berikan hak untuk menjawab permainan. Dimana, permainan yang dilaksanakan ada unsur poin, peringkat, tantangan dan *reward*. Jadi masing-masing kelompok berlomba-lomba meninggikan nilainya. Namun, setiap soal yang dibuat ada tantangan yang dapat mengurangi poin yang dikumpulkan, jika salah dalam menjawab. Poin yang tertinggi akan dimenangkan dan diberikan hadiah.

### (3) Penutup

Peneliti menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari dan memberikan penguatan kepada siswa dari permainan yang telah diselesaikan. terakhir menutup pembelajaran dengan membaca do'a dan salam. Di tahap akhir pembelajaran siklus I pertemuan kedua, peneliti membagikan lembar angket

motivasi untuk menilai hasil dari peningkatan motivasi belajar siswa kelas XI TKR A setelah diterapkan permainan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

### 3) Pengamatan

Pada tahap ini, guru Pendidikan Agama Islam bertindak sebagai observer. Observer melakukan observasi terhadap kegiatan yang dilakukan guru dan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung dari mulai kegiatan awal hingga kegiatan akhir. Dengan demikian data yang diperoleh dari pengamatan aktivitas guru dan siswa pada pembelajaran siklus I untuk 2 kali pertemuan, sebagai berikut.

#### a) Pengamatan aktivitas guru

Hasil pengamatan kemampuan guru menerapkan model pembelajaran gamifikasi melalui permainan *baamboozle* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel. 4.5 Hasil Observasi Guru dalam Pembelajaran Siklus II**

No	Kategori	Skor					Total Skor
		1	2	3	4	5	
1.	a. Guru memasuki ruang kelas tepat waktu.					√	28
	b. Guru memotivasi siswa sebelum memulai pembelajaran.					√	
	c. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran.				√	√	
	d. Guru mengingatkan kembali materi pembelajaran sebelumnya.				√		
	e. Guru menanyakan pengetahuan siswa tentang materi yang akan diajarkan.					√	
	f. Guru meminta siswa untuk bertanya						

2.	a.	Guru menginformasikan tugas yang akan di kerjakan.	√	10
	b.	Guru mengelompokkan siswa secara acak menjadi 4 kelompok.	√	
3.	a.	Guru menyiapkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran.	√	14
	b.	Guru menyiapkan lembar kerja sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran.	√	
	c.	Guru memberikan kesempatan siswa untuk mengeksplorasi, kemampuan dan keterampilannya dalam memahami materi.	√	
4.	a.	Guru mencatat aktivitas siswa selama pembelajaran.	√	10
	b.	Guru memberikan evaluasi dan menyampaikan materi yang belum di ketahui siswa.	√	
<b>Jumlah</b>				62
<b>Rata-rata (%)</b>				95,4%

*Sumber: Hasil Penelitian di SMKN 2 Kota Palopo, tanggal 29 Oktober 2024*

Berdasarkan pengamatan terhadap aktivitas guru pada siklus I pertemuan kedua, jumlah nilai secara keseluruhan yang mencakup dari kegiatan awal sampai kegiatan akhir diperoleh nilai rata-rata 95,4% dan sudah sangat meningkat dikarenakan guru sudah menguasai kelas dan mampu berinteraksi dengan baik dengan siswa.

#### b) Pengamatan aktivitas siswa

Hasil pengamatan yang dilakukan siswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel 4.6 sebagai berikut.

**Tabel. 4.6 Hasil Observasi Siswa dalam Pembelajaran Siklus II**

Kriteria yang Diamati																		
No	Nama Siswa	Kesiapan Siswa Mengikuti Pembelajaran					Keaktifan Siswa					Ketekunan Siswa					Skor	
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		
		1.	Adrian				√					√				√		
2.	Afdal				√					√				√				13
3.	Ahmad I.				√					√				√				12
4.	Alfian					√				√							√	14
5.	Alif					√				√				√				13
6.	Arjun					√								√				15
7.	Fadhil					√								√				14
8.	Fadil R.					√				√							√	13
9.	Fais				√					√				√				12
10.	Irvan				√									√				14
11.	M. Arifin					√								√				15
12.	M. Fair					√								√				15
13.	Reinal					√								√				15
14.	Rifqy				√					√				√				12
15.	Afdal					√								√				15
16.	Afgan				√									√				13
17.	Musawir					√								√				15
18.	Rifki				√					√				√				12
19.	Sigit				√									√				14
20.	Syahril				√									√				13
21.	Muh. Al					√								√				15
<b>Jumlah</b>					95					98				95				287
<b>Nilai</b>					90,5					93,3				90,5				91%

*Sumber: Data Observasi Siswa Kelas XI TKR A SMKN 2 Kota Palopo*

Dari tabel diatas, dapat dilihat bahwa rata-rata persentase 91% dari hasil observasi siswa XI TKR A dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam sudah sangat meningkat. Dari ketiga aspek yang diamati sudah banyak perubahan dari siklus sebelumnya baik dari kesiapan belajar mereka, keaktifan dalam berdiskusi dan ketekunan mereka dalam pembelajaran melalui permainan yang ditampilkan peneliti sudah sangat bagus.

#### 4) Refleksi

Setelah selesai melaksanakan pembelajaran siklus II. Peneliti bersama guru melakukan diskusi terhadap pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi minuman keras dan narkoba dengan menerapkan model gamifikasi pada permainan *baamboozle*. Sehingga diperoleh hasil sebagai berikut:

- a) Siswa lebih siap menerima pelajaran, sehingga pada siklus II dapat terlaksana dengan baik, lancar dan sesuai rencana pembelajaran.
  - b) Siswa lebih bersikap aktif dan mulai menunjukkan rasa antusiasnya dalam melangsungkan proses pembelajaran.
2. Peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan model gamifikasi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti kelas XI TKR A SMKN 2 Kota Palopo

Peningkatan ini dilakukan untuk mengetahui motivasi belajar siswa secara keseluruhan dengan menggunakan model gamifikasi dalam permainan *baamboozle*. Adapun hasil angket dalam siklus I disajikan pada tabel 4.7 berikut:

**Tabel. 4.7 Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa XI TKR A pada Siklus I**

No.	Nama	Skor Angket	Kategori
1.	Adrian	67	Cukup
2.	Afdal	61	Cukup
3.	Ahmad I.	72	Termotivasi
4.	Alfian	68	Cukup
5.	Alif	73	Termotivasi
6.	Arjun	72	Termotivasi
7.	Fadhil	68	Cukup
8.	Fadil R.	72	Termotivasi
9.	Fais	76	Termotivasi
10.	Irvan	65	Cukup
11.	M. Arifin I.	68	Cukup
12.	M. Fair	75	Termotivasi
13.	Muh. Reinal	72	Termotivasi
14.	Muh. Rifqy	66	Cukup
15.	Muh. Afdal	78	Termotivasi
16.	Muh. Afgan	70	Termotivasi
17.	Musawwiru	80	Termotivasi
18.	Rifki	73	Termotivasi
19.	Sigit	70	Termotivasi
20.	Syahril	71	Termotivasi
21.	Muh. Al	66	Cukup
<b>Jumlah siswa yang termotivasi</b>			<b>13</b>
<b>Persentase</b>			<b>62%</b>

Data hasil angket pada siklus I pertemuan ke 2 di atas, terlihat motivasi belajar siswa kelas XI TKR A pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menerapkan model gamifikasi pada permainan *baamboozle* dengan memperoleh persentase 62%. Persentase hasil dari angket motivasi belajar siswa ini berada dalam kategori siswa cukup termotivasi. Selain itu, keadaan belum terlalu maksimal seperti yang diharapkan sepenuhnya. Sehingga penyebaran angket juga perlu dilakukan di Siklus II untuk melihat tindak lanjutannya.

Hasil angket motivasi pada siklus II sama hal pada siklus I untuk mengetahui motivasi belajar siswa secara keseluruhan Adapun hasil angket dalam siklus II disajikan pada tabel 4.8 berikut:

**Tabel. 4.8 Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa XI TKR A pada Siklus II**

No.	Nama	Skor Angket	Kategori
1.	Adrian	86	Termotivasi
2.	Afdal	61	Cukup
3.	Ahmad I.	80	Termotivasi
4.	Alfian	76	Termotivasi
5.	Alif	82	Termotivasi
6.	Arjun	72	Termotivasi
7.	Fadhil	70	Termotivasi
8.	Fadil R.	72	Termotivasi
9.	Fais	76	Termotivasi
10.	Irvan	65	Cukup
11.	M. Arifin I.	69	Cukup
12.	M. Fair	75	Termotivasi
13.	Muh. Reinal	73	Termotivasi
14.	Muh. Rifqy	81	Termotivasi
15.	Muh. Afdal	78	Termotivasi
16.	Muh. Afgan	85	Termotivasi
17.	Musawwiru	88	Termotivasi
18.	Rifki	73	Termotivasi
19.	Sigit	76	Termotivasi
20.	Syahril	71	Termotivasi
21.	Muh. Al	88	Termotivasi
<b>Jumlah siswa yang termotivasi</b>			<b>18</b>
<b>Persentase</b>			<b>86%</b>

Data hasil angket pada siklus II pertemuan ke 2 di atas, terlihat motivasi belajar siswa kelas XI TKR A pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menerapkan model gamifikasi pada permainan *baamboozle* memperoleh persentase 86% dari jumlah seluruh siswa. Persentase hasil dari angket motivasi belajar siswa ini berada dalam kategori sangat termotivasi. Sehingga, tidak membuat siswa merasa jenuh dan bosan di dalam kelas. Terlihat juga peningkatan sesuai yang diharapkan sepenuhnya.

