

**PENGARUH PENERAPAN GAMIFIKASI PADA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM TERHADAP MINAT, ANTUSIASME
DAN KEPERCAYAAN DIRI DALAM BELAJAR SISWA
KELAS X SMK MANBAIL FUTUH JENU**

SKRIPSI



**INSTITUT AGAMA ISLAM NAHDLATUL ULAMA (IAINU) TUBAN
FAKULTAS TARBIYAH
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
2025**

**PENGARUH PENERAPAN GAMIFIKASI PADA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM TERHADAP MINAT, ANTUSIASME
DAN KEPERCAYAAN DIRI DALAM BELAJAR SISWA
KELAS X SMK MANBAIL FUTUH JENU**

SKRIPSI



**INSTITUT AGAMA ISLAM NAHDLATUL ULAMA (IAINU) TUBAN
FAKULTAS TARBIYAH
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
2025**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tuban, 24 Juli 2025

Nota : Persetujuan
Lampiran : 2 Eksemplar Skripsi
Hal : Bimbingan Skripsi

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah
IAINU TUBAN
di Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Setelah diadakan pemeriksaan, penelitian dan perbaikan seperlunya, maka saya berpendapat bahwa naskah skripsi Saudari:

Nama : EVA FAHRIZA AMELIA
NIM : 2111051
Tempat : Kampus IAINU Jl. Manunggal 10-12 Tuban
Hari/Tanggal : Selasa, 22 Juli 2025
Judul : PENGARUH PENERAPAN GAMIFIKASI PADA
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
TERHADAP MINAT, ANTUSIASME DAN
KEPERCAYAAN DIRI DALAM BELAJAR SISWA
KELAS X SMK MANBAIL FUTUH JENU

Telah dapat diajukan sebagai salah satu syarat menempuh ujian untuk memperoleh gelar Sarjana Fakultas Tarbiyah Pendidikan Agama Islam pada Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama (IAINU) Tuban.

Demikian surat persetujuan ini dibuat dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dosen Pembimbing



Drs. Imam Supriyadi, M.Th.I

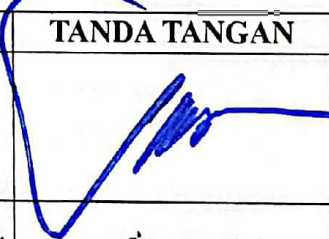

NIDN. 2126026801

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

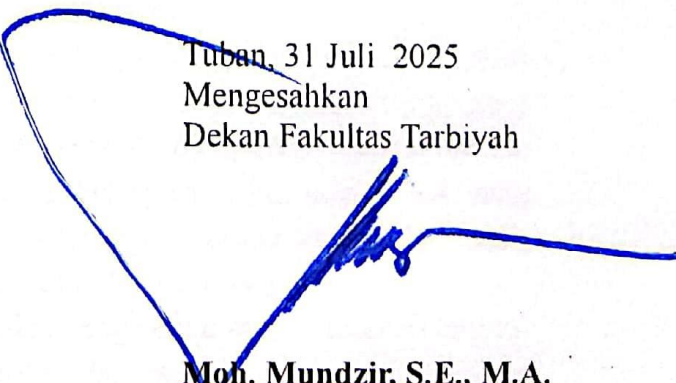
Dewan penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama (IAINU) Tuban telah mengesahkan Skripsi Saudara/i:

Nama : EVA FAHRIZA AMELIA
NIM : 2111051
Tempat : Ruang Ujian Skripsi IAINU Tuban
Hari/Tanggal : Senin, 28 Juli 2025
Judul : PENGARUH PENERAPAN GAMIFIKASI PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM TERHADAP MINAT, ANTUSIASME DAN KEPERCAYAAN DIRI DALAM BELAJAR SISWA KELAS X SMK MANBAIL FUTUH JENU

Telah memenuhi ketentuan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama (IAINU) Tuban.

PENGUJI	NAMA	TANDA TANGAN
Penguji I	Moh. Mundzir, S.E., M.A.	
Penguji II	Isnawati Nur Afifah L., M.Pd.I	

Tuban, 31 Juli 2025
Mengesahkan
Dekan Fakultas Tarbiyah


Moh. Mundzir, S.E., M.A.
NIDN. 2127107601

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Dialah yang menciptakan kamu dan menjadikan pendengaran, penglihatan dan hati nurani bagi kamu, tetapi sedikit sekali kamu bersyukur”

(Al-Mulk : 23)

PERSEMBAHAN

Dengan rasa Syukur kepada Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* yang telah memberikan nikmat-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi ini dipersembahkan kepada pihak yang berjasa dalam terselesainya skripsi ini dan kepada mereka yang membantu dalam kehidupan saya.

1. Kedua orang tua tersayang, Ayah dan Bunda, terima kasih penulis ucapkan atas segala pengorbanan dan ketulusan yang diberikan. Meskipun ayah dan bunda tidak sempat merasakan pendidikan dibangku perkuliahan, namun selalu senantiasa memberikan yang terbaik, tak kenal lelah mendo'akan, mengusahakan, memberikan dukungan baik secara moral maupun finansial, serta memprioritaskan pendidikan dan kebahagiaan anak-anaknya. Perjalanan hidup kita sebagai satu keluarga utuh memang tidak mudah, tetapi segala hal yang telah dilalui memberikan penulis Pelajaran yang sangat berharga tentang arti menjadi seorang wanita yang kuat, bertanggung jawab, selalu berjuang dan mandiri. Semoga dengan adanya skripsi ini dapat membuat ayah dan bunda lebih bangga karena telah berhasil menjadikan anak perempuan satu-satunya ini menyandang gelar sarjana seperti yang diharapkan. Besar harapan penulis semoga ayah dan bunda selalu sehat, panjang umur, dan bisa menyaksikan keberhasilan lainnya yang akan penulis raih di masa yang akan datang.
2. Teman-teman MUA, mbak sharin, rasya, anisa, mbak ina, mbak vita, mbak diia, terimakasih telah menjadi teman positif, selalu berbagi cerita, yang

merayakan hal-hal kecil dan tidak pernah menjudge bahkan selalu merayakan hal-hal yang mungkin bagi Sebagian orang adalah hal yang kecil dan sepele, tetapi penulis sangat bahagia. Terima kasih telah hadir ketika beberapa orang yang membuat sakit dan kecewa pergi.

3. Shofiyyatul Azkiya' selaku teman dekat yang selalu mendengarkan curhat, teman organisasi yang paling aktif dan selalu menemani penulis mengerjakan skripsi ini.
4. Bu Dyah selaku motivator saya yang selalu mendukung saya dan selalu memberikan afirmasi positif kepada saya.
5. Teman-teman PAI B Angkatan 21 IAINU Tuban.
6. Terakhir, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada satu sosok yang selama ini diam-diam berjuang tanpa henti, seorang wanita sederhana dengan segala Impian yang tinggi, namun sering kali sulit ditebak isi pikiran dan hati. Terima kasih kepada penulis skripsi ini yaitu diriku sendiri, Eva Fahriza Amelia. Anak Tunggal yang sedang melangkah menuju usia 24 tahun yang dikenal keras kepala dan egois namun terkadang sifatnya seperti anak kecil pada umumnya, yang suka mengeluh, manja, menangis. Terimakasih telah turut hadir di dunia ini, telah bertahan sejauh ini, dan terus berjalani melewati segala tantangan yang semesta hadirkan. Terimakasih karena tetap berani menjadi dirimu sendiri. Aku bangga atas setiap Langkah kecil yang kau ambil, atas semua pencapaian yang mungkin tak selalu dirayakan orang lain. Walau terkadang harapanmu tidak sesuai dengan apa yang semesta berikan, tetaplah belajar menerima dan mensyukuri apapun yang kamu dapatkan. Jangan pernah lelah untuk tetap berusaha, berbahagialah dimanapun tempatmu berada. Rayakan apapun dalam dirimu dan jadikan dirimu bersinar dimanapun tempatmu bertumpu. Aku berdo'a, semoga Langkah dari kaki kecilmu selalu diperkuat, dikelilingi oleh orang-orang yang hebat, serta memimpin satu-persatu akan terjawab. Dan yang terakhir, semoga segala apa yang membuatmu sakit dan kecewa menjadi semangat yang lebih kuat lagi.

Terima kasih telah mendukung dan membantu sehingga saya dapat mencapai titik ini, semoga Allah SWT membalas kebaikan kalian semua dengan kebaikan yang berlipat.



ABSTRAK

Amelia, Eva Fahriza. 2025. *Pengaruh Penerapan Gamifikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Minat, Antusiasme dan Kepercayaan Diri dalam Belajar Siswa Kelas X SMK Manbail Futuh Jenu.* Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama (IAINU) Tuban.

Pembimbing : Drs. Imam Supriyadi, MTh.I

Kata kunci: Gamifikasi, Pendidikan Agama Islam, Minat Belajar, Antusiasme, Kepercayaan Diri

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) menuntut pendekatan yang relevan dengan karakteristik peserta didik, khususnya generasi digital yang membutuhkan suasana interaktif dan menyenangkan. Berdasarkan observasi awal di SMK Manbail Futuh Jenu, siswa menunjukkan partisipasi yang rendah, kurang percaya diri, dan kesulitan dalam memahami materi secara kontekstual. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penerapan gamifikasi terhadap minat, antusiasme, dan kepercayaan diri siswa dalam pembelajaran PAI.

Rumusan masalah meliputi: (1) Bagaimana penerapan gamifikasi dalam pembelajaran PAI di kelas X SMK Manbail Futuh Jenu? (2) Apakah terdapat pengaruh signifikan penerapan gamifikasi terhadap minat, antusiasme, dan kepercayaan diri siswa? Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain pra-eksperimental One Group Pretest-Posttest Design. Instrumen penelitian berupa angket, observasi, dan tes, dengan analisis data melalui uji validitas, reliabilitas, Wilcoxon, dan regresi linier sederhana menggunakan SPSS.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas siswa memberikan respon positif terhadap gamifikasi, dengan 85,1% berada pada kategori sikap tinggi dan sangat tinggi. Hasil uji Wilcoxon menghasilkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara pretest dan posttest. Namun, hasil regresi linier menunjukkan pengaruh yang sangat lemah secara statistik ($R^2 = 0,018$ atau 1,8%) dan nilai signifikansi $0,504 > 0,05$, menandakan bahwa gamifikasi tidak berpengaruh secara signifikan terhadap variabel afektif secara kuantitatif.

Meski pengaruh statistiknya rendah, pendekatan gamifikasi tetap berdampak positif terhadap partisipasi dan pengalaman belajar siswa, dengan potensi besar untuk dikembangkan sebagai strategi pembelajaran dalam Pendidikan Agama Islam.

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Segala puja dan puji Syukur kepada Allah *Subhanahu Wa Ta'ala*, Tuhan seluruh alam semesta, pemilik keagungan, kemuliaan, pemilik dari asmaul husna, yang telah melimpahkan Rahmat, taufik dan hidayahnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi guna memenuhi tugas akhir untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Agama Islam dengan judul **PENGARUH PENERAPAN GAMIFIKASI PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM TERHADAP MINAT, ANTUSIASME DAN KEPERCAYAAN DIRI DALAM BELAJAR SISWA KELAS X SMK MANBAIL FUTUH JENU.**

Sholawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW, Nabi akhir pembawa kebenaran dengan menyempurnakan kitab-kitab sebelumnya dan suri tauladan bagi seluruh umat. Semoga kita mendapatkan syafaatnya kelak di *yaumul* akhir nanti. *Aamiin YaRabb.*

1. Bapak Prof. Dr. Syamsul Huda, M.Fil.I selaku rektor Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama (IAINU) Tuban yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan Skripsi ini.
2. Bapak Moh. Mundzir, S.E., M.A selaku Dekan Fakultas Tarbiyah yang telah memberikan kesempatan dalam penyelenggaraan penelitian Skripsi.
3. Ibu Isnawati Nur Afifah, M.Pd.I selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) yang telah memberikan pemahaman dalam proses pengajuan judul.
4. Bapak Drs. Imam Supriyadi, M.Th.I selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah banyak membantu memberikan masukan-masukan dalam penyusunan Skripsi serta selalu memberikan dorongan dan semangat untuk menyelesaikan Skripsi ini.
5. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama (IAINU) Tuban yang telah mendidik, membimbing dan mengajarkan tentang banyak hal kepada peneliti, serta staf karyawan IAINU yang ramah dalam melayani peneliti.

6. Seluruh Pihak SMK MANBAIL FUTUH khususnya Kepala SMK MANBAIL FUTUH. Guru Pembina Program, dan Wali Kelas X yang telah memberikan kesempatan pada penulis untuk melaksanakan penelitian.
7. Seluruh teman-teman peneliti di Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama (IAINU) Tuban angkatan 2021 yang dengan setia memberikan semangat dan dukungan.

Peneliti berharap semoga amal baik dari semua pihak mendapatkan balasan yang berlimpah dan memperoleh ridho Allah SWT. Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan karya ini masih terdapat kekurangan, baik dari segi isi maupun penyajiannya. Oleh karena itu, saran dan kritik yang bersifat membangun sangat diharapkan untuk penyempurnaan dimasa yang akan datang. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi peneliti secara khusus dan bagi para pembaca pada umumnya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I	PENDAHULUAN
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Hipotesis Penelitian.....	6
1.5 Manfaat Penelitian.....	7
1.6 Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian.....	9
1.7 Penjelasan Istilah.....	9
BAB II	KAJIAN PUSTAKA
2.1 Teori-Teori yang Relevan.....	15
2.1.1 Gamifikasi dalam Pembelajaran.....	15
2.1.1.1 Pengertian Gamifikasi.....	15
2.1.1.2 Unsur-unsur Gamifikasi.....	17
2.1.1.3 Elemen, Jenis, Konten, dan Prinsip Gamifikasi dalam Pembelajaran.....	18
2.1.1.4 Kelebihan dan Kekurangan Gamifikasi dalam Pembelajaran.....	20
2.1.2 Minat Belajar.....	22
2.1.2.1 Pengertian Minat Belajar.....	22
2.1.2.2 Unsur-Unsur Minat Belajar.....	23
2.1.2.3 Jenis-Jenis Minat Belajar.....	23
2.1.2.4 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar.....	24
2.1.2.5 Indikator Minat Belajar.....	24
2.1.3 Antusiasme Belajar.....	24
2.1.3.1 Pengertian Antusiasme Belajar.....	24
2.1.3.2 Unsur-Unsur Antusiasme Belajar.....	26
2.1.3.3 Jenis-Jenis Antusiasme Belajar.....	27

2.1.3.4 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Antusiasme Belajar	27
2.1.3.5 Indikator Antusiasme Belajar	28
2.1.4 Kepercayaan Diri Siswa	28
2.1.4.1 Pengertian Kepercayaan Diri	28
2.1.4.2 Unsur-Unsur Kepercayaan Diri	29
2.1.4.3 Jenis-Jenis Kepercayaan Diri	30
2.1.4.4 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kepercayaan Diri	31
2.1.4.5 Indikator Kepercayaan Diri	31
2.1.5 Mata Pelajaran Akidah Akhlak “Menghindari Akhlak Mazmumah dan Membiasakan Akhlak Mahmudah agar Hidup Nyaman dan Berkah” 43	
2.1.5.1 Akhlak Mazmumah 43	
2.1.5.1.1 Pengertian Akhlak Mazmumah 43	
2.1.5.1.2 Ciri-ciri Akhlak Mazmumah 44	
2.1.5.1.3 Sifat Akhlak Mazmumah 45	
2.1.5.1.4 Faktor yang Mempengaruhi Seseorang Melakukan Akhlak Mazmumah 47	
2.1.5.1.5 Contoh Akhlak Mazmumah dalam Kehidupan Sehari-hari 50	
2.1.5.2 Akhlak Mahmudah 52	
2.1.5.2.1 Pengertian Akhlak Mahmudah 52	
2.1.5.2.2 Sifat Akhlak Mahmudah 52	
2.1.5.2.3 Contoh Akhlak Mahmudah dalam Kehidupan Sehari-hari 56	
2.1.5.2.4 Faktor yang Mempengaruhi Akhlak Manusia 57	
2.1.6 Hubungan Gamifikasi dengan Minat, Antusiasme, dan Kepercayaan Diri	31
2.2 Penelitian yang Relevan.....	32
2.3 Matriks Perbedaan dan Persamaan Penelitian	38

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian.....	42
3.1.1 Pendekatan dan Penelitian	42
3.1.2 Jenis Penelitian	43
3.2 Populasi dan Sampel	43
3.2.1 Populasi	43
3.2.2 Sampel	44
3.3 Instrumen Penelitian.....	46
3.4 Prosedur Pengumpulan Data.....	50
3.5 Analisis Data.....	52
3.5.1 Uji Instrumen Penelitian	52
3.5.2 Uji Asumsi	55
3.5.3 Uji Hipotesis	56

BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1	Hasil Penelitian.....	59
4.1.1	Penyajian Data.....	59
4.1.1.1	Angket Minat, Antusiasme dan Kepercayaan Diri Siswa Kelas X TPM SMK Manbail Futuh Jenu	59
4.1.1.2	Hasil Penggunaan Gamifikasi pada Mata Pelajaran PAI Kelas X TPM di SMK Manbail Futuh Jenu	62
4.1.1.3	Pengaruh Penerapan Gamifikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Minat, Antusiasme dan Kepercayaan Diri dalam Belajar Siswa Kelas X TPM SMK Manbail Futuh Jenu	65
4.1.2	Uji Prasyarat	68
4.1.3	Uji Hipotesis	70
4.2	Pembahasan	74
4.2.1	Penggunaan Gamifikasi Dalam Pembelajaran PAI	74
4.2.2	Pengaruh Penerapan Gamifikasi Terhadap Minat, Antusiasme dan Kepercayaan Diri Dalam Belajar Siswa Kelas X TPM	78
BAB V	PENUTUP	
5.1	Kesimpulan.....	82
5.1.1	Penggunaan Gamifikasi Dalam Pembelajaran PAI	82
5.1.2	Pengaruh Penerapan Gamifikasi Terhadap Minat, Antusiasme dan Kepercayaan Diri Dalam Belajar Siswa Kelas X TPM	83
5.2	Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN	88

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Perbedaan dan Persamaan Penelitian.....	38
3.1 Rancangan Penelitian <i>One Group Pretest-Posttest Design</i>	43
3.2 Populasi Penelitian Kelas X	44
3.3 Nama Siswa Kelas X TPM.....	45
3.4 Skala Likert	47
3.5 Kisi-kisi Soal Tes	49
4.1 Data Hasil Angket	60
4.2 Distribusi Frekuensi Hasil Angket.....	61
4.3 Data Hasil Pre-Test	62
4.4 Data Hasil Post-Test.....	63
4.5 Uji Statistik Deskriptif.....	64
4.6 Hasil Uji Validitas	65
4.7 Uji Reabilitas.....	67
4.8 Hasil Uji Normalitas	68
4.9 Hasil Uji Linearitas.....	69
4.10 Hasil Uji Regresi Linier Sederhana	70
4.11 Hasil Uji Koefisien Determinasi	71
4.12 Interpretasi Koefisien.....	72
4.13 Hasil Uji T	73



IAIN TUBAN

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Modul Ajar	88
2. Link Angket	94
3. Lembar Soal Pre-Test	95
4. Lembar Soal Post-Test	96
5. Tabel Distribusi Nilai rtabel signifikansi 5% dan 1%	97
6. Lembar Distribusi nilai ttabel	98
7. Dokumentasi Penelitian	99
8. Surat Telah Melaksanakan Penelitian	101
9. Letak Geografis SMK Manbail Futuh Jenu	102
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	103
RIWAYAT HIDUP	104



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu elemen terpenting dalam pengembangan sumber daya manusia, Pendidikan diakui sebagai tiang atau pondasi yang paling utama dalam Pembangunan nasional yang kokoh. Konteks ini menunjukkan bahwasanya tingkat sumber daya manusia (SDM) di suatu negara sangatlah bergantung pada sistem pendidikan yang diterapkan. Pendidikan bukan sekedar sebagai sarana untuk mentransfer pengetahuan, tetapi juga menjadi alat untuk membentuk karakter, meningkatkan keterampilan, serta berperan dalam mengembangkan potensi individu. Secara keseluruhan proses pendidikan disekolah merupakan suatu kegiatan yang paling penting dan menjadi paling (Norrahman dan others 2023, 222).

Hal tersebut sejalan dalam Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 menjelaskan tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat (1) yang menyatakan bahwa “pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara” (Inkiriwang dan others 2020, 146). Isi dari Undang-Undang diatas yaitu pendidikan agama termasuk bagian dari sistem pendidikan nasional. Pendidikan 1 2 agama didalamnya terdapat pendidikan agama islam yang

diajarkan disekolah. Pendidikan agama islam tersebut merupakan hal terpenting untuk diberikan kepada muslim disetiap individu agar menjadi pondasi untuk memahami, mengamalkan ajaran dan mengetahui pokok ajaran islam. Pendidikan diterapkan guna meningkatkan nilai pada individu dan pemikiran seseorang, meskipun melalui ruang lingkup keluarga, pergaulan, teman sekolah maupun dengan lingkungan sekitar. Menurut Zaharai Idris, Pendidikan yakni sekumpulan kegiatan interaksi yang memiliki tujuan, antara seorang yang sudah memahami apapun (manusia dewasa) dengan si anak didik secara langsung atau dengan menggunakan media agar dapat membantu pada perkembangan anak seutuhnya (Rahman dan others 2022). Jadi pendidikan yaitu suatu proses yang didalamnya berbiacara tentang wawasan untuk memberikan hal positif pada seseorang guna menambah dasar didalam kehidupan. Dasar yang digunakan dalam kehidupan bertujuan untuk menjadikan lebih baik sistem kehidupan agar menjadi lebih teratur dan sesuai dengan nilai agama.

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki posisi strategis dalam membentuk karakter, moral, dan spiritual peserta didik. Secara ideal, pembelajaran PAI tidak hanya menyampaikan materi pengetahuan agama, tetapi juga menumbuhkan minat, antusiasme, dan kepercayaan diri siswa dalam menghayati serta mengamalkan nilai-nilai Islam. Harapannya, siswa mampu terlibat aktif dalam pembelajaran, memahami materi secara mendalam, dan mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari. (Sa'diyah 2022)

Minat, antusiasme, dan kepercayaan diri merupakan tiga elemen penting dalam proses pembelajaran yang berpengaruh langsung terhadap keberhasilan belajar siswa.(Djamarah 2008) Minat adalah dorongan internal yang membuat siswa ingin belajar, antusiasme mencerminkan semangat mereka dalam mengikuti pelajaran, dan kepercayaan diri menunjukkan keyakinan siswa terhadap kemampuan dirinya dalam memahami dan mengerjakan tugas. Ketiganya membentuk fondasi yang kuat bagi proses belajar yang aktif dan bermakna.(Fatimah 2010a)

Namun, apabila ketiga aspek tersebut tidak dimiliki siswa, maka pembelajaran cenderung menjadi pasif, monoton, dan tidak efektif. Siswa yang tidak berminat akan mudah terdistraksi, siswa yang tidak antusias akan enggan berpartisipasi, dan siswa yang kurang percaya diri akan merasa ragu untuk bertanya atau menjawab, bahkan dalam hal-hal yang ia ketahui. Dalam jangka panjang, hal ini dapat menghambat pencapaian akademik, membatasi pengembangan karakter, serta melemahkan kompetensi spiritual dan sosial siswa.(Dimiyati dan Mujiono 2006)

Kondisi nyata ini terlihat dalam pra-penelitian di SMK Manbail Futuh Jenu. Berdasarkan hasil observasi, peneliti mengidentifikasi bahwa siswa kelas X masih menunjukkan tingkat partisipasi yang rendah, kurang memiliki rasa percaya diri ketika diminta menjawab pertanyaan, serta mengalami kesulitan dalam menghubungkan materi Pendidikan Agama Islam dengan konteks kehidupan sehari-hari.(Arikunto 2013) Salah satu faktor penyebabnya adalah penggunaan metode pembelajaran tradisional seperti ceramah, yang bersifat satu arah, kurang interaktif, dan cenderung monoton.

Padahal, siswa yang tergolong Generasi Z dikenal memiliki kedekatan dengan teknologi dan lebih merespons pendekatan pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif. (Putri dkk. 2021a)

Berbagai studi sebelumnya telah mengindikasikan bahwa penggunaan gamifikasi, yakni pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur-unsur permainan seperti sistem poin, tantangan, lencana (badge), dan papan peringkat (leaderboard) dapat memberikan kontribusi positif terhadap motivasi dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. (Lestari 2023) menemukan bahwa pendekatan ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara kognitif maupun perilaku secara signifikan. Hal serupa juga diungkapkan oleh (Pristiana 2022a), yang menyatakan bahwa evaluasi berbasis gamifikasi berdampak positif terhadap aspek afektif peserta didik. Selain itu, penelitian oleh (Isnaini 2021) menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam mata pelajaran matematika mampu memicu peningkatan minat belajar siswa secara drastis.

Namun demikian, ketiga penelitian tersebut belum secara spesifik menyoroti implementasi gamifikasi dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), terutama dalam kaitannya dengan tiga aspek afektif sekaligus, yakni minat, antusiasme, dan kepercayaan diri siswa. Di sinilah posisi celah penelitian (research gap) yang ingin dijawab dalam studi ini.

Keunikan dari penelitian ini terletak pada upayanya mengintegrasikan gamifikasi ke dalam pembelajaran PAI serta mengkaji pengaruhnya secara simultan terhadap tiga indikator penting dalam domain afektif. Fokus

penelitian diarahkan pada siswa kelas X SMK Manbail Futuh Jenu, dengan tujuan untuk mengevaluasi efektivitas pendekatan gamifikasi dalam memperkuat karakter siswa melalui peningkatan minat, antusiasme, dan kepercayaan diri.