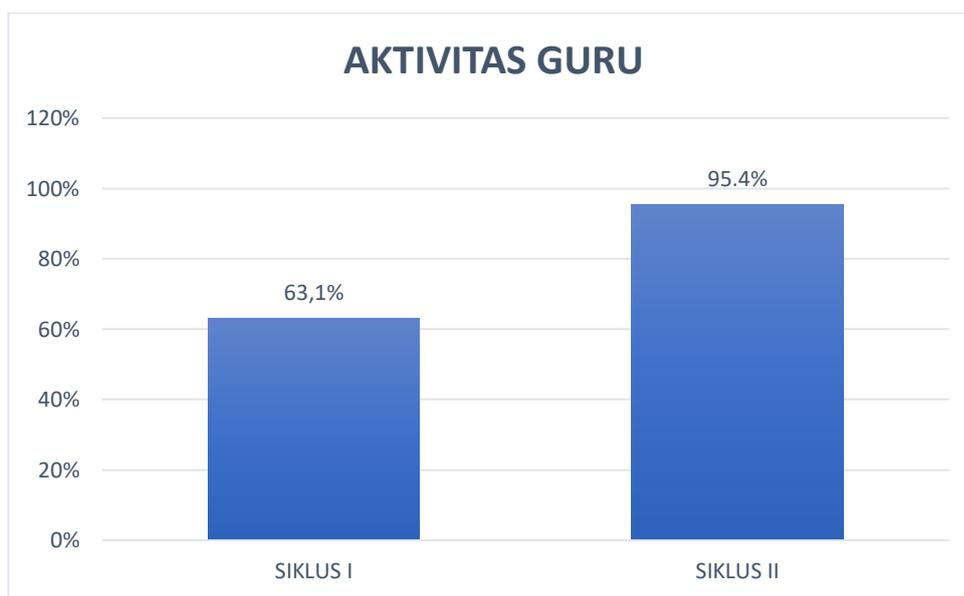
### C. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan dari hasil penelitian terhadap motivasi belajar siswa selama mengikuti pembelajaran dengan penerapan model gamifikasi, rata-rata hasil yang didapatkan sudah meningkat. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model gamifikasi dalam pembelajaran dapat berpengaruh meningkatkan motivasi belajar siswa. Bagi siswa yang kurang motivasi dalam belajar, sekarang termotivasi untuk belajar dengan model ini, maka setiap dari mereka akan senang dan puas pada sesuatu yang telah dipelajarinya. Berikut pembahasan dari penelitian ini.

1. Penerapan model gamifikasi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI TKR A SMKN 2 Kota Palopo

Pada penelitian ini tahapan-tahapan Penelitian Tindakan Kelas yang digunakan yaitu model Kemmis dan Mc Tanggart berupa Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan dan Refleksi. Sehingga setelah menerapkan model gamifikasi hasil didapatkan dari aktivitas guru dalam siklus I dan siklus II, dari masing-masing siklus dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi menghindari perkelahian antar pelajar, minuman keras dan narkoba dengan menerapkan model gamifikasi pada permainan *baamboozled* dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Pada siklus I dapat dikategorikan cukup dengan nilai rata-rata 63,1%, akan tetapi masih ada terdapat kekurangan seperti kemampuan guru untuk menggali kembali pengetahuan siswa dan guru masih kurang maksimal mengefisienkan waktu mengajarnya. Pada siklus II guru sudah dapat memperbaiki kekurangan yang terjadi pada siklus I. Guru sudah dapat

melaksanakan setiap langkah-langkah pembelajaran yang telah dirancang pada modul dengan lebih baik. Sehingga, pada siklus ini dapat dikategorikan sangat baik dengan nilai rata-rata 95,4% disebabkan terlaksananya setiap tahapan dalam proses pembelajaran yang tersusun dengan baik. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada grafik berikut:

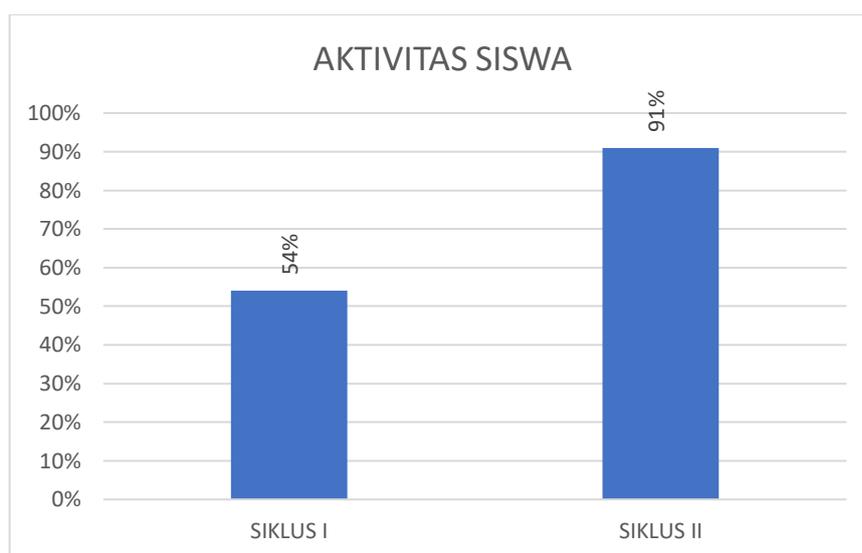


**Gambar 4.1 Hasil Aktivitas Guru pada Siklus I dan II**

Dari hasil penelitian yang telah dipaparkan diatas menyatakan bahwa rata-rata tingkat aktivitas guru selama penerapan model gamifikasi untuk setiap siklusnya dimulai dari siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan. Hal itu menunjukkan bahwa adanya usaha memperbaiki apa yang telah dilakukan oleh guru dalam menerapkan model gamifikasi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas XI TKR A SMKN 2 Kota Palopo sudah meningkat. Selain aktivitas guru juga dilihat dari segi aktivitas siswa selama menerapkan model gamifikasi.

Aktivitas Siswa selama proses pembelajaran dengan menerapkan Model Gamifikasi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti di kelas

XI TKR A. Hasil penelitian yang telah diperoleh tentang siswa dalam siklus I dan siklus II, dari masing-masing siklus mengalami peningkatan. Pada siklus I dapat dikategorikan cukup dengan nilai rata-rata 54%, masih terdapat kekurangan yang dilakukan siswa. Pada siklus II adanya peningkatan yaitu siswa sudah bisa ada kemajuan. Sehingga pada siklus ke II ini dapat dikategorikan sangat baik dengan nilai rata-rata 91%. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada grafik berikut:

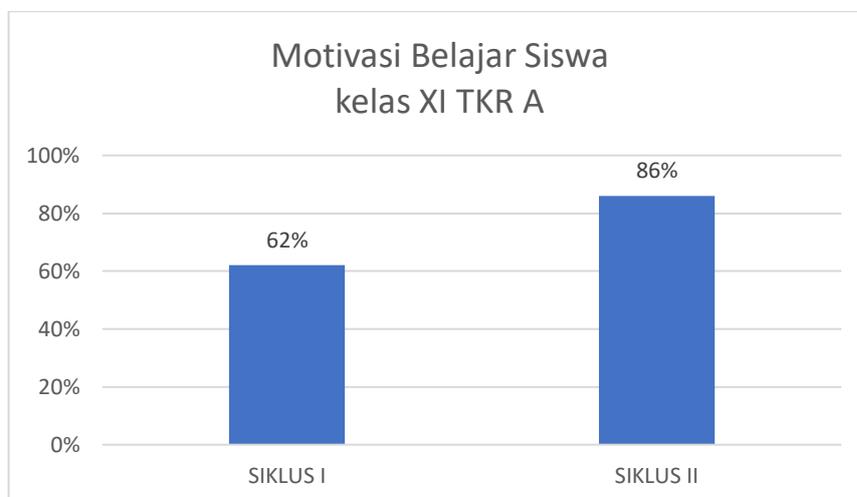


**Gambar 4.2 Hasil Aktivitas Siswa pada Siklus I dan II**

Dari hasil penelitian yang sudah dipaparkan di atas menyatakan bahwa rata-rata tingkat aktivitas siswa selama penerapan model gamifikasi untuk siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan. Selain itu memberikan dorongan yang kuat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa agar memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus menerus.

2. Peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan model gamifikasi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti di kelas XI TKR A SMKN 2 Kota Palopo

Hasil penelitian yang telah dilakukan dapat dilihat dari angka yang diberikan kepada siswa setelah proses belajar mengajar yang berupa pernyataan. Angket yang diberikan bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa Kelas XI TKR A. Pada siklus I tindakan dengan menerapkan model gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, memperoleh nilai sebesar 62%. Pada siklus II motivasi belajar peserta didik meningkat dengan perolehan nilai sebesar 86%. Untuk melihat peningkatan tersebut dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



**Gambar 4.3 Motivasi Belajar Siswa kelas XI TKR A**

Berdasarkan dari hasil motivasi belajar siswa terlihat adanya peningkatan motivasi belajar dengan menerapkan model gamifikasi. Hal ini dapat dilihat dari angket yang mereka isi. Selain itu antusias dalam mengikuti proses belajar mengajar. Motivasi belajar sangat penting dalam proses pembelajaran, karena semangat siswa untuk belajar sangat dipengaruhi oleh tingkat motivasi.<sup>53</sup> Maka

---

<sup>53</sup>Hafifah Fitriani dan Ahmad Syarkowi, 'Motivasi Belajar Siswa SMA Pada Pembelajaran Fisika Di Era New Normal', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 5.3 (2021): 448, doi:10.20527/jipf.v5i3.4050.

dengan adanya model gamifikasi mendorong guru untuk selalu berusaha memaksimalkan proses pembelajaran agar terus meningkat. Selain itu, teori Belajar berbasis permainan juga mendukung penelitian berpendapat bahwa permainan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dengan menyediakan konteks yang kaya dan menantang untuk belajar.<sup>54</sup> Dengan demikian model gamifikasi dapat dikategorikan kedalam model pembelajaran yang tepat.

---

<sup>54</sup>Gazali Tawakal, Muhaemin and Muhammad Ihsan, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTsN Palopo', *Refleksi*, 13.1 (2024), pp. 125–34 <https://p3i.my.id/index.php/refleksi>.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penerapan model gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti kelas XI TKR A di SMKN 2 Kota Palopo dengan jumlah subjek penelitian 21 siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan. Peningkatan tersebut mencakup dua aspek, yaitu proses pembelajaran dan motivasi belajar siswa.

1. Penerapan model gamifikasi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI TKR A di SMKN 2 Kota Palopo menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) oleh Kemmis dan Mc Taggart, penelitian terdiri dari tiga tahap: Prasiklus, siklus I dan siklus II. Setiap siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.
2. Peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan model gamifikasi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti kelas XI TKR A SMKN 2 Kota Palopo telah meningkat terlihat pada siklus I, nilai rata-rata motivasi belajar siswa adalah 62%, dan pada siklus II meningkat menjadi 86%. Ini menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa yang signifikan.

#### **B. Implikasi**

Penerapan dari model gamifikasi yang dibuat dapat diterapkan dengan memanfaatkan hal-hal berikut.

1. Penerapan model gamifikasi dalam penelitian ini menjadikan proses belajar lebih menyenangkan dan menarik dengan elemen permainan, sehingga memicu motivasi siswa untuk terus belajar.
2. Salah satu model belajar yang menghadirkan tantangan yang membutuhkan pemecahan masalah.
3. Cara belajar yang bisa dimainkan secara kelompok. Hal ini mendorong siswa untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan saling membantu dalam mencapai tujuan bersama.

### **C. Saran**

Adapun beberapa saran yang dipaparkan, diantaranya:

1. Bagi Guru hendaknya mampu menerapkan model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan agar menghindari kebosanan siswa dalam belajar. Seperti halnya pembelajaran sambil ada unsur gamifikasinya.
2. Bagi siswa diharapkan dapat membiasakan diri untuk belajar baik secara individu maupun secara kelompok.
3. Penelitian bisa dijadikan acuan penelitian tindakan kelas selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abu Isa Muhammad bin Isa bin Saurah, *Sunan At-Tirmidzi*, Kitab. Al-'Ilmu, Juz. 4, No. 2655, (Beirut- Libanon: Darul Fikri, 1994).
- Ahmad Saefulloh, "Media Grafis Dalam Pembelajaran," *Media Pembelajaran Berbasis Nilai Islami*, (2023).
- Amalia Binti Sofiatul. "Pengaruh Gamifikasi Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMPN 06 Kota Batu" 2022
- Amma. Tasurun, Ari Setiyanto, dan Mahmud Fauzi, "Problematika Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Peserta Didik," *Edification Journal: Pendidikan Agama Islam*, Vol. 3, No. 2 (2021).
- Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Cet. XXII (Jakarta: Rajawali Pers, 2010)
- Anwar Syaiful *Desain Pendidikan Agama Islam konsep dan aplikasinya dalam pembelajaran di sekolah*, Cet. I, (Yogyakarta: CV. Idea Sejahtera, 2014).
- Ariani Diana. 'Gamifikasi Untuk Pembelajaran', *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3.2 (2020). doi:10.21009/jpi.032.09.
- Arifin Zainal. *Evaluasi Pembelajaran Prinsip Teknik dan Prosedur*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017)
- Arifuddin dan Abdul Rahim Karim, 'Konsep Pendidikan Islam ; Ragam Metode PAI Dalam Meraih Prestasi', 10.1 (2021). <https://jurnaldidaktika.org/>.
- Arikunto Suharsimi. Suhardjono, Supardi, *Penelitian tindakan kelas*, Cet. III (Jakarta: PT Bumi Aksara).
- Ayatullah, *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Madrasah Aliyah Palapa Nusantara*, *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, Vol. 2, No. 2. (2020).
- Berlian, 'Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Fikih Di MTsN Palopo', *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 10.3 (2021). doi:10.58230/27454312.104.
- Carles Eko. dkk., "Peningkatan Kesejahteraan Mental Siswa melalui Bimbingan Konseling Islam ", *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam*, Vol. 7, No. 1, 7.1 (2023). [journal.iaincurup.ac.id/index.php/JBK/article/view/6273/pdf](http://journal.iaincurup.ac.id/index.php/JBK/article/view/6273/pdf).

- D. Firmansyah M. "Desain Gamifikasi untuk Meningkatkan Aktivitas Mahasiswa Pada E-Learning Universitas Jember Menggunakan MDA Framework", (2020)
- Fakhrunnisaa Nur.et al. 'Gamification Sebagai Strategi Peningkatan Kualitas Belajar Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika Dan Komputer Universitas Negeri Makassar', *Jurnal Pendidikan Terapan*, 01 (2023). doi:10.61255/jupiter.v1i1.11.
- Farhana Husna. Awiria, Nurul Musttaqien, "Penelitian Tindakan Kelas", (Jakarta: ICPUBSER, 2019)
- Fitriani Hafifah. dan Ahmad Syarkowi, 'Motivasi Belajar Siswa SMA Pada Pembelajaran Fisika Di Era New Normal', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 5.3 (2021). doi:10.20527/jipf.v5i3.4050.
- Hakeu Febrianto, Idan I. Pakaya, and Mutmain Tangkudung, 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran Di MIS Terpadu Al-Azhfar', *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6.2 (2023). doi:10.58518/awwaliyah.v6i2.1930.
- Hanisa, Arifuddin, and Andi Arif Pamessangi, 'Internalization of Akidah Moral Values and Learning Motivation of Students in Madrasah Tsanawiyah', *Journal of Indonesian Islamic Studies*, 2.2 (2023) doi:10.24256/jiis.v2i2.4196.
- Hendrizar, 'Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran', *Jurnal Riset Pendidikan Dasar Dan Karakter*, 2.1 (2020) <https://ojs.adzkie.ac.id/index.php/pdk/article/view/57/48>.
- Hisbullah dan Firman, 'Penerapan Model Pembelajaran Snowball Throwing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar', *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 2.2 (2019) doi:10.30605/cjpe.222019.231.
- Ilham, Dodi., Baderiah, Abdul Pirol, Erwatul Efendi, Muh. Firgiawan Kasman. *Pendidikan Islam Indonesia Konstruksi Kritis Masyarakat Multikultural dalam Era Globalisasi*, Cipta Media Nusantara, 2024.
- Iman Bustanul. 'Upaya Guru Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Menggunakan Media Berbasisteknologi Informasi Dan Komunikasi (Studi Pada Smp Negeri Di Kecamatan Soreaang Kota Parepare)', *Upaya Guru Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Menggunakan Media Berbasisteknologi Informasi Dan Komunikasi (Studi Pada Smp Negeri Di Kecamatan Soreaang Kota Parepare)*, 7.1 (2019).

- Jusuf Heni. 'Penggunaan Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran', *Jurnal TICOM*, 5.1 (2020) <https://media.neliti.com/media/publications/92772-ID-penggunaan-gamifikasi-dalam-proses-pembe.pdf>.
- Kementerian Agama RI, *al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Jakarta: PT. Lajnah Pentashihan, 2019)
- Kementerian Agama RI, *al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Jakarta: PT. Lajnah Pentashihan, 2019).
- Khoiro Deandra M, Ami Samsiah, and Haryono, 'Penerapan Media Pembelajaran Bamboozle Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas X Di SMAN 1 Pamarayan', *Edusociata Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6.1 (2023).
- Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*, Cet III (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019).
- M Mahmudah. 'Pengelolaan Kelas: Upaya Mengukur Keberhasilan Proses Pembelajaran', *Jurnal Kependidikan*, 6.1 (2018). doi:10.24090/jk.v6i1.1696.
- M. Ridlwan dan Asrori Asrori, 'Problems of Implementation of Islamic Religious Education at Muhammadiyah Junior High School 4 Gadung Surabaya', *Proceedings of the International Conference on Islamic and Muhammadiyah Studies (ICIMS 2022)*, 676.Icims (2022). doi:10.2991/assehr.k.220708.039.
- Majid T. H. and S. N Huda, 'Gamifikasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah Dan Bahasa Arab: Studi Kasus PAUD Terpadu Mutiara Yogyakarta', *Automata*, 1.2(2020)<https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/15583%0Ahttps://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/download/15583/10245>.
- Makmur. Hadi Pajarinto, *Pendidikan Karakter di Perguruan Tinggi Islam (Palopo: LPPI UM Palopo, 2023)*.
- Marwiyah St. H. Alauddin, Sudirman, *Pendidikan Agama Islam di Sekolah*, Cet. I, (Watampone: CV. Syahadah Creative Media, 2023).
- Marwiyah St. *Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Cet. I, (Makassar: Penerbit Aksara Timur, 2015).
- Mudrik. 'Pengaruh Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Pembentukan Karakter Moderat Siswa Di Sekolah: Sebuah Analisis Pedagogi Sosial', *JHIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6.3 (Maret, 2023), doi:10.54371/jiip.v6i3.1795.