Urgensi penelitian ini pun selaras dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pentingnya pembelajaran aktif, kolaboratif, serta relevan dengan perkembangan zaman. PAI sebagai instrument pembentukan karakter siswa perlu dikemas dengan pendekatan yang lebih kontekstual, menarik, dan bermakna bukan sekadar penyampaian materi yang bersifat hafalan.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan gamifikasi dalam pembelajaran PAI terhadap peningkatan minat, antusiasme, dan kepercayaan diri siswa. Harapannya, hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata dalam bentuk rekomendasi bagi guru, pihak sekolah, maupun praktisi pendidikan dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih adaptif dan menarik bagi generasi digital masa kini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang penulis uraikan diatas, maka penulis menyusun rumusan masalah dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada siswa kelas X SMK Manbail Futuh Jenu?
2. Adakah pengaruh penerapan gamifikasi terhadap minat, antusiasme dan kepercayaan diri siswa kelas X SMK Manbail Futuh?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang penulis uraikan diatas, maka penulis menyusun tujuan peneitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui penerapan gamifikasi dalam pembelajara Pendidikan Agama Islam pada siswa kelas X SMK Manbail Futuh Jenu.
2. Untuk mengetahui adakah pengaruh penerapan gamifikasi terhadap minat belajar, antusiasme, dan kepercayaan diri siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas X SMK Manbail Futuh Jenu.

1.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis yaitu jawaban sementara pada rumusan masalah penelitian, dimana masalah penelitian telah disajikan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Pada penelitian ini peneliti berhipotesis sebagai berikut:

H_0 : tidak terdapat pengaruh yang signifikan metode gamifikasi terhadap minat, antusiasme dan kepercayaan diri dalam belajar siswa kelas X SMK Manbail Futuh.

H_a : terdapat pengaruh yang signifikan metode gamifikasi terhadap minat, antusiasme dan kepercayaan diri dalam belajar siswa kelas X SMK Manbail Futuh.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi baik secara teoritis maupun praktis, khususnya dalam pengembangan strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat SMK.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran inovatif berbasis gamifikasi, khususnya dalam konteks Pendidikan Agama Islam. Hasil penelitian ini dapat memperkaya kajian ilmiah mengenai hubungan antara pendekatan gamifikasi dengan peningkatan aspek afektif siswa, yaitu minat, antusiasme, dan kepercayaan diri (Putri dkk. 2021b) Penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya dalam mengkaji efektivitas metode pembelajaran yang lebih adaptif terhadap kebutuhan generasi digital.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan semangat dan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
- 2) Mendorong siswa untuk lebih aktif dan percaya diri dalam menyampaikan pendapat serta berpartisipasi dalam proses pembelajaran.
- 3) Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang melalui sistem poin, tantangan, dan penghargaan.

b. Bagi Guru

- 1) Memberikan alternatif strategi pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi PAI.
- 2) Membantu guru dalam meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif selama proses pembelajaran.

- 3) Menjadi solusi untuk mengatasi kejenuhan siswa dalam menghadapi materi yang bersifat teoritis atau hafalan.

c. Bagi Sekolah

- 1) Menjadi acuan dalam mengembangkan program pembelajaran berbasis teknologi dan inovasi.
- 2) Mendukung pencapaian visi pendidikan karakter melalui pendekatan yang menyenangkan dan membangun interaksi positif.
- 3) Meningkatkan kualitas pembelajaran secara umum di lingkungan sekolah.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

- 1) Memberikan dasar penelitian yang kuat untuk mengembangkan model pembelajaran gamifikasi yang lebih kompleks.
- 2) Menjadi inspirasi dalam melakukan penelitian lanjutan yang melibatkan variabel afektif maupun kognitif lainnya.
- 3) Membuka peluang eksplorasi tentang integrasi gamifikasi dengan platform digital berbasis pendidikan Islam.(Pristiana 2022b)

1.6 Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian

Karena keterbatasan penelitian dalam hal waktu dan tenaga serta untuk menjaga penelitian ini lebih terarah maka perlu adanya pembatasan masalah. Berdasarkan pertimbangan tersebut serta mengacu pada latar belakang masalah di atas maka peneliti ini dibatasi pada pengaruh penerapan

gamifikasi sebagai variable (X) dan minat, antusiasme dan kepercayaan diri sebagai variabel (Y).

1.7 Penjelasan Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam judul dan isi penelitian, berikut adalah definisi operasional dari beberapa istilah penting:

1. Penerapan Gamifikasi

Merujuk pada penggunaan elemen-elemen dari dunia permainan (game) dalam konteks pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar siswa. Dalam hal ini, gamifikasi tidak berarti menggantikan materi pelajaran dengan permainan, tetapi mengintegrasikan fitur-fitur permainan ke dalam proses belajar mengajar agar pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan memotivasi siswa untuk belajar lebih aktif.

Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran melibatkan sejumlah strategi dan elemen yang mengubah cara siswa berinteraksi dengan materi dan instruktur. Beberapa elemen tersebut antara lain tantangan dan misi, di mana siswa dihadapkan pada tugas atau kegiatan yang berbentuk tantangan, mirip dengan misi dalam permainan, yang harus diselesaikan untuk melanjutkan ke tahap berikutnya. Selain itu, poin dan penghargaan diberikan kepada siswa untuk setiap aktivitas atau pencapaian yang mereka raih, dengan poin tersebut bisa ditukar dengan penghargaan, seperti badge atau akses ke materi tambahan.

Konsep level dan kemajuan juga diterapkan, di mana materi pembelajaran disusun dalam bentuk level dengan tingkat kesulitan yang berbeda, serta menyediakan umpan balik instan melalui penilaian yang cepat agar siswa bisa mengetahui hasil pencapaian mereka. Penggunaan leaderboard yang menampilkan peringkat siswa berdasarkan pencapaian juga menciptakan kompetisi sehat, mendorong siswa untuk berusaha lebih keras. Penghargaan atau insentif diberikan sebagai bentuk pengakuan atas pencapaian siswa setelah mereka menyelesaikan tantangan atau mencapai tujuan tertentu.

Tujuan utama dari penerapan gamifikasi pembelajaran adalah untuk meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, karena elemen permainan yang digunakan sering kali lebih menarik dan menyenangkan dibandingkan metode tradisional. Hal ini juga meningkatkan keterlibatan dan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran, serta meningkatkan rasa percaya diri mereka melalui umpan balik positif dan penghargaan yang diterima.

Dengan demikian, penerapan gamifikasi dalam pembelajaran bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan efektif, yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Minat Belajar

Minat belajar adalah dorongan batin yang membuat seseorang merasa tertarik dan terdorong untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Minat ini muncul secara alami saat seseorang memiliki

rasa ingin tahu dan ketertarikan terhadap suatu materi atau topik. Ketika seseorang benar-benar berminat untuk belajar, mereka akan menunjukkan antusiasme, ketekunan, dan keinginan besar untuk memahami materi, bahkan tanpa harus dipaksa oleh faktor eksternal.

Orang yang memiliki minat belajar cenderung aktif mencari informasi tambahan, bertanya, berdiskusi, dan tidak mudah menyerah ketika menemui kesulitan. Mereka merasa puas saat berhasil memahami konsep baru dan bahkan dapat menikmati proses belajar itu sendiri.

Namun, minat belajar tidak terbentuk begitu saja. Banyak faktor yang memengaruhinya, mulai dari lingkungan belajar yang mendukung, penyampaian materi yang menarik dan relevan, hingga kondisi emosional dan motivasi pribadi. Suasana kelas yang menyenangkan, guru yang inspiratif, serta teman belajar yang saling mendukung dapat sangat berkontribusi dalam menumbuhkan minat belajar.

Untuk meningkatkan minat ini, berbagai pendekatan dapat digunakan. Salah satunya adalah dengan membuat proses belajar menjadi lebih menarik melalui media visual, permainan edukatif, atau kegiatan yang bersifat interaktif. Menetapkan tujuan belajar yang jelas dan memberikan penghargaan atas pencapaian, sekecil apa pun, juga bisa menjadi cara efektif. Selain itu, mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata atau hobi pribadi sering kali membuat seseorang lebih terlibat secara emosional dan intelektual.

Dengan demikian, minat belajar merupakan salah satu fondasi penting dalam pencapaian akademik dan perkembangan diri secara keseluruhan.

3. Antusiasme Belajar

Antusiasme belajar adalah semangat yang menyala dalam diri seseorang untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Ia bukan sekadar keinginan untuk tahu, tetapi juga mencerminkan gairah, rasa senang, dan dorongan kuat untuk memahami sesuatu yang baru. Ketika seseorang memiliki antusiasme belajar, aktivitas belajar tidak lagi terasa sebagai beban, melainkan menjadi pengalaman yang menyenangkan dan memuaskan secara emosional maupun intelektual.

Antusiasme ini tercermin dalam berbagai perilaku positif, seperti keaktifan dalam bertanya, semangat dalam menyelesaikan tugas, serta ketekunan dalam menghadapi tantangan belajar. Seseorang yang antusias akan cenderung mencari tahu lebih dalam, tidak mudah menyerah, dan merasa puas ketika berhasil memahami materi.

Namun, antusiasme belajar tidak muncul begitu saja. Ia dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik dari dalam diri maupun dari lingkungan sekitar. Faktor internal meliputi motivasi, minat, dan kesiapan mental, sedangkan faktor eksternal mencakup metode pengajaran, suasana belajar, dukungan dari guru dan orang tua, serta relevansi materi dengan kehidupan nyata. Guru yang mampu menyampaikan materi dengan cara yang menarik dan bermakna, serta menciptakan suasana kelas yang positif, dapat secara signifikan meningkatkan antusiasme siswa.

Untuk menumbuhkan dan mempertahankan antusiasme belajar, penting untuk menciptakan rutinitas belajar yang menyenangkan, memberikan penghargaan atas pencapaian, serta mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman atau minat pribadi siswa. Media pembelajaran yang interaktif seperti video, permainan edukatif, atau simulasi juga terbukti efektif dalam meningkatkan semangat belajar.

Antusiasme belajar memiliki dampak besar terhadap hasil belajar. Siswa yang antusias cenderung memiliki prestasi akademik yang lebih baik, karena mereka lebih fokus, gigih, dan terbuka terhadap proses pembelajaran. Oleh karena itu, menumbuhkan antusiasme belajar bukan hanya menjadi tanggung jawab siswa, tetapi juga peran penting bagi guru, orang tua, dan lingkungan pendidikan secara keseluruhan.

4. Kepercayaan Diri

Kepercayaan diri adalah keyakinan yang tumbuh dalam diri seseorang terhadap kemampuan, potensi, dan nilai dirinya sendiri. Ia mencerminkan sikap positif yang memungkinkan individu untuk bertindak dengan mantap, mengambil keputusan secara mandiri, serta menghadapi tantangan hidup dengan optimisme dan ketenangan. Seseorang yang memiliki kepercayaan diri tidak hanya menyadari kelebihan yang dimilikinya, tetapi juga mampu menerima kekurangan tanpa merasa rendah diri. Ia tidak mudah terpengaruh oleh penilaian negatif dari luar, karena memiliki penilaian yang sehat dan realistis terhadap dirinya sendiri.

Kepercayaan diri terbentuk melalui proses panjang yang dipengaruhi oleh berbagai faktor. Lingkungan keluarga yang suportif, pengalaman hidup yang membangun, serta keberhasilan dalam menyelesaikan tugas-tugas tertentu menjadi fondasi penting dalam membentuk rasa percaya diri. Selain itu, pola asuh yang penuh kasih sayang, penerimaan, dan penghargaan terhadap usaha anak juga berperan besar dalam menumbuhkan keyakinan diri sejak usia dini.

Dalam kehidupan sehari-hari, kepercayaan diri memberikan banyak manfaat. Ia membantu seseorang untuk tampil lebih tenang dalam situasi sosial, berani mengemukakan pendapat, serta mampu mengambil risiko yang terukur demi mencapai tujuan. Individu yang percaya diri cenderung lebih terbuka terhadap pengalaman baru, lebih tahan terhadap tekanan, dan memiliki motivasi yang kuat untuk berkembang.

Namun, kepercayaan diri bukanlah sesuatu yang bersifat tetap. Ia dapat ditingkatkan melalui latihan berpikir positif, mengenali dan mengembangkan potensi diri, serta membangun lingkungan sosial yang mendukung. Dengan membiasakan diri untuk menghadapi tantangan, mengevaluasi diri secara objektif, dan merayakan setiap pencapaian, seseorang dapat memperkuat rasa percaya dirinya secara berkelanjutan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Teori-Teori Yang Relevan

2.1.1 Gamifikasi dalam Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Gamifikasi

Gamifikasi pertama kali dikenal luas pada tahun 2002. Gamifikasi mengandung banyak arti. Hong, Saab, & Admiraal (2024) mengartikan gamifikasi sebagai penggunaan elemen game dalam konteks non-game dengan mengandalkan platform atau aplikasi digital. Baptista & Oliveira (2019) juga menyatakan gamifikasi sebagai penggunaan elemen game dalam konteks non-game untuk menciptakan nilai, menguji fungsionalitas, keterlibatan, produktivitas, dan kepuasan user agar terciptanya pengalaman yang lebih menyenangkan, memotivasi perilaku pengguna, serta untuk menghasilkan dampak aktivitas yang positif. (Marisa dkk. 2020, 220).