- Muslim b. al-Hajāj, Ṣaḥīḥ Muslim (Beirut: al-Thirāt al-„Arabī, tt), 3/831
- Nuraini Alfia. “ Penggunaan Media Game *Quizizz* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kelas XI di SMK N 1 Nguntoronadi Wonogiri” 2023.
- Pamessangi Andi Arif. ‘Analisis Kesulitan Belajar Bahasa Arab Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Iain Palopo’, *AL IBRAH: Journal of Arabic Language Education*, 2.1 (2019) doi:10.24256/jale.v2i1.1206.
- Pemessangi Andi Arif. Media dan Permainan pembelajaran Bahasa Arab, Cet. I, (Makassar: Aksara Timur, 2021).
- Pristiana, “Implementasi Evaluasi Pembelajaran Model *Gamification* Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Aspek Afektif Siswa Di Smk Negeri 2 Bengkulu Utara” 2022.
- Rahman Abd dan Hery Nugroho, “Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMA/SMK Kelas XI, Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Badan Standar Dan Kurikulum Dan Asasmen Pendidikan Pusat Pembukuan, 2021.
- Riyaldi, Anas, dan Sitti Harisah. "Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas Xi A Sma Negeri 4 Palu." *Edu Research* 5.3(2024).
- Sa'diyah Ilmatus et al. ‘Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru Sd / Mi Melalui Pelatihan Media Pembelajaran Edugames Berbasis Teknologi : Quizizz Dan Baamboozle’, *Jurnal Publikasi Pendidikan (Publikan Journals UNM)*, 11 (2021).
- Sa'diyah Tsaniyatus. “Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Pribadi Yang Islami”, *Jurnal Ilmu Sosial, Agama, Budaya Dan Terapan*, 2(3), (2022) <https://doi.org/10.58218/kasta.v2i3.408>.
- Samuel Juliardi Sinaga Hutabarat, G., Nababan et al, ‘Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Contextual Teaching and Learning (CTL) Pada Pembelajaran Perbandingan Di SMP Free Methodist 1 Medan’, *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7.1 (2023) doi:10.31004/cendekia.v7i1.1865.
- Sardiman, Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar, Cet. I, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011).
- Septiana Mia. Sanapiah, and Eliska Juliangkary, ‘Analisi Tingkat Kecemasan Matematika Pada Siswa Ditinjau Dari Motivasi Dan Hasil Belajar’, *Jurnal Education and Information Technology*, 1 (2023).

- Shelawati Vinalia Gusti Shelawati, Woro Sri Hastuti, and Etik Setyaningsih, 'Penerapan Model Blended Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri Sagan Yogyakarta Tahun Ajaran 2020/2021', *Educatif Journal of Education Research*, 5.1 (2021) doi:10.36654/educatif.v5i1.160.
- Shihab Quraish. Tafsir Al-Misbah Pesan. Kesan, dan Keserasian Al-Qur'an, Vol. 15, 256 Juz "Amma, (Jakarta: Lentera Hati, 2002)
- Sudjono Anas. *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Grafindo,2003).
- Tawakal Gazali. Muhaemin and Muhammad Ihsan, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTsN Palopo', *Refleksi*, 13.1 (2024) <https://p3i.my.id/index.php/refleksi>.
- Yuliasih Muzayyanah.dkk., *Sumber & Pengembangan Media Pembelajaran , Teori & Penerapan*, (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023).
- Zuhri, Moh. *Tarjamah Sunan At-Tirmidzi*, Jilid 4, Cet. 1, (Semarang: CV. Asy-Syifa', 1992).

**L**

**A**

**M**

**P**

**I**

**R**

**A**

**N**

Lampiran 1

Permohonan Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO  
FAKULTAS TARBIYAH & ILMU KEGURUAN  
Jl. Agatis Kel. Balandai Kec. Bara 91914 Kota Palopo  
Email: ftik@iainpalopo.ac.id https://ftik-iainpalopo.ac.id

Nomor : B-2610 /In.19/FTIK/HM.01/09/2024 Palopo, 9 September 2024  
Lampiran : -  
Perihal : **Permohonan Surat Izin Penelitian**

Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu  
Satu Pintu Provinsi Sul - Sel  
di Makassar

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, disampaikan bahwa mahasiswa (i):

Nama : Sumiati  
NIM : 2002010050  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Semester : IX (Sembilan)  
Tahun Akademik : 2024/2025

akan melaksanakan penelitian dalam rangka penulisan skripsi dengan judul:  
**"Penerapan Model Gamifikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk  
Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI TKR A SMKN 2 Palopo"**. Untuk itu  
dimohon kiranya Bapak/Ibu berkenan memberikan surat izin penelitian.

Demikian surat permohonan ini, atas perhatian dan kerjasama diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.



Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.  
NIP 196705162000031002

## Lampiran 2

### Surat Keterangan Penelitian

  
**PEMERINTAH KOTA PALOPO**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
Jl. K. H. M. Hasyim, No. 5, Kota Palopo, Kode Pos: 91921  
Telp/Fax : (0471) 326048, Email : dpmpstppalp@palopokota.go.id, Website : http://dpmpstppalopokota.go.id

---

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**  
NOMOR : 500.16.7.2/2024.0931/IP/DPMPSTP

**DASAR HUKUM :**

1. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi,
2. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja,
3. Peraturan Menteri Nomor 3 Tahun 2008 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian,
4. Peraturan Wali Kota Palopo Nomor 23 Tahun 2016 tentang Penyederhanaan Perizinan dan Non Perizinan di Kota Palopo,
5. Peraturan Wali Kota Palopo Nomor 31 Tahun 2023 tentang Pelimpahan Kewenangan Perizinan dan Nonperizinan Yang Diberikan Wali Kota Palopo Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo

**MEMBERIKAN IZIN KEPADA**

Nama : **SUMIATI**  
Jenis Kelamin : **P**  
Alamat : **Dsn. I Tanampedagi, Ampibabo, Kab. Parigi Moutong**  
Pekerjaan : **Mahasiswa**  
NIM : **2002010050**

Maksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka penulisan Skripsi dengan Judul :

**PENERAPAN MODEL GAMIFIKASI PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS XI TKR A SMKN 2 PALOPO.**

Lokasi Penelitian : **SMK Negeri 2 Palopo**  
Lamanya Penelitian : **11 September 2024 s.d. 11 Desember 2024**

**DENGAN KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :**

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan penelitian kiranya melapor kepada Wali Kota Palopo cq. **Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.**
2. Menaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku, serta menghormati Adat Istiadat setempat.
3. Penelitian tidak menyimpang dari maksud izin yang diberikan.
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar foto copy hasil penelitian kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
5. Surat Izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, bilamana pemegang izin ternyata tidak menaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

Demikian Surat Keterangan Penelitian ini diterbitkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Kota Palopo  
Pada tanggal : **11 September 2024**

  
Ditandatangani secara elektronik oleh :  
Kepala DPMPSTP Kota Palopo  
**SYAMSURIADI NUR, S.STP**  
Pangkat : Pembina IV/a  
NIP : 19850211 200312 1 002

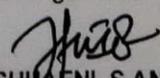
Tembusan Kepada Yth.

1. Wali Kota Palopo,
2. Dandim 1403 SIWO,
3. Kapotres Palopo,
4. Kepala Badan Kesbang Prov. Sul-Sel,
5. Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan Kota Palopo,
6. Kepala Badan Kesbang Kota Palopo,
7. Instansi terkait tempat dilaksanakan penelitian.

Dokumen ini ditandatangani secara elektronik menggunakan Sertifikat Elektronik yang diterbitkan oleh Balai Sertifikasi Elektronik (BSSE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN)



Surat Masuk Penelitian

<b>LEMBAR DISPOSISI</b>	
Surat dari : <i>DINON penanaman modal</i> No. Surat : <i>500.16.T.2/2024.0931/1P/DP/PTSP</i> Tgl. Surat : <i>11-09-2024</i>	Diterima Tgl. : <i>19-9-2024</i> No. Agenda : <i>223</i> Sifat : <input type="checkbox"/> Sangat Segera <input type="checkbox"/> Segera <input type="checkbox"/> Rahasia
Perihal : <i>surat kelemahan penelitian</i>	
Diteruskan Kepada Sdr. :  1. Kepala Sekolah 2. Ka. TU 3. Wakasek Kurikulum (1) 4. Wakasek Kesiswaan (2) 5. Wakasek Sarana (3) 6. Wakasek Humas (4) 7. Wakasek SMM (5) 8. Wakasek SDM	Dengan Hormat Harap :  1. Tanggapan dan Saran 2. Proses Lebih Lanjut 3. Koordinasi / Konfirmasikan 4. ....  Yth. Kepala Sekolah Diperhadapkan Kabag TU Hakim, S.Pd., M.Pd NIP. 19731015 200012 1 001
Catatan :	
Palopo, Kepala Bagian Tata Usaha  SUHAENI, S.AN NIP. 19730514 200701 2 015	

Lampiran 4

**Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian**



**PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN  
CABANG DINAS PENDIDIKAN WILAYAH XI  
UPT SMKN 2 PALOPO**

Alamat : Jl. Dr. Ratulangi Balandai Tel/Fax (0471) 22748 Kota Palopo, Kode Pos 91914  
Website: <http://smkn2palopo.sch.id>, email : [smknegeri2plp@gmail.com](mailto:smknegeri2plp@gmail.com)



**SURAT KETERANGAN TELAH PENELITIAN**

Nomor : 400.7.22.1/484/UPT.SMKN.2.PALOPO

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala UPT SMK Negeri 2 Palopo menerangkan bahwa :

Nama : **HAKIM,S.Pd.,M.Pd**  
NIP : 197310152000121001  
Jabatan : Kepala UPT SMK Negeri 2 Palopo

Menyatakan bahwa :

Nama : **SUMIATI**  
NIM : 2002010050  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Pekerjaan : Mahasiswi  
Alamat : Dsn. I Tanampedagi, Ampibabo,  
Kab. Parigi Moutong

Bahwa yang bersangkutan diatas benar telah melaksanakan penelitian di SMK Negeri 2 Palopo pada tanggal 19 September s/d 8 November 2024 dengan judul :

**“PENERAPAN MODEL GAMIFIKASI PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS XI TKR A SMKN 2 PALOPO”.**

Demikian surat keterangan ini kami buat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 8 November 2024  
Kepala UPT SMKN 2 Palopo



**HAKIM, S.Pd.,M.Pd.**  
Pembina Utama Muda / (IV/c)  
NIP. 197310152000121001

Lampiran 5

**Modul Ajar**

**MENGHINDARI PERKELAHIAN PELAJAR, MINUMAN KERAS, DAN NARKOBA**

**A. INFORMASI UMUM**

**1. IDENTITAS MODUL**

Nama Penyusun	: Sumiati
Sekolah	: SMK Negeri 2 Palopo
Mata Pelajaran / Elemen Akhlak	: Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti / Akhlak
Tahun Pelajaran	: 2024 / 2025
Fase / Kelas / Semester	: F / XI / I
Alokasi Waktu	: 12 JP
Jumlah Pertemuan	: 4 X Pertemuan

**2. KOMPETENSI AWAL**

- Menghindari perkelahian pelajar
- Pengetahuan tentang minuman keras
- Pengetahuan dasar tentang bahaya narkoba

**3. PROFIL PELAJAR PANCASILA**

Profil pelajar Pancasila yang diharapkan adalah Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak Mulia, Mandiri, Bergotong-royong, Bernalar Kritis, Berkebinekaan Global, Kreatif

**4. SARANA DAN PRASARANA**

Laptop, Handphone, Buku Paket, dan Website game *Baamboozle*

**5. TARGET PESERTA DIDIK**

- Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
- Peserta didik dengan kesulitan belajar: memiliki gaya belajar yang terbatas hanya satu gaya misalnya dengan audio ataupun video. Memiliki kesulitan dengan bahasa dan pemahaman materi ajar, kurang percaya diri, kesulitan berkonsentrasi jangka panjang, dan sebagainya.
- Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin.

**6. PEMBELAJARAN YANG DIGUNAKAN**

Model Pembelajaran : *Gamifikasi*

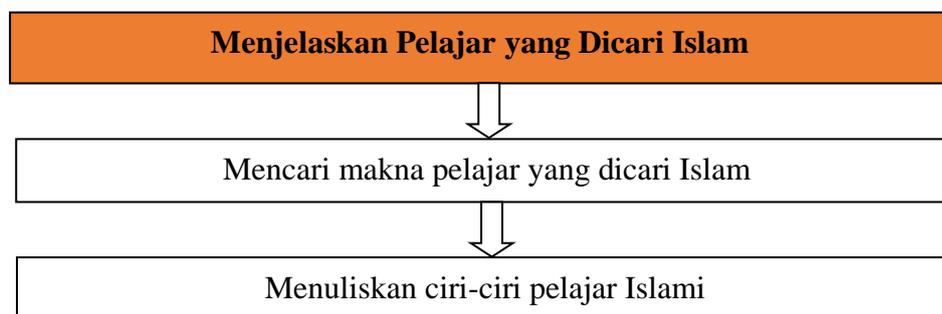
## KOMPONEN INTI

### 1. TUJUAN PEMBELAJARAN

Peserta didik dapat menjelaskan pelajar yang dicari Islam

ELEMEN	CAPAIAN PEMBELAJARAN
Akhlaq	Di akhir fase F, Peserta didik dapat memecahkan masalah perkelahian antarpelajar, minuman keras (miras), dan narkoba dalam Islam; menganalisis adab menggunakan media sosial dalam Islam menganalisis dampak negatif sikap munafik, keras hati, dan keras kepala dalam kehidupan sehari hari, sikap inovatif dan etika berorganisasi; mempresentasikan cara memecahkan masalah perkelahian antarpelajar dan dampak pengiringnya, minuman keras (miras), dan narkoba; menganalisis adab menggunakan media sosial dalam Islam, dampak negatif sikap munafik, keras hati, dan keras kepala dalam kehidupan sehari hari; meyakini bahwa agama melarang melakukan perkelahian antarpelajar, minuman keras, dan narkoba, munafik, keras hati, dan keras kepala, meyakini bahwa adab menggunakan media sosial dalam Islam dapat memberi keselamatan bagi individu dan masyarakat dan meyakini bahwa sikap inovatif dan etika berorganisasi merupakan perintah agama; membiasakan sikap taat pada aturan, peduli sosial, tanggung jawab, cinta damai, santun, saling menghormati, semangat kebangsaan, jujur, inovatif, dan rendah hati

#### ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN



<b>TUJUAN PEMBELAJARAN DAN KRITERIA KETUNTASAN TUJUAN PEMBELAJARAN</b>	
<b>TUJUAN PEMBELAJARAN (TP)</b>	<b>KRITERIA KETUNTASAN TUJUAN PEMBELAJARAN (KKTP)</b>
2.1 Peserta didik dapat menjelaskan pelajar yang dicari Islam.	2.1.1. Menjelaskan makna pelajar yang dicari Islam
2.2 Peserta didik dapat mendefinisikan perkelahian dan tawuran pelajar; faktor penyebab adanya perkelahian pelajar; ikhtiar mencegah perilaku menyimpang; dan penanganan pelajar yang menyimpang.	2.2.1. Memaparkan definisi, faktor penyebab, cara mencegah, dan cara menangani perkelahian dan tawuran pelajar
2.3 Peserta didik dapat mendefinisikan pengertian khamr berdasarkan telaah Q.S. al-Māidah/5: 90-91; dan sikap terhadap khamr; Peserta didik dapat menjelaskan narkoba ditinjau dari Islam; narkoba ditinjau dari hukum Indonesia (pengertian, berbagai jenis narkoba yang disalahgunakan, penyalahgunaan narkoba); dan pencegahan penyalahgunaan narkoba.	2.3.1. Menjelaskan pengertian khamr dan cara menyikapinya. Kemudian menjelaskan pengertian, jenis, dan pencegahan penyalahgunaan narkoba

## **2. PEMAHAMAN BERMAKNA**

- a. Menjelaskan makna pelajar yang dicari Islam
- b. Memaparkan definisi, faktor penyebab, cara mencegah, dan cara menangani perkelahian dan tawuran pelajar
- c. Menjelaskan pengertian khamr dan cara menyikapinya. Kemudian menjelaskan pengertian, jenis, dan pencegahan penyalahgunaan narkoba

## **3. PERTANYAAN PEMANTIK**

- a. Menurut kalian, pelajar yang Islami itu seperti apa?
- b. Apakah saat ini masih terdapat pelajar yang dapat dikategorikan sebagai pelajar Islami?

### RUBRIK OBSERVASI KELAS

Fokus perilaku yang diobservasi oleh atasan berdasarkan indikator yang dipilih pada tahap perencanaan kinerja – Platform Merdeka Mengajar (PMM)

**Dimensi** : Perhatian dan kepedulian.

**Indikator RHK** : Tingkat upaya pemberian perhatian dan dukungan sesuai dengan kebutuhan belajar setiap peserta didik untuk menumbuhkan motivasi belajar intrinsik.

**Target Kualitas** : Upaya pemberian perhatian dan dukungan sesuai dengan kebutuhan belajar setiap peserta didik untuk menumbuhkan motivasi belajar intrinsik.