1. Menurut Abril & Gimenez-Fernandez (2024) mendefinisikan gamifikasi sebagai proses transformasi aktivitas, sistem, layanan, produk, atau struktur organisasi apa pun menjadi proses berbeda yang memfasilitasi pengalaman positif, yang melibatkan unsur permainan, dengan tujuan memfasilitasi perubahan perilaku atau proses kognitif. Di pihak lain, Jusuf (2016) mengartikan gamifikasi sebagai pendekatan pembelajaran dengan unsur game yang bertujuan untuk

memotivasi mahasiswa, menumbuhkan perasaan santai, dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

2. Menurut Kapp (2012), gamifikasi adalah sebuah konsep yang menggabungkan antara permainan, estetika dan kemampuan berpikir untuk menarik perhatian, memotivasi, mempromosikan sebuah pembelajaran, serta menyelesaikan masalah.

3. Menurut Burke (2014), gamifikasi adalah pemanfaatan dari unsur mekanis dan user experience design sebuah game, guna menarik dan memotivasi seseorang secara digital untuk mencapai tujuan mereka.

4. Menurut Vianna (2014), gamifikasi adalah penggunaan unsur mekanik game untuk memberikan solusi praktikal dengan cara membangun ketertarikan (engagement) kelompok tertentu.

5. Menurut Bunchball (2010), gamifikasi adalah sebuah sistem yang mengaplikasikan elemen-elemen dari game ke konteks yang bersifat non-game untuk merubah perilaku dari masyarakat.

Berdasarkan beberapa pengertian gamifikasi menurut beberapa sumber dapat disimpulkan bahwa gamifikasi merupakan penerapan unsur game ke dalam unsur non-game (bisa diberbagai bidang, dalam bidang pendidikan seperti penerapan pada model pembelajaran, media pembelajaran, strategi pembelajaran, model pembelajaran, dan sebagainya) untuk menciptakan suasana baru, meningkatkan motivasi,

melibatkan user, menumbuhkan rasa nyaman agar user mendapatkan pengalaman yang menyenangkan.

2.1.1.2 Unsur-unsur Gamifikasi

Unsur-unsur gamifikasi dalam pembelajaran meliputi elemen elemen yang diambil dari dunia permainan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Berikut adalah unsur-unsurnya:

1. Poin: Diberikan sebagai penghargaan atas pencapaian siswa dalam tugas atau tantangan.
2. Level: Menunjukkan progres siswa dengan naiknya tingkat kesulitan atau pencapaian.
3. Badge: Penghargaan visual yang diberikan setelah mencapai prestasi tertentu.
4. Leaderboard: Papan peringkat yang menunjukkan posisi siswa berdasarkan pencapaian mereka.
5. Tantangan dan Misi: Tugas atau tujuan yang harus diselesaikan oleh siswa, yang semakin sulit seiring waktu.
6. Penghargaan: Insentif yang diberikan setelah mencapai tujuan atau menyelesaikan tugas.
7. Umpan Balik Instan: Memberikan siswa respons langsung tentang pencapaian mereka.
8. Cerita dan Narasi: Alur cerita yang menarik yang berkaitan dengan pembelajaran.
9. Progres dan Kemajuan: Visualisasi kemajuan siswa dalam pembelajaran.

10. Kolaborasi: Mendorong kerja sama antar siswa dalam menyelesaikan tugas.
11. Eksplorasi dan Kustomisasi: Kebebasan siswa dalam memilih jalur pembelajaran yang mereka minati.
12. Waktu dan Batasan: Penggunaan batasan waktu untuk meningkatkan rasa urgensi dan tantangan.

2.1.1.3 Elemen, Jenis, Konten, dan Prinsip Gamifikasi dalam Pembelajaran

Berikut adalah penjelasan singkat mengenai elemen, jenis, konten, dan prinsip gamifikasi dalam pembelajaran:

1. Elemen Gamifikasi dalam Pembelajaran:

- a. Poin: Penghargaan atas pencapaian siswa.
- b. Level: Menunjukkan kemajuan siswa dalam pembelajaran.
- c. Badge: Penghargaan visual yang diberikan setelah prestasi tercapai.
- d. Leaderboard: Papan peringkat untuk menunjukkan posisi siswa.
- e. Tantangan dan Misi: Tugas atau tujuan yang harus diselesaikan siswa.
- f. Umpan Balik Instan: Respons langsung mengenai hasil atau kemajuan siswa.

2. Jenis Gamifikasi dalam Pembelajaran:

- a. Gamifikasi Penuh: Pembelajaran sepenuhnya berbasis elemen permainan.

- b. Gamifikasi Parsial: Mengintegrasikan elemen permainan dalam sebagian kecil proses pembelajaran.
- c. Gamifikasi Kompetitif: Menggunakan elemen permainan yang mendorong kompetisi antara siswa.
- d. Gamifikasi Kolaboratif: Memanfaatkan elemen permainan untuk mendorong kerja sama antar siswa.

3. Konten Gamifikasi dalam Pembelajaran:

- a. Materi Pembelajaran: Penggunaan menyampaikan materi secara menarik.
- b. Tugas dan Kegiatan: Tantangan atau misi yang harus diselesaikan siswa untuk memperoleh poin atau penghargaan.
- c. Penilaian: Menggunakan elemen permainan untuk memberikan umpan balik dan menilai pencapaian siswa.

4. Prinsip Gamifikasi dalam Pembelajaran:

- a. Motivasi: Menggunakan elemen gamifikasi untuk meningkatkan motivasi intrinsik siswa.
- b. Keterlibatan: Mendorong partisipasi aktif melalui tantangan dan interaksi.
- c. Kompetisi dan Kolaborasi: Menyediakan peluang untuk berkompetisi atau bekerja sama dalam menyelesaikan tugas.
- d. Penguatan Positif: Memberikan umpan balik positif untuk memotivasi perilaku yang diinginkan.



- e. Progresifitas: Meningkatkan tingkat kesulitan atau tantangan sesuai dengan kemajuan siswa.

2.1.1.4 Kelebihan dan Kekurangan Gamifikasi dalam Pembelajaran

Gamifikasi dalam pembelajaran memiliki berbagai kelebihan dan kekurangan yang perlu dipertimbangkan. Salah satu kelebihannya adalah dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Elemen permainan membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk aktif berpartisipasi. Gamifikasi juga dapat meningkatkan keterampilan sosial karena melibatkan elemen kolaborasi yang mendorong siswa untuk bekerja sama. Selain itu, dengan adanya poin, badge, dan level, gamifikasi memberikan umpan balik yang jelas tentang kemajuan siswa, sehingga mereka merasa lebih termotivasi untuk terus belajar. Pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif juga dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, mengurangi kebosanan yang sering terjadi dalam pembelajaran konvensional. Gamifikasi juga dapat mengatasi rasa takut gagal, karena pembelajaran berbasis permainan sering kali memungkinkan eksperimen dan kesalahan, sehingga siswa merasa lebih nyaman mencoba tanpa takut gagal. Selain itu, kepercayaan diri siswa juga bisa meningkat melalui penghargaan dan umpan balik positif.

Namun, penerapan gamifikasi juga memiliki beberapa kekurangan. Salah satunya adalah keterbatasan sumber daya yang

dibutuhkan untuk implementasi gamifikasi, seperti perangkat teknologi atau aplikasi khusus, yang mungkin tidak tersedia di semua sekolah. Selain itu, elemen kompetisi dalam gamifikasi, seperti leaderboard, bisa membuat siswa merasa tertekan atau kurang percaya diri, terutama jika mereka sering berada di posisi bawah. Jika tidak diterapkan dengan hati-hati, gamifikasi juga bisa mengurangi fokus pada tujuan akademis yang seharusnya dicapai, dengan lebih menekankan pada aspek hiburan dan permainan. Penilaian yang bergantung pada elemen permainan juga bisa menjadi lebih subjektif dan kurang objektif. Siswa yang terlalu bergantung pada penghargaan eksternal seperti poin atau badge mungkin kehilangan motivasi intrinsik untuk belajar. Terakhir, jika terlalu banyak elemen permainan yang diterapkan, bisa terjadi overload informasi yang membuat siswa merasa kewalahan dan kehilangan fokus pada materi inti pembelajaran.

Kesimpulannya, gamifikasi pada pembelajaran adalah penerapan elemen-elemen permainan, seperti poin, lencana, papan peringkat, tantangan, atau misi, ke dalam proses pendidikan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pengalaman belajar siswa. Dengan gamifikasi, pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih terdorong untuk aktif berpartisipasi. Strategi ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang relevan dengan generasi digital saat ini, memanfaatkan daya tarik mekanisme permainan untuk mendukung pencapaian

tujuan pendidikan. Secara keseluruhan, gamifikasi memiliki potensi besar untuk memperkaya pengalaman belajar, namun perlu diterapkan dengan seimbang agar tidak mengalihkan perhatian dari tujuan akademis yang utama.

2.1.2 Minat Belajar

2.1.2.1 Pengertian Minat Belajar

Minat belajar merupakan dorongan dalam diri seseorang yang menyebabkan individu merasa senang, tertarik, dan terdorong untuk terlibat dalam aktivitas pembelajaran. Slameto (2010:57) menjelaskan bahwa minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Minat belajar ditandai dengan adanya perhatian dan keinginan terhadap kegiatan belajar yang dilakukan secara terus-menerus.

1. Menurut Thorndike, minat terbentuk dari pengalaman belajar yang menyenangkan. Bila seseorang merasa puas saat melakukan suatu kegiatan, maka kecenderungan untuk mengulang kegiatan tersebut akan muncul (Sardiman, 2011).
2. Maslow menyatakan bahwa minat belajar berkembang setelah kebutuhan dasar seperti rasa aman dan kasih sayang terpenuhi. Minat termasuk dalam kebutuhan aktualisasi diri, yaitu dorongan untuk mengembangkan potensi secara optimal (Maslow, dalam Asrori, 2009).

3. Rogers menekankan pentingnya kebebasan dalam belajar. Jika siswa merasa diterima dan dihargai, maka motivasi dan minat belajar akan tumbuh secara alami (Syaiful Sagala, 2010).
4. Menurut Skinner, minat belajar dapat diperkuat melalui penguatan eksternal seperti pujian atau hadiah. Perilaku belajar yang positif akan meningkat jika diberi penguatan yang tepat (Dimiyati & Mudjiono, 2009).

2.1.2.2 Unsur-Unsur Minat Belajar

Dari pengertian di atas, maka di sini ada unsur-unsur dari minat belajar, di antaranya:

1. Perasaan

Perasaan sebagai salah satu fungsi psikis yang penting yang diartikan sebagai suatu keadaan jiwa akibat adanya peristiwa-peristiwa yang pada umumnya datang dari luar.

Perasaan senang sesungguhnya akan menimbulkan minat tersendiri yang diperkuat dengan nilai positif, sedangkan perasaan tidak senang akan menghambat dalam belajar karena tidak adanya sikap yang positif sehingga tidak menunjang minat dalam belajar.

Dalam kaitannya dengan perasaan senang ada juga perasaan yang lain yang dapat menimbulkan minat dalam belajar, yaitu perasaan tertarik. Seorang peserta didik merasa tertarik dengan suatu pelajaran apabila pelajaran itu sesuai dengan pengalaman yang didapat sebelumnya dan mempunyai

sangkut-paut dengan dirinya. Begitu pula sebaliknya, seorang peserta didik merasa tidak tertarik dengan suatu pelajaran apabila pelajaran itu tidak sesuai dengan pengalaman yang didapat sebelumnya. Oleh karena itu, peserta didik yang merasa tidak tertarik dengan pelajaran tersebut maka dengan sendirinya peserta didik akan berusaha untuk menghindar.

Jadi dalam menumbuhkan minat belajar dalam diri peserta didik harus ada perasaan senang dan tertarik sehingga peserta didik akan senang hati mengikuti pelajaran tersebut.

2. Perhatian

Perhatian adalah pemusatan tenaga psikis yang tertuju pada suatu obyek. Perhatian memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar. Dan menurut Daryanto, tingkat yang lebih tinggi dari menaruh perhatian adalah menaruh minat.

Minat dan perhatian merupakan suatu gejala jiwa yang selalu berkaitan. Seorang peserta didik yang memiliki minat dalam belajar akan timbul perhatiannya terhadap pelajaran tersebut. Tidak semua peserta didik mempunyai perhatiannya yang sama terhadap pelajaran, oleh karena itu diperlukan kecakapan guru dalam membangkitkan perhatian peserta didik.

Di sini diklasifikasikan dalam dua jenis perhatian, yaitu:

1. Perhatian yang sengaja dibangkitkan oleh guru.

Untuk membangkitkan perhatian yang disengaja, seorang guru haruslah dapat menunjukkan pentingnya

materi pelajaran yang disajikan. Guru mampu menghubungkan antara pengetahuan peserta didik dengan materi yang disajikan. Selain itu, guru juga berusaha merangsang peserta didik agar melakukan kompetisi belajar yang sehat.

2. Perhatian yang spontan yang timbul dari dalam diri siswa sendiri.

Perhatian spontan sebenarnya dapat dibangkitkan ketika dalam kegiatan belajar mengajar, guru sudah mempersiapkannya dengan baik. Baik yang dipersiapkannya itu berupa bahan ajar seperti persiapan alat peraga sebagai media. Dan sedapat mungkin menghindari hal-hal yang dianggap tidak diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar.

3. Motif

Kata motif diartikan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subyek untuk melakukan keaktifitas tertentu demi tercapainya suatu tujuan.