**Fokus perilaku yang diobservasi** :

Guru menunjukkan empati untuk mendapatkan pemahaman utuh tentang peserta didik

**Perilaku yang dianjurkan** :

1. Guru memberikan perhatian penuh ketika peserta didik berbicara
2. Guru mengajukan pertanyaan lanjutan untuk mendapatkan pemahaman
3. Guru menunjukkan pengertian terhadap sudut pandang peserta didik

### PEMBELAJARAN

#### SIKLUS I

**Materi : Perkelahian Antarpelajar**

Pertemuan ke-1 = 3 JP x 1 Hari = 3 JP/Hari	
Deskripsi Kegiatan	
<b>Pendahuluan (15 menit)</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru memberikan salam dan menyapa siswa</li><li>2. Guru mengarahkan salah satu siswa untuk memimpin doa</li><li>3. Guru mengecek presensi pembelajaran peserta didik</li><li>4. Guru melakukan apersepsi untuk menarik perhatian siswa</li><li>5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</li></ol>
<b>Kegiatan Inti (80 menit)</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>6. Guru menjelaskan pokok-pokok dari materi yang akan dipelajari.</li><li>7. Guru membentuk Setiap kelompok yang dibentuk berisi 5 orang siswa dengan 4 kelompok.</li><li>8. Guru memberikan siswa waktu untuk mendiskusikan materi dalam kelompoknya</li></ol>
<b>Penutup (25 menit)</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>9. Guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan</li><li>10. Doa penutup</li></ol>

<b>Pertemuan ke-2 Tatap Muka = 3 JP x 1 Hari = 3 JP/Hari</b>	
<b>Deskripsi Kegiatan</b>	
<b>Pendahuluan (15 menit)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan salam dan menyapa siswa</li> <li>2. Guru mengarahkan salah satu siswa untuk memimpin doa</li> <li>3. Guru mengecek presensi pembelajaran peserta didik</li> <li>4. Guru melakukan apersepsi untuk menarik perhatian siswa</li> <li>5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</li> </ol>
<b>Kegiatan Inti (80 menit)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>6. Siswa diberikan waktu memahami kembali materi yang diberikan.</li> <li>7. Guru menjelaskan aturan dari permainan yang akan dimainkan dalam pembelajaran.</li> <li>8. Guru memberi nama permainan tersebut dengan nama <i>baambozle</i>.</li> <li>9. Setiap kelompok di berikan hak untuk menjawab permainan. Dimana, permainan yang dilaksanakan ada unsur poin, peringkat, tantangan dan <i>reward</i>.</li> <li>10. Siswa akan ditantang menyelesaikan permainan itu sambil belajar.</li> </ol>
<b>Penutup (25 menit)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>11. Dengan bimbingan guru, peserta didik menyimpulkan poin-poin penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilaksanakan.</li> <li>12. Guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan</li> <li>13. Doa penutup</li> </ol>

**PEMBELAJARAN  
SIKLUS II  
Materi :Minuman keras dan Narkoba**

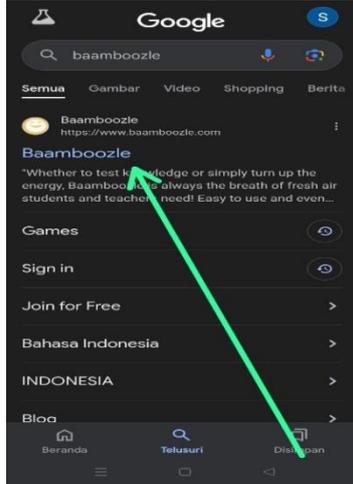
<b>Pertemuan ke-1 Tatap Muka = 3 JP x 1 Hari = 3 JP/Hari</b>	
<b>Deskripsi Kegiatan</b>	
<b>Pendahuluan (15 menit)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan salam dan menyapa siswa</li> <li>2. Guru mengarahkan salah satu siswa untuk memimpin doa</li> <li>3. Guru mengecek presensi pembelajaran peserta didik</li> <li>4. Guru melakukan apersepsi untuk menarik perhatian siswa</li> <li>5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</li> <li>6. Guru mengaitkan materi prasyarat dengan materi yang akan dipelajari</li> <li>7. Siswa diberi penegasan bahwa materi yang dipelajari saat ini perlu terdapat dalam diri setiap pelajar sehingga keislaman dalam dirinya dapat terpancar dan terepresentasi dalam aktivitas kesehariannya.</li> </ol>
<b>Kegiatan Inti (80 menit)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>8. Guru menjelaskan pokok-pokok dari materi yang akan dipelajari.</li> <li>9. Guru membentuk Setiap kelompok yang dibentuk berisi 5 orang siswa dengan 4 kelompok.</li> <li>10. Guru memberikan siswa waktu untuk mendiskusikan materi dalam kelompoknya.</li> <li>11. Guru memberikan kesempatan untuk bertanya seputar materi.</li> </ol>
<b>Penutup (25 menit)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>12. Dengan bimbingan guru, peserta didik menyimpulkan poin-poin penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilaksanakan</li> <li>13. Guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan</li> <li>14. Doa penutup</li> </ol>

<b>Pertemuan ke-2 Tatap Muka = 3 JP x 1 Hari = 3 JP/Hari</b>	
<b>Deskripsi Kegiatan</b>	
<b>Pendahuluan (15 menit)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan salam dan menyapa siswa</li> <li>2. Guru mengarahkan salah satu siswa untuk memimpin doa</li> <li>3. Guru mengecek presensi pembelajaran peserta didik</li> <li>4. Guru melakukan apersepsi untuk menarik perhatian siswa</li> <li>5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</li> <li>6. Guru mengaitkan materi prasyarat dengan materi yang akan dipelajari</li> <li>7. Siswa diberi penegasan bahwa materi yang dipelajari saat</li> </ol>

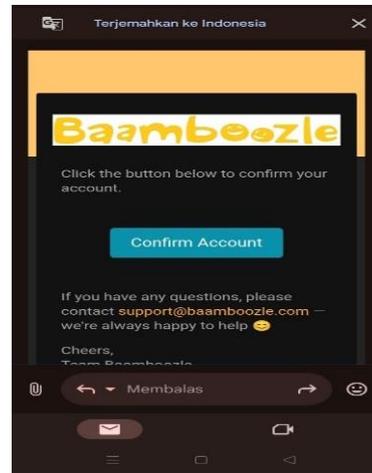
	<p>ini perlu terdapat dalam diri setiap pelajar sehingga keislaman dalam dirinya dapat terpancar dan terepresentasi dalam aktivitas kesehariannya.</p>
<p><b>Kegiatan Inti (80 menit)</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>8. Guru menjelaskan pokok-pokok dari materi yang akan dipelajari.</li> <li>9. Guru membentuk Setiap kelompok yang dibentuk berisi 5 orang siswa dengan 4 kelompok.</li> <li>10. Guru memberikan siswa waktu untuk mendiskusikan materi dalam kelompoknya</li> </ol>
<p><b>Penutup (25 menit)</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>11. Dengan bimbingan guru, peserta didik menyimpulkan poin-poin penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilaksanakan</li> <li>12. Guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan</li> <li>13. Doa penutup</li> </ol>

Lampiran 6

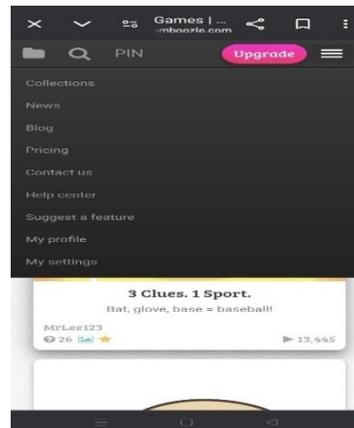
Game Baamboozle



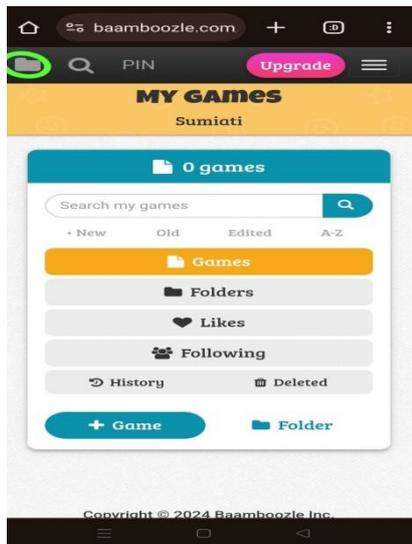
Website Baamboozle



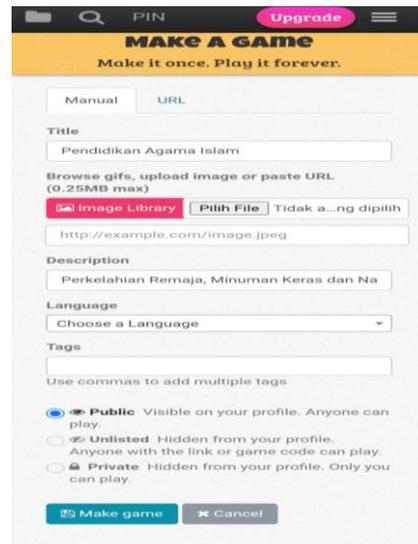
Pengisian Pendataan di Website Baamboozle



Menu Utama Baamboozle



Bagian menambah Permainan



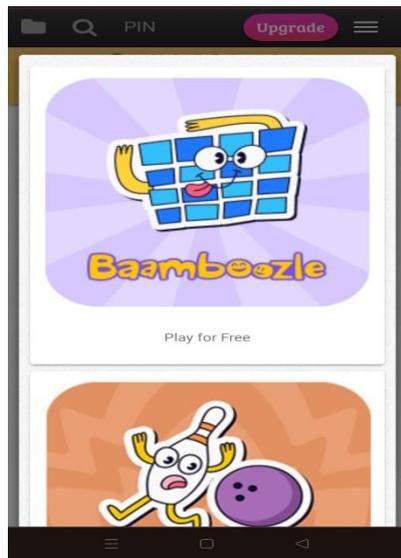
Pengisian materi ke dalam permainan *baamboozle*.



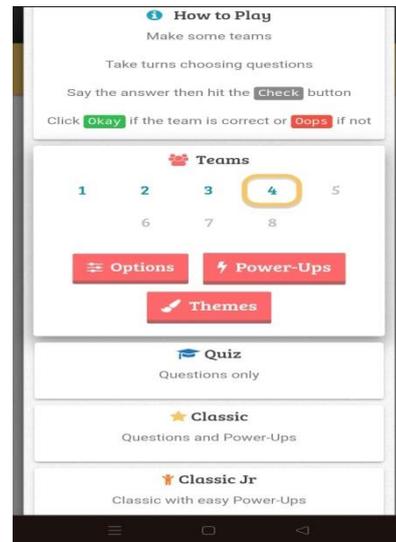
Materi yang dibuat, siap digunakan



Permainan siap dimainkan



**Pilih baamboozle**



**Permainan dibentuk berkelompok**



**Tampilan permainan kelompok**

Lampiran 7

**Lembar Observasi Aktivitas Guru Pembelajaran  
SIKLUS I**

**LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN GURU**

Nama Guru : Andi Darman, S.Pd., M.Pd.  
 Nama Sekolah : SMK Negeri 2 Palopo  
 Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam  
 Kelas/Semester : XI / 1  
 Materi Pokok : Perkelahian Antarpelajar  
 Alokasi Waktu : 3 jam

**Petunjuk:**

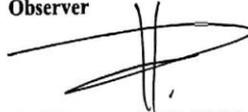
- Sebelum melakukan penilaian, Bapak guru mohon membaca petunjuk dengan baik.
- Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut:  
 1 : Tidak Baik 2 : Kurang Baik 3 : Cukup Baik 4 : Baik 5 : Sangat Baik
- Pemberian penilaian pada setiap jawaban dilakukan dengan memberikan *check list* (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia.

No	Tingkah Laku Guru	Skor				
		1	2	3	4	5
1	a. Guru memasuki ruang kelas tepat waktu.			✓		
	b. Guru meotivasi siswa sebelum memulai pembelajaran.			✓		
	c. Guru mengingatkan kembali materi pembelajaran sebelumnya.			✓		
	d. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran.			✓		
	e. Guru menanyakan pengetahuan siswa tentang materi yang akan diajarkan.			✓		
	f. Guru meminta siswa untuk bertanya			✓		
2	a. Guru menginformasikan tugas yang akan di kerjakan.			✓		
	b. Guru mengelompokkan siswa secara acak menjadi 4 kelompok.				✓	

3	a. Guru menyiapkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran. b. Guru menyiapkan lembar kerja sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran. c. Guru memberikan kesempatan siswa untuk mengeksplorasi, kemampuan dan keterampilannya dalam memahami materi.			✓ ✓ ✓		
4	a. Guru mencatat aktivitas siswa selama pembelajaran. b. Guru memberikan evaluasi dan menyampaikan materi yang belum di ketahui siswa.			✓ ✓	✓	

Palopo, 15 Oktober 2024

Observer



**Andi Darman, S.Pd., M.Pd.**  
**NIP. 199501262023211009**

## Lembar Observasi Aktivitas Guru Pembelajaran

### SIKLUS II

#### LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN GURU

Nama Guru : Andi Darman, S.pd., M.pd.  
Nama Sekolah : SMK Negeri 2 Palopo  
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam  
Kelas/Semester : XI/1  
Materi Pokok : Minuman keras dan Narkoba  
Alokasi Waktu : 3 Jam

#### Petunjuk:

- Sebelum melakukan penilaian, Bapak guru mohon membaca petunjuk dengan baik.
- Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut:  
1 : Tidak Baik 2 : Kurang Baik 3 : Cukup Baik 4 : Baik 5 : Sangat Baik
- Pemberian penilaian pada setiap jawaban dilakukan dengan memberikan *check list* (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia.

No	Tingkah Laku Guru	Skor				
		1	2	3	4	5
1	a. Guru memasuki ruang kelas tepat waktu.					✓
	b. Guru meotivasi siswa sebelum memulai pembelajaran.					✓
	c. Guru mengingatkan kembali materi pembelajaran sebelumnya.					✓
	d. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran.				✓	
	e. Guru menanyakan pengetahuan siswa tentang materi yang akan diajarkan.				✓	
	f. Guru meminta siswa untuk bertanya					✓
2	a. Guru menginformasikan tugas yang akan di kerjakan.					✓
	b. Guru mengelompokkan siswa secara acak menjadi 4 kelompok.					✓

3	a. Guru menyiapkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran.					✓
	b. Guru menyiapkan lembar kerja sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran.					✓
	c. Guru memberikan kesempatan siswa untuk mengeksplorasi, kemampuan dan keterampilannya dalam memahami materi.				✓	
4	a. Guru mencatat aktivitas siswa selama pembelajaran.					✓
	b. Guru memberikan evaluasi dan menyampaikan materi yang belum di ketahui siswa.					✓

Palopo, 29 Oktober 2024

Observer



**Andi Darman, S.Pd., M.Pd.**  
**NIP. 199501262023211009**

Lampiran 8

Lembar Observasi Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran

SIKLUS I

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN SISWA

Nama Guru : Andi Darman, S.Pd., M.Pd.  
 Nama Sekolah : SME Negeri 2 Palopo  
 Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam  
 Kelas/Semester : XI / 1  
 Materi Pokok : Perkelahian Antarpelajar  
 Alokasi Waktu : 3 jam

**Petunjuk:**

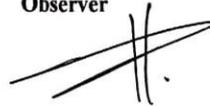
- Sebelum melakukan penilaian, Bapak guru mohon membaca petunjuk dengan baik.
- Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut:  
 1 : Tidak Baik 2 : Kurang Baik 3 : Cukup Baik 4 : Baik 5 : Sangat Baik
- Pemberian penilaian pada setiap jawaban dilakukan dengan memberikan *check list* (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia.

No	Nama Siswa	Kriteria yang diamati														
		Kesiapan siswa mengikuti pembelajaran					Keaktifan siswa					Ketekunan siswa				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1	Adrian		✓						✓					✓		
2	Afdal			✓					✓					✓		
3	Ahmad Ismanto		✓						✓					✓		
4	Alfian		✓					✓						✓		
5	Alif			✓				✓						✓		
6	Arjun			✓					✓					✓		

7	Fadhil			✓				✓				✓	
8	Fadil Ramadhan	✓						✓				✓	
9	Fais			✓			✓					✓	
10	Irvan	✓					✓					✓	
11	M. Arifin Ilham			✓				✓				✓	
12	M. Fair			✓				✓				✓	
13	Muh. Reinaldi Maulana			✓				✓				✓	
14	Muh. Rifqy Fail Hamzah	✓					✓					✓	
15	Muhammad Afdal	✓						✓			✓		
16	Muhammad Afgan	✓						✓			✓		
17	Muhammad Musawwiru Sanusi			✓					✓			✓	
18	Rifki Al Gazali			✓				✓				✓	
19	Sigit	✓					✓					✓	
20	Wardiyansyah Syahril			✓				✓				✓	
21	Muh. Al Fahrival			✓				✓				✓	

Palopo, 15 oktober 2024

Observer



**Andi Darman, S.Pd., M.Pd.**  
**NIP. 199501262023211009**

## Lembar Observasi Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran SIKLUS II

### LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN SISWA

Nama Guru : Andi Darmas, S.Pd., M.Pd.  
 Nama Sekolah : SMK Negeri 2 Palopo  
 Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam  
 Kelas/Semester : XI/1  
 Materi Pokok : Minuman keras dan Narkoba  
 Alokasi Waktu : 3 jam

**Petunjuk:**

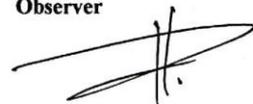
- a. Sebelum melakukan penilaian, Bapak guru mohon membaca petunjuk dengan baik.
- b. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut:  
 1 : Tidak Baik    2 : Kurang Baik    3 : Cukup Baik    4 : Baik    5 : Sangat Baik
- c. Pemberian penilaian pada setiap jawaban dilakukan dengan memberikan *check list* (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia.

No	Nama Siswa	Kriteria yang diamati															
		Kesiapan siswa mengikuti pembelajaran					Keaktifan siswa					Ketekunan siswa					
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
1	Adrian				✓						✓					✓	
2	Afdal				✓						✓					✓	
3	Ahmad Ismanto				✓					✓					✓		
4	Alfian				✓					✓						✓	
5	Alif				✓					✓					✓		
6	Arjun				✓					✓						✓	

7	Fadhil					✓					✓					✓
8	Fadil Ramadhan					✓				✓						✓
9	Fais					✓				✓						✓
10	Irvan					✓					✓					✓
11	M. Arifin Ilham					✓					✓					✓
12	M. Fair					✓					✓					✓
13	Muh. Reinaldi Maulana					✓					✓					✓
14	Muh. Rifqy Fail Hamzah					✓				✓						✓
15	Muhammad Afdal					✓					✓					✓
16	Muhammad Afgan					✓					✓					✓
17	Muhammad Musawwiru Sanusi					✓					✓					✓
18	Rifki Al Gazali					✓				✓						✓
19	Sigit					✓					✓					✓
20	Wardiyansyah Syahril					✓					✓					✓
21	Muh. Al Fahrival					✓					✓					✓

Palopo, 29 Oktober 2024

Observer



**Andi Darman, S.Pd., M.Pd.**  
**NIP. 199501262023211009**

Lampiran 9

Lembar Angket Motivasi Belajar Siswa

ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA  
SIKLUS I

Judul penelitian : Penerapan Model Gamifikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI TKR A SMKN 2 Palopo