Seseorang melakukan aktifitas belajar karena ada yang mendorongnya. Motifasilah sebagai dasar penggeraknya yang mendorong seseorang untuk belajar. Bila seseorang sudah termotifasi untuk belajar maka dia akan melakukan aktifitas belajar dalam rentangan waktu tertentu.

Dalam proses belajar mengajar motivasi sangat diperlukan sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi untuk belajar tidak akan mungkin melakukan aktifitas belajar. Hal ini merupakan pertanda bahwa sesuatu yang akan dikerjakan itu menyentuh kebutuhannya. Jadi motif merupakan dasar penggerak yang mendorong aktifitas belajar seseorang sehingga dia berminat terhadap sesuatu obyek karena minat adalah alat pemotivasi dalam belajar.

2.1.2.3 Jenis-Jenis Minat Belajar

Menurut Rosyidah dalam Susanto (2013), minat belajar dapat dibedakan menjadi dua jenis:

1. Minat bawaan (innate interest): Minat yang muncul secara alami sejak lahir.
2. Minat yang dipelajari (acquired interest): Minat yang berkembang karena pengaruh lingkungan, pengalaman, atau pembelajaran.

Kuder (dalam Susanto, 2013) juga mengelompokkan minat menjadi beberapa kategori, seperti minat terhadap alam, mekanik, hitung-menghitung, seni, musik, sosial, dan literasi.

2.1.2.4 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Secara umum, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar peserta didik dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu:

1. Faktor internal (dari dalam diri peserta didik), yaitu kondisi fisiologis dan faktor psikologis peserta didik. Aspek psikis,

meliputi tingkat kecerdasan, sikap, bakat, minat dan motivasi belajar peserta didik. Sedangkan aspek fisiologis, meliputi kondisi organ-organ tubuh seperti kesehatan jasmani, dan keterpenuhan gizi.

2. Faktor eksternal (dari luar peserta didik), kondisi lingkungan sekitar peserta didik, baik lingkungan social maupun non-social. Lingkungan sosial, meliputi lingkungan sekolah seperti guru, teman-teman dan lingkungan masyarakat. Sedangkan lingkungan non-social, meliputi keadaan sekolah dan lain sebagainya.

2.1.2.5 Indikator Minat Belajar

Indikator minat belajar menurut Abdul Hadis dan Nurhayati (2014) serta Slameto (2010) meliputi:

1. Ketertarikan untuk belajar, apabila seseorang yang berminat terhadap suatu pelajaran maka ia akan memiliki rasa ketertarikan terhadap pelajaran tersebut.
2. Perhatian dalam belajar, perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa seseorang terhadap pengamatan, pengertian ataupun yang lainnya dengan mengesampingkan hal lain daripada itu.
3. Motivasi belajar merupakan suatu usaha atau pendorong yang dilakukan secara sadar untuk melakukan tindakan belajar.

4. Pengetahuan diartikan bahwa jika seseorang yang berminat terhadap suatu pelajaran, maka akan mempunyai pengetahuan yang luas tentang pelajaran tersebut.

Berdasarkan indikator yang dikemukakan oleh Slameto (2015), yaitu: (1) Ketertarikan untuk belajar, (2) Perhatian dalam belajar, (3) Motivasi belajar, dan (4) Pengetahuan. Adapun dasar dalam penentuan indikator yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini, dikarenakan seorang siswa perlu memiliki ketertarikan dalam belajar dan motivasi yang baik sehingga melalui tahap minat belajar siswa dapat meningkatkan hasil belajar.

2.1.3 Antusiasme Belajar

2.1.3.1 Pengertian Antusiasme Belajar

Antusiasme merupakan bentuk ekspresi positif berupa semangat dan gairah dalam belajar. (Djaka 2006) menjelaskan bahwa antusiasme muncul dari dorongan emosional yang mendorong siswa untuk mengikuti pelajaran dengan aktif dan senang hati. Siswa yang antusias menunjukkan partisipasi tinggi, suka mencoba hal baru, dan menyambut materi dengan optimisme.

Antusiasme dalam belajar dipengaruhi oleh metode pembelajaran, suasana kelas, dan relevansi materi dengan kehidupan siswa. Antusiasme belajar berasal dari kata “antusias” yang berarti semangat atau gairah yang besar terhadap sesuatu. Menurut Djaka P. (2006:16), antusiasme adalah rasa berminat atau bergairah untuk memenuhi keinginan. Dalam konteks pendidikan, antusiasme belajar dapat

diartikan sebagai semangat atau gairah yang tinggi dari siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

1. Menurut Afdhal (2015), antusiasme belajar merupakan sikap siswa yang menunjukkan semangat, gairah, dan minat besar untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Siswa yang antusias akan lebih mudah memahami materi, aktif dalam diskusi, dan menunjukkan ketekunan dalam menyelesaikan tugas.

2. Menurut Skinner perilaku belajar dapat dibentuk melalui penguatan (reinforcement). Antusiasme belajar dapat ditumbuhkan melalui pemberian pujian, hadiah, atau pengakuan atas usaha siswa (Dimiyati & Mudjiono, 2009).

3. Rogers menekankan pentingnya pengalaman subjektif dan kebebasan dalam belajar. Ketika siswa merasa dihargai dan diberi ruang untuk berekspresi, antusiasme belajar akan tumbuh secara alami (Sagala, 2010).

4. Menurut Piaget, antusiasme belajar muncul ketika siswa menghadapi tantangan kognitif yang sesuai dengan tahap perkembangannya. Ketika siswa merasa tertantang namun mampu mengatasi kesulitan, mereka akan merasa puas dan semakin antusias (Sanjaya, 2011).

5. Menurut McClelland, antusiasme belajar berkaitan erat dengan motivasi berprestasi. Siswa yang memiliki kebutuhan

untuk berprestasi tinggi akan menunjukkan antusiasme yang besar dalam belajar (Uno, 2011).

2.1.3.2 Unsur-Unsur Antusiasme Belajar

Berdasarkan berbagai kajian, unsur utama yang membentuk antusiasme belajar mencakup:

1. Perasaan

Perasaan merupakan keadaan jiwa yang subjektif dengan kualitas positif atau negatif terhadap proses belajar. Siswa yang merasa senang dan tertarik terhadap materi pelajaran akan memiliki antusiasme yang tinggi, sebaliknya perasaan tidak senang akan menghambat semangat belajar.

2. Perhatian

Perhatian adalah konsentrasi mental yang tertuju pada pembelajaran. Siswa dengan perhatian yang besar terhadap materi pelajaran akan cenderung lebih mudah memahami dan menyerap ilmu.

3. Motivasi (Daya Penggerak)

Motivasi adalah dorongan dari dalam diri siswa yang menggerakkan mereka untuk terus belajar, berusaha, dan menyelesaikan tugas. Tanpa motivasi yang kuat, antusiasme akan menurun dan aktivitas belajar menjadi kurang maksimal.

4. Keterlibatan Aktif

Keterlibatan meliputi keaktifan siswa saat pembelajaran berlangsung, seperti aktif bertanya, menjawab, bekerja sama

dengan teman sekelas, dan bersemangat mengerjakan tugas yang diberikan guru.

5. Kesadaran dan Kemauan

Antusiasme juga tercermin dari kesadaran siswa tentang pentingnya pembelajaran untuk mencapai tujuan masa depan serta kemauan yang konsisten untuk belajar dengan sungguh-sungguh.

2.1.3.3 Jenis-Jenis Antusiasme Belajar

Antusiasme belajar biasanya tercermin dari berbagai jenis motivasi yang mendorong seseorang memiliki semangat dan minat tinggi dalam proses pembelajaran, seperti motivasi intrinsik, ekstrinsik, sosial, prestasi, dan kebutuhan.

1. Motivasi Intrinsik

Motivasi ini berasal dari dalam diri sendiri. Seseorang belajar karena merasa menikmati atau tertarik pada materi yang dipelajari. Contohnya, siswa yang senang matematika belajar dengan semangat karena suka tantangan dan proses belajar itu sendiri. Motivasi ini membuat belajar lebih menyenangkan dan menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam.

2. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik berasal dari dorongan luar, seperti ingin mendapatkan nilai bagus, penghargaan, atau pujian dari guru dan orang tua. Biasanya memberikan semangat belajar dalam

jangka pendek untuk mencapai tujuan tertentu, misalnya belajar keras demi hadiah atau pengakuan sosial.

3. Motivasi Sosial

Dorongan belajar ini muncul karena keinginan untuk mendapatkan pengakuan atau menjaga reputasi di lingkungan sosial seperti teman dan keluarga. Contohnya, mahasiswa belajar giat agar dianggap pintar di kelas dan mendapatkan apresiasi teman maupun dosen.

4. Motivasi Prestasi

Ini adalah dorongan untuk mencapai target atau hasil tertentu yang memacu seseorang untuk terus berusaha agar menjadi yang terbaik. Motivasi prestasi sangat efektif dalam mendorong kemajuan namun dapat menimbulkan stres atau fokus berlebihan jika hasil yang dicapai tidak sesuai harapan.

5. Motivasi Kebutuhan

Motivasi ini muncul karena belajar menjadi kebutuhan penting, seperti syarat untuk lulus ujian, memperoleh pekerjaan, atau beasiswa. Semangat belajar yang dihasilkan biasanya cukup kuat karena adanya tanggung jawab dan tujuan yang jelas.

6. Antusiasme intrinsik: Dorongan dari dalam diri siswa karena rasa ingin tahu dan kepuasan pribadi.

7. Antusiasme ekstrinsik: Dorongan yang muncul karena faktor luar seperti hadiah, pujian, atau nilai.

Jenis ini sering kali saling melengkapi dan dapat berubah tergantung pada konteks pembelajaran (Rimm dalam Damayanti, 2009).

2.1.3.4 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Antusiasme Belajar

Antusiasme belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk peran guru, dukungan orang tua, metode pembelajaran, dan lingkungan belajar.

1. Peran Guru

a. Metode Pengajaran: Guru yang menggunakan metode pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa dapat meningkatkan antusiasme belajar. Metode yang monoton dapat menurunkan minat siswa.

b. Kepribadian Guru: Kepribadian yang menyenangkan dan positif dari guru juga berkontribusi pada suasana belajar yang baik, sehingga siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar.

c. Penghargaan dan Umpan Balik: Memberikan penghargaan atas hasil kerja siswa dan memberikan umpan balik yang konstruktif dapat meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi siswa.

2. Dukungan Orang Tua

a. Dukungan Emosional: Orang tua yang memberikan dukungan emosional dan menciptakan lingkungan belajar

yang positif di rumah dapat membantu meningkatkan antusiasme belajar anak.

- b. Rutinitas Belajar: Menciptakan rutinitas belajar yang konsisten dan menyenangkan di rumah juga dapat membantu anak merasa lebih nyaman dan termotivasi untuk belajar.

3. Lingkungan Belajar

- a. Kondisi Fisik: Lingkungan belajar yang nyaman dan kondusif, seperti ruang kelas yang bersih dan teratur, dapat mempengaruhi semangat belajar siswa.

- b. Interaksi Sosial: Keterlibatan siswa dalam interaksi sosial dengan teman sebaya selama proses belajar mengajar juga dapat meningkatkan antusiasme mereka.

4. Faktor Intrinsik dan Ekstrinsik

- a. Motivasi Diri: Faktor intrinsik seperti minat dan keinginan untuk belajar sangat penting dalam membangun antusiasme. Siswa yang memiliki motivasi internal cenderung lebih antusias dalam belajar.

- b. Faktor Ekstrinsik: Faktor eksternal seperti dukungan dari guru dan orang tua, serta lingkungan sosial, juga berperan penting dalam membentuk antusiasme belajar siswa.

Dengan memahami dan mengelola faktor-faktor ini, baik guru maupun orang tua dapat berkontribusi untuk meningkatkan

antusiasme belajar siswa, yang pada gilirannya dapat meningkatkan prestasi akademis mereka.

2.1.3.5 Indikator Antusiasme Belajar

Indikator antusiasme belajar berfokus pada tindakan nyata siswa yang mencerminkan minat, motivasi, dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Beberapa indikator antusiasme belajar yang umum, yaitu:

1. Keaktifan dalam Kegiatan Belajar

Siswa sering kali berpartisipasi aktif, seperti bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat selama pelajaran berlangsung.

2. Rasa Ingin Tahu yang Tinggi

Siswa menunjukkan rasa penasaran dan mau mencari tahu lebih dalam tentang materi pelajaran, termasuk melakukan eksplorasi di luar tugas sekolah.

3. Konsentrasi dan Fokus Saat Belajar

Perhatian siswa tertuju pada pelajaran tanpa mudah terganggu oleh hal-hal lain di sekitarnya.

4. Kesungguhan dan Disiplin dalam Mengikuti Pembelajaran

Siswa datang tepat waktu, menyelesaikan tugas tepat waktu, serta memiliki manajemen waktu yang baik untuk belajar.

5. Ekspresi Wajah dan Bahasa Tubuh Positif

Misalnya, tersenyum, tampak bersemangat, dan menunjukkan sikap terbuka selama proses belajar

6. Inisiatif Mandiri

Siswa memulai belajar tanpa harus selalu diarahkan oleh guru dan menunjukkan motivasi internal untuk berkembang.

7. Perasaan Senang dan Puas Setelah Belajar

Rasa bahagia setelah menyelesaikan tugas atau memahami materi adalah tanda antusiasme yang positif.

Mengenali indikator ini penting agar guru dan orang tua dapat memberikan dukungan yang tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

2.1.4 Kepercayaan Diri Siswa

2.1.4.1 Pengertian Kepercayaan Diri

Kepercayaan diri adalah keyakinan individu terhadap kemampuan dirinya dalam menyelesaikan tugas, mengatasi kesulitan, dan mencapai tujuan. (Fatimah 2010b) menyebutkan bahwa siswa yang percaya diri akan lebih berani menyampaikan pendapat, mencoba hal baru, dan tidak mudah menyerah.

Kepercayaan diri merupakan keyakinan seseorang terhadap kemampuan dan potensi yang dimilikinya untuk menghadapi berbagai situasi dan tantangan hidup. Menurut Ghufron dan Risnawita (2010), kepercayaan diri adalah keyakinan seseorang terhadap kemampuan dirinya sendiri sehingga tidak mudah terpengaruh oleh orang lain dan mampu bertindak sesuai kehendaknya.

Kepercayaan diri dalam pembelajaran dapat ditingkatkan melalui pengalaman positif, penghargaan, dan keberhasilan yang diperoleh dalam tantangan-tantangan kecil.

Sementara itu, menurut Aprianti Yofita Rahayu (dalam Rahayu, 2020), kepercayaan diri adalah keyakinan individu terhadap segala aspek kelebihan yang dimilikinya yang memungkinkan ia mencapai tujuan hidupnya.

1. Rogers menyatakan bahwa kepercayaan diri tumbuh ketika individu merasa diterima, dihargai, dan bebas mengekspresikan dirinya. Lingkungan yang mendukung aktualisasi diri akan memperkuat rasa percaya diri (Sagala, 2010).
2. Bandura memperkenalkan konsep *self-efficacy*, yaitu keyakinan individu terhadap kemampuannya dalam menyelesaikan tugas tertentu. Semakin tinggi *self-efficacy*, semakin tinggi pula kepercayaan diri seseorang (Bandura, 1997).
3. Erikson menyebutkan bahwa kepercayaan diri terbentuk pada tahap industri vs inferioritas (usia sekolah dasar), di mana anak belajar merasa kompeten atau merasa rendah diri tergantung pada pengalaman sosial dan akademik (Papalia et al., 2008).
4. Skinner menekankan bahwa kepercayaan diri dapat dibentuk melalui penguatan positif. Pujian dan penghargaan atas keberhasilan akan memperkuat perilaku percaya diri (Dimiyati & Mudjiono, 2009).

2.1.4.2 Unsur-Unsur Kepercayaan Diri

Kepercayaan diri terdiri dari beberapa unsur penting yang saling berhubungan, seperti keyakinan kemampuan diri, optimisme, objektivitas, tanggung jawab, serta sikap rasional dan realistis dalam menghadapi berbagai situasi hidup.

1. Keyakinan akan kemampuan diri (Self-Efficacy)

Individu memiliki sikap positif dan yakin terhadap kemampuannya untuk melakukan sesuatu dengan baik. Ini adalah fondasi utama yang membuat seseorang merasa mampu menghadapi tantangan dan tugas-tugas yang ada.: Merasa mampu menyelesaikan tugas atau menghadapi tantangan.

2. Optimisme

Sikap selalu berpandangan baik dan penuh harapan dalam menghadapi berbagai kondisi dan rintangan. Orang yang percaya diri cenderung melihat sisi positif dalam setiap situasi.

3. Objektivitas

Kemampuan untuk memandang masalah atau keadaan secara realistis dan sesuai fakta, tanpa bias keinginan pribadi yang berlebihan. Ini memastikan penilaian yang sehat terhadap diri dan lingkungan.

4. Tanggung Jawab

Kesediaan bertanggung jawab atas keputusan dan tindakan yang dilakukan, menerima konsekuensi yang muncul dengan penuh kedewasaan.

5. Rasional dan Realistis

Menggunakan pemikiran yang logis dan masuk akal dalam menghadapi masalah, serta memiliki harapan yang sesuai dengan kenyataan tanpa berlebihan.

6. Kemandirian

Sikap tidak bergantung pada orang lain, mampu berdiri dan mengambil keputusan sendiri dengan percaya diri.

7. Cinta Diri dan Pemahaman Diri

Mencintai dan menghargai diri sendiri apa adanya, mengenal kekuatan dan kelemahan secara seimbang, serta selalu berusaha untuk mengembangkan potensi yang dimiliki.

8. Berpikir Positif

Kesadaran untuk melawan pikiran negatif dan selalu berusaha fokus pada sisi baik dan solusi dalam masalah yang dihadapi.

2.1.4.3 Jenis-Jenis Kepercayaan Diri

Kepercayaan diri memiliki berbagai jenis yang mencerminkan bagaimana seseorang meyakini kemampuan dan nilai dirinya, yang dipengaruhi oleh aspek internal dan eksternal.

1. Kepercayaan Diri Lahir dan Kepercayaan Diri Batin

a. Kepercayaan Diri Lahir merupakan kemampuan seseorang untuk tampil dan bertindak yakin di hadapan orang lain, seperti keberanian menunjukkan diri secara fisik dan perilaku.

- b. Kepercayaan Diri Batin adalah kepercayaan yang muncul dari perasaan dan keyakinan dalam diri seseorang bahwa ia berada dalam keadaan baik secara psikologis, yang berhubungan dengan kestabilan mental dan emosional serta ketenangan menghadapi situasi (dikenal juga sebagai self-confidence yang lebih mendalam)

2. Jenis Berdasarkan Aspek *Self-Confidence*

a. Keyakinan Kemampuan Diri

Sikap positif yang yakin dengan kemampuan dan kompetensinya.

b. Optimis

Pandangan positif terhadap masa depan dan kemampuan diri.

c. Objektif

Melihat masalah atau situasi secara realistis tanpa distorsi persepsi pribadi.

d. Bertanggung Jawab

Kesediaan menerima konsekuensi dari tindakan sendiri.

e. Rasional dan Realistis

Analisis masalah berdasarkan logika dan kenyataan, bukan harapan berlebihan

3. Jenis Berdasarkan Tingkat dan Karakteristik

a. Percaya Diri Tinggi Positif

Individu mampu mengembangkan penilaian positif terhadap diri sendiri dan lingkungan tanpa berlebihan; mampu mengatur diri, bertanggung jawab, berpikiran terbuka, dan tidak tergantung pada penghargaan orang lain.

b. Percaya Diri Rendah

Individu cenderung merasa kurang aman, ragu-ragu, sering menilai diri secara negatif, takut gagal, dan bergantung pada orang lain maupun pengakuan eksternal

2.1.4.4 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kepercayaan Diri

Menurut Zakiah Daradjat (2002) dan Susanti et al. (2014), faktor-faktor yang memengaruhi kepercayaan diri siswa antara lain:

1. Faktor Internal

Konsep diri, pengalaman hidup, pola pikir, harga diri, dan kecerdasan emosional. Misalnya, pola asuh orang tua yang demokratis dapat mendorong kepercayaan diri yang sehat dan mandiri.

2. Faktor Eksternal

Lingkungan sosial seperti keluarga, teman sebaya, dan masyarakat yang memberikan dukungan atau penilaian positif dapat memperkuat kepercayaan diri, sementara tekanan sosial dan diskriminasi dapat melemahkannya

2.1.4.5 Indikator Kepercayaan Diri

Indikator kepercayaan diri mencakup sikap positif terhadap kemampuan diri, keberanian untuk bertindak mandiri, optimisme,

tanggung jawab, serta kemampuan mengatasi tantangan dengan pikiran yang rasional dan realistis. Beberapa indikator utama seseorang yang memiliki rasa percaya diri yang sehat antara lain:

1. Percaya pada kemampuan diri sendiri

Individu yakin akan kemampuannya untuk menyelesaikan tugas atau menghadapi tantangan yang dihadapi. Misalnya, merasa mampu mengerjakan tugas atau ujian dengan baik karena persiapan yang dilakukan.

2. Bertindak mandiri dalam mengambil keputusan

Individu berani dan mampu membuat keputusan tanpa terlalu bergantung pada orang lain. Sikap ini menunjukkan kemandirian dalam bertindak dan bertanggung jawab atas pilihannya sendiri.

3. Memiliki konsep diri yang positif

Individu memiliki pandangan yang optimis dan positif terhadap diri sendiri, tidak meremehkan kemampuan, dan tetap percaya diri meskipun menghadapi kesulitan.

4. Berani mengungkapkan pendapat

Keberanian untuk menyampaikan ide, pendapat, atau pertanyaan secara terbuka dalam lingkungan sosial atau akademik menunjukkan tingkat kepercayaan diri yang baik.

2.1.5 Mata Pelajaran Akidah Akhlak “Menghindari Akhlak Mazmumah dan Membiasakan Akhlak Mahmudah agar Hidup Nyaman dan Berkah”

2.1.5.1 Akhlak Mazmumah

2.1.5.1.1 Pengertian Akhlak Mazmumah

Akhlak mazmumah adalah istilah dalam Bahasa Arab yang merujuk kepada perilaku atau akhlak yang tercela atau buruk. "Mazmumah" berasal dari kata dasar "zamama" yang berarti "memarahi" atau "mengutuk". Jadi, akhlak mazmumah mengacu pada sifat-sifat negatif seperti kejahatan, kebohongan, keserakahan, kezaliman, kekerasan, atau perilaku buruk lainnya. Dalam Islam, akhlak mazmumah disebut juga dengan sifat tercela, yang dianggap bertentangan dengan ajaran agama dan nilai-nilai moral yang baik. Kebalikan akhlak mazmumah adalah akhlak mahmudah. Agama Islam mendorong umatnya untuk mengembangkan akhlak yang terpuji, seperti kejujuran, kebaikan, keadilan, kesabaran, kasih sayang, dan tolong-menolong. Akhlak Mazmumah adalah perilaku tercela yang bertentangan dengan nilai-nilai Islam dan merugikan diri sendiri maupun orang lain. Contohnya: sombong, iri hati, pemaarah, dengki, dan berbohong.

2.1.5.1.2 Ciri-ciri Akhlak Mazmumah

Berikut adalah beberapa ciri arti dari akhlak mazmumah adalah akhlak yang tercela, yaitu:

1. Kebohongan

Menciptakan dan menyebarkan informasi palsu dengan sengaja, mengelabui atau menipu orang lain.

2. Kejahatan

Melakukan tindakan yang melanggar hukum atau merugikan orang lain secara fisik, emosional, atau finansial.

3. Kedzaliman

Memperlakukan orang lain dengan tidak adil, menindas, atau mengeksploitasi mereka.

4. Keserakahan

Tidak puas dengan apa yang dimiliki, sering kali menginginkan lebih banyak tanpa memperdulikan kebutuhan atau hak orang lain.

5. Kebencian

Memiliki sikap permusuhan, prasangka, atau dendam yang kuat terhadap orang lain berdasarkan ras, agama, suku, atau faktor lainnya.

6. Ketidakjujuran



Mencuri, menggelapkan, atau berbohong demi keuntungan pribadi, tanpa memperhatikan akibat yang merugikan orang lain.

7. Ketidakadilan

Memperlakukan orang dengan tidak adil, memihak satu pihak secara sewenang-wenang, atau menggunakan kekuasaan untuk keuntungan pribadi.

8. Kekerasan

Menggunakan kekerasan fisik atau ancaman untuk mencapai tujuan pribadi atau melukai orang lain.

9. Ketidakempatian

Tidak memiliki empati atau perhatian terhadap penderitaan atau kebutuhan orang lain.

2.1.5.1.3 Sifat Akhlak Mazmumah

Berikut ini adalah sifat-sifat yang terdapat dalam akhlak mazmumah adalah sebagai berikut:

1. Akhlak Mazmumah kepada Allah

a. Musyrik

Musyrik merupakan mempersekutukan Allah dengan makhluk-Nya, seperti menyembah berhala pada zaman Nabi Ibrahim AS.

b. Takabbur

Takabbur adalah sikap menyombongkan diri dan tidak mengakui kekuasaan Allah. Salah satu yang

menyebabkan seseorang menjadi takabbur adalah karena merasa dirinya tampan dan cantik, kedudukan jabatan yang tinggi, kekayaan dan lain sebagainya.

c. Murtad

Murtad artinya keluar dari agama Islam. Sebagaimana firman Allah, bagi siapa saja yang melakukan perbuatan ini, maka akan mendapatkan hukuman riddah (hukuman mati) saat di akhirat kelak.

d. Munafik

Munafik adalah sikap seseorang yang berpura-pura tidak tulus mengikuti ajaran Allah dan ini juga termasuk dalam sifat khianat. Khianat juga diartikan sebagai perbuatan menipu dan menurunkan martabat dirinya.

2. Akhlak mazmumah kepada sesama

Berikut ini akhlak mazmumah adalah tingkah laku atau sifat seseorang terhadap sesama yang tidak sesuai dengan ajaran tuntunan Al-Quran dan hadist, di antaranya:

- a. Mudah marah (Al-Ghadhab), yaitu kondisi emosi yang tidak bisa terkontrol yang mengakibatkan perilaku yang tidak menyenangkan orang lain.