Nama Mahasiswa : Sumiati

A. Identitas Responden

Nama : Adrian

Kelas : XI TKR A

B. Petunjuk Pengisian

1. Silahkan membaca setiap pernyataan dengan seksama.
2. Dengan instrumen angket ini, saudara(i) dimohonkan untuk memberikan penilaian sebagai masukan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.
3. Berikan tanda *chek list* (✓) pada kolom jawaban yang saudara(i) anggap sesuai dengan kondisi sesungguhnya. Ada empat alternatif jawaban atas setiap pernyataan yaitu:

TS : Tidak Setuju    KS : Kurang Setuju    S : Setuju    SS : Sangat Setuju

No	Aspek Penilaian	Skala			
		TS	KS	S	SS
1.	Permainan <i>Baamboozle</i> menarik perhatian.			✓	
2.	Berlatih soal-soal melalui permainan <i>Baamboozle</i> dapat membantu saya dalam mengingat materi Pendidikan Agama Islam.			✓	
3.	Saya merasa antusias untuk mengerjakan soal-soal menggunakan permainan <i>Baamboozle</i> .			✓	
4.	Saya merasa termotivasi untuk mengerjakan setiap soal dengan benar.			✓	

5.	permainan <i>Baamboozle</i> membuat pembelajaran menjadi menyenangkan.			✓	
6.	Saya merasa lebih semangat untuk mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan permainan <i>baamboozle</i>			✓	
7.	Permainan <i>baamboozle</i> memotivasi saya mempelajari Pendidikan Agama Islam			✓	
8.	Saya ingin permainan <i>baamboozle</i> sering digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.			✓	
9.	Saya merasa tertantang untuk meningkatkan skor di permainan <i>baamboozle</i>			✓	
10.	Permainan <i>baamboozle</i> dapat meningkatkan rasa ingin tahu saya dalam pembelajaran.			✓	
11.	Saya lebih paham materi setelah bermain permainan <i>baamboozle</i>			✓	
12.	Permainan <i>baamboozle</i> membuat saya merasa lebih nyaman belajar.			✓	
13.	Permainan <i>baamboozle</i> membantu saya mengembangkan keterampilan berpikir.			✓	
14.	Permainan <i>baamboozle</i> membantu saya mengatasi kesulitan belajar.				✓
15.	Saya merasa lebih percaya diri setelah bermain permainan <i>baamboozle</i>			✓	
16.	Saya termotivasi untuk menyelesaikan soal dengan skor tertinggi di permainan <i>baamboozle</i>			✓	
17.	Penggunaan permainan <i>baamboozle</i> membuat saya lebih interaktif dalam pelajaran.			✓	
18.	Saya merasa permainan <i>baamboozle</i> membuat pembelajaran terasa seperti bermain.			✓	
19.	Saya senang bersaing dengan teman-teman di permainan <i>baamboozle</i> .			✓	
20.	Permainan <i>baamboozle</i> membantu saya mengingat materi pelajaran dengan lebih baik.			✓	
21.	Saya lebih antusias belajar jika menggunakan permainan <i>baamboozle</i> dibandingkan metode lain.			✓	
22.	Permainan <i>baamboozle</i> membantu saya lebih cepat memahami soal-soal pelajaran.			✓	

**ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA  
SIKLUS II**

Judul penelitian : Penerapan Model Gamifikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI TKR A SMKN 2 Palopo  
Nama Mahasiswa : Sumiati

**A. Identitas Responden**

Nama : Adrian  
Kelas : XI TKR A

**B. Petunjuk Pengisian**

1. Silahkan membaca setiap pernyataan dengan seksama.
2. Dengan instrumen angket ini, saudara(i) dimohonkan untuk memberikan penilaian sebagai masukan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.
3. Berikan tanda *cek list* (✓) pada kolom jawaban yang saudara(i) anggap sesuai dengan kondisi sesungguhnya. Ada empat alternatif jawaban atas setiap pernyataan yaitu:

TS : Tidak Setuju    KS : Kurang Setuju    S : Setuju    SS : Sangat Setuju

No	Aspek Penilaian	Skala			
		TS	KS	S	SS
1.	Permainan <i>Baamboozle</i> menarik perhatian.				✓
2.	Berlatih soal-soal melalui permainan <i>Baamboozle</i> dapat membantu saya dalam mengingat materi Pendidikan Agama Islam.				✓
3.	Saya merasa antusias untuk mengerjakan soal-soal menggunakan permainan <i>Baamboozle</i> .				✓
4.	Saya merasa termotivasi untuk mengerjakan setiap soal dengan benar.				✓

5.	permainan <i>Baamboozle</i> membuat pembelajaran menjadi menyenangkan.				✓
6.	Saya merasa lebih semangat untuk mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan permainan <i>baamboozle</i>				✓
7.	Permainan <i>baamboozle</i> memotivasi saya mempelajari Pendidikan Agama Islam				✓
8.	Saya ingin permainan <i>baamboozle</i> sering digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.				✓
9.	Saya merasa tertantang untuk meningkatkan skor di permainan <i>baamboozle</i>				✓
10.	Permainan <i>baamboozle</i> dapat meningkatkan rasa ingin tahu saya dalam pembelajaran.			✓	
11.	Saya lebih paham materi setelah bermain permainan <i>baamboozle</i>				✓
12.	Permainan <i>baamboozle</i> membuat saya merasa lebih nyaman belajar.				✓
13.	Permainan <i>baamboozle</i> membantu saya mengembangkan keterampilan berpikir.				✓
14.	Permainan <i>baamboozle</i> membantu saya mengatasi kesulitan belajar.				✓
15.	Saya merasa lebih percaya diri setelah bermain permainan <i>baamboozle</i>				✓
16.	Saya termotivasi untuk menyelesaikan soal dengan skor tertinggi di permainan <i>baamboozle</i>				✓
17.	Penggunaan permainan <i>baamboozle</i> membuat saya lebih interaktif dalam pelajaran.			✓	
18.	Saya merasa permainan <i>baamboozle</i> membuat pembelajaran terasa seperti bermain.				✓
19.	Saya senang bersaing dengan teman-teman di permainan <i>baamboozle</i> .				✓
20.	Permainan <i>baamboozle</i> membantu saya mengingat materi pelajaran dengan lebih baik.				✓
21.	Saya lebih antusias belajar jika menggunakan permainan <i>baamboozle</i> dibandingkan metode lain.				✓
22.	Permainan <i>baamboozle</i> membantu saya lebih cepat memahami soal-soal pelajaran.				✓

**Barkot pengisian angket motivasi belajar siswa siklus I**



**Barkot pengisian angket motivasi belajar siswa siklus II**



SIKLUS I

No	Nama	Skor/Item																				Jumlah	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		21
1.	Adrian	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	67
2.	Afdal	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	62
3.	Ahmad I.	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	72
4.	Alfan	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	68
5.	Alif	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	73
6.	Arjun	4	3	3	4	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	72
7.	Fadhil	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	68
8.	Fadil R.	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	72
9.	Fais	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	76
10.	Irvan	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	65
11.	M. Arifin I.	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	68
12.	M. Fair	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	75
13.	Muh. Reinal	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	72
14.	Muh. Rifgy	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	66
15.	Muh. Afdal	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	78
16.	Muh. Afgan	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	70
17.	Musawwiru	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	80
18.	Rifki	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	73
19.	Sigit	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	70
20.	Syahril	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	4	3	4	2	3	4	4	4	4	4	4	71
21.	Muh. Al	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	66

**Jumlah Siswa yang Termotivasi**  
**Persentase**

13  
62%

SIKLUS II

No	Nama	Skor/Item																				Jumlah	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		21
1.	Adrian	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	86
2.	Afdal	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	61
3.	Ahmad I.	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	80
4.	Alfian	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	76
5.	Alif	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	82
6.	Arjun	4	3	3	4	3	3	3	4	2	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	72
7.	Fadhil	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	70
8.	Fadil R.	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	72
9.	Fais	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	76
10.	Irvan	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	65
11.	M. Arifin I.	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	69
12.	M. Fair	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	75
13.	Muh. Reinal	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	73
14.	Muh. Rifgy	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	81
15.	Muh. Afdal	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	78
16.	Muh. Afgan	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	85
17.	Musawwiru	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	88
18.	Rifki	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	73
19.	Sigit	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	76
20.	Syahril	3	3	2	3	3	2	3	3	3	4	4	4	3	2	3	3	4	3	3	4	4	71
21.	Muh. Al	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	88
<b>Jumlah Siswa yang Termotivasi</b>																						18	
<b>Percentage</b>																						86%	

## Observasi



## Suasana pembelajaran Siklus I



**Suasana pembelajaran Siklus II**



## RIWAYAT HIDUP



**Sumiati**, lahir di Meko Kec. Pamona selatan Kab. Poso pada tanggal 28 Mei 2000. Peneliti merupakan anak ke-4 dari 5 bersaudara oleh pasangan bapak Beddu (almarhum) dan Halimah. Saat ini penulis bertempat tinggal di desa Tanampedagi Kec. Ampibabo Kab. Parigi Moutong.

Pendidikan Dasar peneliti diselesaikan pada tahun 2012 di SD Inpres 2 Sidole. Kemudian, di tahun yang sama peneliti melanjutkan pendidikan di MTs Alkhairaat Sidole dan selesai pada tahun 2015. Pada tahun 2015 melanjutkan di MAS Alkhairaat Siniu. Pada tahun 2020 peneliti melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi, tepatnya di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo pada program studi Pendidikan Agama Islam.

Contact Person Penulis : [sumiati2254321@gmail.com](mailto:sumiati2254321@gmail.com)