- b. Iri hati atau dengki (Al-Hasadu), yaitu sikap seseorang yang ingin menghilangkan kebahagiaan/kenikmatan orang lain dan rasa ingin menggagalkan kebaikan orang lain karena berhasil menjadi lebih baik dan sukses.
- c. Mengumpat (Al-Ghiba), yaitu perilaku seseorang yang menghasut orang lain untuk tidak suka kepada seseorang dan membicarakan keburukannya.
- d. Berbuat Aniaya (Al-Zhulmu), yaitu perbuatan yang akan merugikan orang lain baik materi maupun non-materi. Dan sebagian mengatakan, seseorang yang mengambil hak orang lain.
- e. Kikir (Al-bukhlu), yaitu sikap seseorang yang tidak mau membantu orang lain, baik dalam hal jasa maupun materi.

2.1.5.1.4 Faktor yang Mempengaruhi Seseorang Melakukan Akhlak Mazmumah

Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi seseorang untuk melakukan perilaku akhlak mazmumah adalah sebagai berikut:

1. Lingkungan

Lingkungan tempat seseorang tinggal dan berinteraksi dapat memainkan peran penting dalam membentuk perilaku. Jika seseorang tumbuh di lingkungan yang

toleran terhadap perilaku tercela atau di sekitarnya sering terjadi perilaku negatif, mereka mungkin cenderung meniru atau terpengaruh oleh lingkungan tersebut.

2. Pendidikan dan Nilai Keluarga

Pendidikan dan nilai-nilai yang diterima dalam keluarga juga mempengaruhi perilaku seseorang. Jika nilai-nilai etika dan moral tidak ditekankan atau jika seseorang tidak mendapatkan pendidikan yang baik tentang konsekuensi perilaku negatif, mereka mungkin lebih rentan terhadap perilaku mazmumah.

3. Pengaruh Teman dan Rekan Sebaya

Interaksi dengan teman sebaya dan rekan-rekan dapat memiliki pengaruh yang kuat terhadap perilaku seseorang. Jika lingkungan sekitarnya didominasi oleh teman-teman yang terlibat dalam perilaku negatif, seseorang dapat merasa tertarik atau terpengaruh untuk melakukan hal serupa.

4. Faktor Individu

Beberapa faktor individu seperti kepribadian, tingkat empati, kontrol diri, dan kematangan emosional juga dapat mempengaruhi perilaku seseorang. Misalnya, seseorang dengan rendahnya tingkat empati atau kontrol

diri yang lemah mungkin cenderung melakukan perilaku akhlak mazmumah.

5. Faktor Sosial dan Budaya

Norma sosial dan nilai-nilai budaya yang berlaku dalam masyarakat juga dapat mempengaruhi perilaku seseorang. Jika masyarakat atau budaya tertentu memiliki toleransi terhadap perilaku mazmumah atau menghargai kekerasan, seseorang mungkin lebih cenderung untuk terlibat dalam perilaku tersebut.

6. Faktor Ekonomi

Faktor ekonomi seperti kemiskinan atau tekanan keuangan juga dapat mempengaruhi perilaku seseorang. Ketika seseorang menghadapi kesulitan ekonomi yang signifikan, mereka mungkin tergoda untuk melakukan perilaku mazmumah seperti pencurian atau penipuan untuk memenuhi kebutuhan mereka.

2.1.5.1.5 Contoh Akhlak Mazmumah dalam Kehidupan Sehari-hari

Berikut ini adalah contoh akhlak mazmumah yaitu sebagai berikut:

1. Kebohongan

Misalnya, seseorang yang sering memberikan informasi palsu kepada orang lain atau berbohong dalam urusan pribadi atau profesional.

2. Kejahatan

Contohnya, melakukan pencurian, perampokan, pemerkosaan, atau tindakan kekerasan fisik terhadap orang lain.

3. Kedzaliman

Seperti memperlakukan bawahan dengan tidak adil, menindas orang lain karena perbedaan ras, agama, atau latar belakang, atau memanfaatkan posisi atau kekuasaan untuk keuntungan pribadi.

4. Keserakahan

Misalnya, mencuri atau menipu orang lain demi mendapatkan keuntungan finansial, menginginkan lebih banyak harta atau kekayaan tanpa memperhatikan kebutuhan orang lain.

5. Kebencian

Contohnya, menunjukkan permusuhan, rasa prasangka, atau melakukan tindakan diskriminasi berdasarkan ras, agama, suku, atau orientasi seksual.

6. Ketidakjujuran

Misalnya, menipu dalam transaksi bisnis, menggelapkan uang, atau tidak memenuhi janji yang telah diberikan kepada orang lain.



7. Ketidakempatian

Seperti tidak peduli terhadap penderitaan atau kesulitan orang lain, tidak memberikan bantuan saat ada kesempatan untuk melakukannya, atau tidak memperhatikan kebutuhan orang lain.

8. Kekerasan

Contohnya, melakukan tindakan kekerasan fisik, mengintimidasi, atau mengancam orang lain untuk mencapai tujuan pribadi.

9. Ketidakadilan

Misalnya, memperlakukan orang dengan tidak adil dalam pembagian sumber daya atau peluang, atau memberikan preferensi yang tidak adil kepada seseorang.

2.1.5.2 Akhlak Mahmudah

2.1.5.2.1 Pengertian Akhlak Mahmudah

Akhlak mahmudah artinya adalah akhlak baik yang juga berdasarkan tingkah laku yang dicontohkan oleh para rasul dan akal merupakan salah satu kriteria dalam menentukan akhlak yang baik. Mengutip buku Pendidikan Akhlak Karimah Berbasis Kultur Kepesantrenan karya Aditya Firdaus dan Rinda Fauzian (2018), akhlak mahmudah adalah akhlak terpuji. Dengan kata lain, akhlak

mahmudah yakni perangai dan ucapan baik serta perbuatan yang disenangi.

Menurut Muhammad Husni dalam studi Pengantar Pendidikan Agama Islam, sifat terpuji adalah perilaku yang melekat dalam diri manusia yang dapat mendatangkan kesenangan, punya nilai kebenaran, mendatangkan rahmat, dan memberikan kebaikan. Arti akhlak mahmudah adalah akhlak yang akan mendatangkan keselamatan dan kebahagiaan.

2.1.5.2.2 Sifat Akhlak Mahmudah

Berikut ini sifat-sifat yang termasuk akhlak mahmudah adalah atau ciri-cirinya sebagai berikut:

1. Akhlak Mahmudah kepada Allah SWT
 - a. Ikhlas

Ikhlas berarti suci, murni, jernih tidak tercampur dengan yang lain. Perbuatan seseorang dikatakan suci apabila dikerjakan hanya karena Allah semata, dengan niat ikhlas, menjauhkan dari riya ketika melakukan amal yang baik.

- b. Taubat

Taubat merupakan niat yang sungguh-sungguh untuk meninggalkan segala kesalahan dan dosa-dosa besar melalui jalan ilmu, penyesalan dan berjanji

untuk tidak mengulanginya lagi atau disebut dengan taubat nasuha.

c. Bersabar

Sabar yaitu dapat menahan diri pada kesulitan dengan berbagai ujian serta mencari ridha-Nya.

d. Bersyukur

Bersyukur yaitu suatu sikap memanfaatkan sebaik-baiknya yang bersifat fisik maupun nonfisik dan meningkatkan amal shaleh dengan bertujuan mendekatkan diri kepada-Nya.

e. Bertawakal

Bertawakal yaitu berusaha seoptimal mungkin dan berdoa, menyerahkan semuanya kepada Allah, untuk meraih sesuatu yang diharapkan.

f. Harap kepada Allah

Harap kepada Allah yaitu sikap jiwa yang sedang mengharap sesuatu yang disenangi Allah.

g. Takut kepada Allah

Takut kepada Allah adalah takut terhadap siksaan Allah jika melanggar perintah-Nya.

2. Akhlak Mahmudah kepada sesama

Akhlak mahmudah adalah akhlak terpuji. Golongan akhlak ini bukan hanya dilakukan hanya kepada Allah saja, tetapi juga perlu dilakukan kepada sesama

manusia. Selain itu, salah satu faktor kuat iman seseorang terlihat dari perilakunya sehari-hari terhadap orang lain. Bagi seorang muslim yang menaati peraturan akan tercermin akhlak mulianya terhadap sesama.

a. Menjaga hubungan baik

Menjaga hubungan baik seperti saling tolong menolong dengan tetangga, saling memberi jika ada rezeki lebih, atau saling membantu dalam hal kebaikan.

b. Berkata benar

Berkata benar membuat orang tidak akan mau berbohong, menyebarkan berita hoaks, dan selalu berkata jujur apa adanya.

c. Tidak meremehkan orang lain

Allah memerintahkan orang yang beriman untuk tidak merendahkan orang lain. Merasa dirinya lebih, padahal kita tidak sadar ada yang lebih baik dan lebih berpikiran daripada luasnya pemikiran kita.

d. Bersangka baik

Bersangka baik atau husnuza kepada sesama adalah sifat terpuji yang harus diterapkan dengan lahir dan batin, ucapan dan sikap, agar yang kita jalani selalu diridhai Allah SWT.



e. Kasih sayang

Kasih sayang merupakan sifat asli manusia yang telah dibawa sejak lahir. Akan tetapi sifat tersebut merupakan potensi yang harus selalu dijaga, karena jika tidak terpelihara dan dikembangkan sebaik-baiknya atau dibiarkan hilang akan menumbuhkan rasa negatif, seperti kemarahan, kebencian, permusuhan, iri hati, dan dengki.

3. Akhlak Mahmudah Terhadap Diri Sendiri

Selain akhlak kepada Allah dan terhadap sesama manusia, ada juga akhlak terhadap diri sendiri. Berikut caranya:

- a. Memelihara kesucian dan kehormatan diri.
- b. Qanaah atau menerima apa adanya pemberian dari Allah.
- c. Berdoa kepada Allah.
- d. Sabar dengan ketentuan Allah.
- e. Tawakal kepada Allah.
- f. Rendah hati.

2.1.5.2.3 Contoh Akhlak Mahmudah dalam Kehidupan Sehari-hari

Berikut ini contoh akhlak mahmudah adalah sebagai berikut:

1. Baik kepada orang lain.

2. Berbicara sopan kepada orang yang lebih tua.
3. Menundukkan kepala apabila melewati orang yang lebih tua.
4. Mencium tangan orang tua jika ingin bepergian.
5. Selalu menyisihkan harta untuk orang yang membutuhkan.
6. Selalu rendah diri.
7. Selalu bersedia menolong orang lain jika dibutuhkan.
8. Memberikan makanan kepada hewan.
9. Menyiram tanaman.
10. Memberikan pupuk tanaman.
11. Selalu memperbaiki diri dengan mendekati diri kepada Allah SWT.
12. Menyapa orang ketika bertemu di jalan.
13. Memberikan senyuman kepada orang lain.
14. Membantu orang lain menyeberang.
15. Menjaga aib orang lain.
16. Menjaga lisan; jika tidak harus berbicara, lebih baik diam.
17. Menjaga perasaan orang lain dengan berbicara lemah lembut.
18. Tidak membentak orang tua.
19. Memberikan penghargaan atau pujian kepada orang lain.



20. Memberikan nasihat kepada orang lain.

2.1.5.2.4 Faktor yang Mempengaruhi Akhlak Manusia

Berikut adalah beberapa faktor yang mempengaruhi akhlak manusia:

1. Faktor Pendidikan

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk akhlak manusia. Nilai-nilai etika, moral, dan kebaikan diajarkan melalui pendidikan formal maupun informal. Proses pendidikan yang baik akan membantu individu memahami dan menginternalisasi prinsip-prinsip moral yang baik.

2. Lingkungan Keluarga

Lingkungan keluarga merupakan faktor kunci dalam membentuk akhlak manusia. Nilai-nilai dan perilaku yang diajarkan oleh orang tua dan anggota keluarga akan mempengaruhi perkembangan moral individu. Keteladanan yang ditunjukkan dalam keluarga akan membentuk dasar-dasar akhlak yang kuat.

3. Agama dan Keimanan

Keyakinan agama dan keimanan seseorang juga memainkan peran penting dalam membentuk akhlak manusia. Ajaran agama sering kali memberikan panduan moral yang jelas dan nilai-nilai etis yang harus diikuti. Keyakinan yang kuat pada nilai-nilai agama dapat

mendorong individu untuk mengembangkan akhlak yang baik.

4. Pengaruh Teman dan Lingkungan Sosial atau Al-bi'ah

Interaksi dengan teman sebaya, lingkungan sosial, dan budaya di sekitar juga mempengaruhi akhlak manusia.

Individu cenderung terpengaruh oleh norma-norma dan nilai-nilai yang ada dalam lingkungannya. Lingkungan

yang positif dan teman sebaya yang baik dapat membantu memperkuat akhlak yang baik, sedangkan

lingkungan yang negatif dapat mempengaruhi perilaku yang buruk.

5. Media dan Teknologi

Pengaruh media massa dan teknologi juga dapat mempengaruhi akhlak manusia. Konten yang

dikonsumsi melalui media, seperti film, musik, dan internet, dapat mempengaruhi nilai-nilai dan sikap

individu. Oleh karena itu, penting bagi individu untuk mengembangkan pemahaman kritis terhadap pengaruh

media dan memilih konten yang mendukung akhlak yang baik.

6. Faktor Internal

Selain faktor eksternal, faktor internal seperti kepribadian, kesadaran diri, dan motivasi juga

mempengaruhi ak



hlak manusia. Sifat-sifat seperti rasa empati, kepekaan sosial, dan kemampuan untuk mengendalikan diri berperan dalam pembentukan akhlak yang baik.

2.1.6 Hubungan Gamifikasi dengan Minat, Antusiasme, dan Kepercayaan Diri

Gamifikasi dapat memperbesar ketertarikan siswa dalam belajar melalui elemen kebahagiaan dan tantangan yang disediakan. Unsur permainan memicu rasa ingin tahu dan keterlibatan emosional peserta didik. Selain itu, semangat siswa semakin berkembang karena mereka merasa ditantang dan termotivasi oleh hadiah atau sistem poin. Rasa percaya diri meningkat sejalan dengan keberhasilan yang diraih secara bertahap dalam permainan yang dikembangkan, karena siswa menerima umpan balik langsung dan pengakuan atas pencapaian mereka. (Pristiana 2022c)

Oleh karena itu, gamifikasi tidak hanya memperkaya cara pembelajaran, namun juga berperan dalam memperkuat aspek afektif siswa yang sangat penting dalam pendidikan, terutama pada pelajaran Pendidikan Agama Islam.

2.2 Penelitian yang Relevan

Suatu penelitian biasanya merujuk pada penelitian terdahulu. Hal ini digunakan sebagai alat ukur, rujukan, serta patokan untuk meninjau penelitian yang akan dilakukan di kemudian. Mempertimbangkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti sangat dipentingkan, karena dapat digunakan untuk mengetahui keterkaitan atau relevansi suatu penelitian.

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, yaitu:

2.2.1 Intan Tresna Lestari (2023): telah melakukan penelitian dengan judul "EFEKTIVITAS GAMIFIKASI SEBAGAI INOVASI PENINGKATAN COGNITIVE ENGAGEMENT DAN BEHAVIORAL ENGAGEMENT SISWA" - Universitas Pendidikan Indonesia.

Dari hasil penelitian tersebut, peneliti menguji efektivitas gamifikasi sebagai metode inovatif dalam pembelajaran. Penelitian ini menekankan bahwa gamifikasi merupakan inovasi yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, khususnya dalam hal keterlibatan kognitif (cognitive engagement) dan keterlibatan perilaku (behavioral engagement). Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan kedua aspek keterlibatan siswa tersebut. Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam memahami potensi gamifikasi sebagai inovasi dalam pembelajaran dan dapat menjadi acuan bagi para pendidik dalam menerapkan gamifikasi untuk meningkatkan keterlibatan siswa (Lestari, 2023:62).

2.2.2 Pristiana (2022) dengan judul "IMPLEMENTASI EVALUASI PEMBELAJARAN MODEL GAMIFICATION DALAM PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA ASPEK AFEKTIF SISWA DI SMK NEGERI 2 BENGKULU UTARA" merupakan sebuah skripsi yang membahas tentang penerapan model

gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Negeri 2 Bengkulu Utara.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus dan fokus pada aspek afektif siswa, khususnya minat dan motivasi belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa evaluasi pembelajaran model gamifikasi dalam pelajaran PAI di SMK Negeri 2 Bengkulu Utara dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa. Penelitian ini juga mengidentifikasi faktor pendukung seperti ketersediaan wifi, minat siswa, kesiapan guru, dan tersedianya media infocus, serta faktor penghambat seperti sinyal wifi yang lemah, waktu koordinasi siswa, dan kurangnya pengalaman guru dalam menerapkan model gamifikasi. Penelitian ini memberikan gambaran tentang bagaimana model gamifikasi dapat diterapkan dalam pembelajaran PAI dan dampaknya terhadap aspek afektif siswa (Pristiana, 2022:70).

2.2.3 Yusdarli Alwi Panjaitan (2022) dengan judul “PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MENGGUNAKAN METODE GAMIFIKASI PADA MATERI HIMPUNAN DI SMP MUHAMMADIYAH 07 MEDAN”.

Penelitian skripsi ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar yang menarik dan efektif dengan menggunakan metode gamifikasi pada materi himpunan di SMP Muhammadiyah 07 Medan. Latar belakang penelitian ini berfokus pada tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran matematika, terutama pada materi himpunan yang sering dianggap sulit dan kurang menarik oleh siswa. Dengan

menerapkan gamifikasi, peneliti berharap dapat meningkatkan motivasi, minat, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate). Proses pengembangan dimulai dengan analisis kebutuhan siswa dan kurikulum, dilanjutkan dengan perancangan bahan ajar yang mengintegrasikan elemen permainan, seperti tantangan, level, dan reward. Setelah tahap pengembangan, bahan ajar diuji coba di kelas untuk mengevaluasi efektivitasnya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan dengan metode gamifikasi berhasil meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Siswa lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi, dan mampu memahami materi himpunan dengan lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Selain itu, umpan balik dari siswa dan guru menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan sangat membantu dalam proses belajar mengajar.

Secara keseluruhan, skripsi ini menyimpulkan bahwa penggunaan metode gamifikasi dalam pengembangan bahan ajar dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika, khususnya materi himpunan, di SMP Muhammadiyah 07 Medan. Penulis merekomendasikan agar metode gamifikasi diterapkan lebih

luas dalam pembelajaran di sekolah untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa (Panjaitan, 2022:44)

2.2.4 Dina Nabilah (2022) dengan judul "IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI GAMIFIKASI QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA".

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain penelitian quasi eksperimen, yang membandingkan hasil belajar siswa pada kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional dengan kelas eksperimen yang menggunakan aplikasi Quizizz. Hasil uji-T menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar kedua kelas, dengan nilai Sig. 2-tailed $< 0,05$ (α), yang mengindikasikan bahwa aplikasi gamifikasi Quizizz efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Skripsi ini menyimpulkan bahwa aplikasi gamifikasi Quizizz dapat menjadi alternatif tes hasil belajar yang membantu siswa menikmati proses belajar sambil bermain, memberikan bukti empiris tentang potensi gamifikasi dalam pendidikan. Meskipun demikian, beberapa aspek dalam skripsi ini dapat diperkuat, seperti detail mengenai materi pelajaran yang digunakan, metode implementasi Quizizz, dan faktor-faktor lain yang mungkin memengaruhi hasil belajar siswa, seperti motivasi intrinsik dan dukungan guru. Dengan memperkuat aspek-aspek tersebut, skripsi ini akan menjadi lebih komprehensif dan bermanfaat bagi para pembaca, serta memberikan kontribusi positif dalam bidang pendidikan dengan

menunjukkan efektivitas aplikasi gamifikasi Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Nabilah, t.t., 30)

2.2.5 Alifah Ulfiatul Isnaini (2021) dengan judul “PENERAPAN GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS II MI MA’ARIF”

Penerapan gamifikasi untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas II MI Ma’arif Cekok dilakukan peneliti dengan tujuan mengatasi masalah kebosanan siswa dalam belajar matematika melalui metode yang lebih menarik. Gamifikasi dalam konteks pembelajaran matematika melibatkan penerapan elemen-elemen permainan, seperti level, skor, reward, dan tantangan, untuk membuat proses belajar lebih menarik dan menyenangkan. Dengan gamifikasi, diharapkan siswa dapat lebih aktif berpartisipasi, fokus, dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, sehingga mengurangi rasa bosan dan meningkatkan keterlibatan mereka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi berhasil meningkatkan minat belajar siswa, dengan beberapa temuan kunci, antara lain peningkatan aktivitas belajar, di mana siswa menjadi lebih aktif bertanya dan menunjukkan semangat yang lebih tinggi. Terdapat juga kenaikan persentase minat belajar yang signifikan, dari hanya 2 siswa (9,1%) dengan minat sangat tinggi pada siklus I, menjadi 20 siswa (90,9%) pada siklus III. Selain itu, pengelolaan pembelajaran yang efektif oleh guru, termasuk penggunaan media pembelajaran

yang sesuai dan pemberian arahan serta pemantauan, juga berkontribusi pada keberhasilan gamifikasi.

Dengan menciptakan suasana kelas yang kondusif, memberikan motivasi dan reward, serta mendorong partisipasi aktif siswa, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif, sehingga meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam matematika (Isnawati, t.t., 44).

Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa pendekatan gamifikasi efektif digunakan dalam berbagai jenjang pendidikan dan mata pelajaran. Namun, penelitian ini memiliki keunikan karena secara khusus mengintegrasikan gamifikasi dalam pembelajaran PAI di tingkat SMK dan mengukur dampaknya terhadap tiga aspek afektif sekaligus, yaitu minat, antusiasme, dan kepercayaan diri.

2.3 Matriks Perbedaan dan Persamaan Penelitian

Tabel 2.1 Perbedaan dan Persamaan Penelitian

No	Nama Peneliti (Tahun)	Perbedaan	Persamaan
1.	Intan Tresna Lestari (2023)	Intan Tresna Lestari berfokus pada efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan keterlibatan kognitif dan perilaku siswa, dengan tujuan menilai bagaimana gamifikasi dapat meningkatkan pemahaman dan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Di sisi lain, peneliti menganalisis efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan minat,	Keduanya menggunakan gamifikasi sebagai pendekatan pembelajaran dengan mengintegrasikan elemen-elemen permainan seperti tantangan, level, dan reward untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Keduanya juga memberikan kontribusi penting dalam bidang pendidikan dengan

		<p>antusiasme, dan kepercayaan diri siswa dalam belajar Pendidikan Agama Islam.</p> <p>Intan Tresna Lestari tidak menyebutkan mata pelajaran spesifik, sementara peneliti fokus pada Pendidikan Agama Islam.</p> <p>Intan Tresna Lestari menitikberatkan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar, sedangkan peneliti berfokus pada motivasi dan sikap positif siswa terhadap mata Pelajaran pendidikan agama islam.</p>	<p>menunjukkan potensi gamifikasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, serta memberikan bukti empiris tentang bagaimana gamifikasi dapat membantu mengatasi tantangan dalam proses belajar.</p>
2.	Pristiana (2022)	<p>Pristiana berfokus pada implementasi dan evaluasi model pembelajaran gamifikasi pada aspek afektif siswa, termasuk minat dan motivasi, dengan tujuan mendeskripsikan implementasi serta faktor penghambat dan pendukung evaluasi pembelajaran gamifikasi. Sementara peneliti menganalisis efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan minat, antusiasme, dan kepercayaan diri siswa dalam belajar Pendidikan Agama Islam, untuk menilai bagaimana gamifikasi dapat meningkatkan motivasi dan sikap positif siswa terhadap pembelajaran.</p>	<p>Keduanya mengakui pentingnya peran gamifikasi dalam meningkatkan motivasi, minat, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar, serta menitikberatkan pada aspek afektif siswa. Kedua penelitian ini sama-sama menggunakan metode di SMK</p>

		Pristiana lebih berfokus pada proses implementasi dan evaluasi gamifikasi, sementara peneliti berfokus pada dampak gamifikasi terhadap motivasi dan sikap positif siswa.	
3.	Yusdarli Alwi Panjaitan (2022)	Yusdarli Alwi Panjaitan berfokus pada pengembangan bahan ajar dengan menggunakan metode gamifikasi untuk materi himpunan di SMP, bertujuan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tersebut. Sementara peneliti menganalisis efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan minat, antusiasme, dan kepercayaan diri siswa dalam belajar Pendidikan Agama Islam. Yusdarli menitikberatkan pada pengembangan alat pembelajaran, sementara peneliti berfokus pada dampak gamifikasi terhadap motivasi dan sikap positif siswa.	Keduanya mengakui potensi gamifikasi dalam meningkatkan motivasi, minat, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Baik Yusdarli Alwi Panjaitan maupun peneliti menggunakan elemen elemen permainan seperti tantangan, level, dan reward untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif.
4.	Dina Nabilah (2022)	Dina Nabilah berfokus pada implementasi media pembelajaran aplikasi gamifikasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa. Sementara peneliti menganalisis efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan minat, antusiasme, dan	Skripsi Dina Nabilah maupun peneliti menggunakan elemen elemen permainan seperti tantangan, level, dan reward untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Keduanya sama-sama menggunakan metode

		<p>kepercayaan diri siswa dalam belajar Pendidikan Agama Islam.</p> <p>Dina Nabilah menitikberatkan pada efektivitas alat pembelajaran, sedangkan peneliti berfokus pada dampak gamifikasi terhadap motivasi dan sikap positif siswa.</p>	kuantitatif
5.	Alifah Ulfiatul Isnaini (2021)	<p>Alifah Ulfiatul Isnaini meneliti penerapan gamifikasi untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas II MI Ma'arif, dengan tujuan mengatasi kebosanan siswa dalam belajar matematika. Sedangkan peneliti menganalisis efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan minat, antusiasme, dan kepercayaan diri siswa dalam belajar Pendidikan Agama Islam, guna menilai bagaimana gamifikasi dapat meningkatkan motivasi dan sikap positif siswa terhadap pembelajaran tersebut.</p> <p>Alifah Ulfiatul Isnaini fokus pada peningkatan minat belajar siswa dalam satu mata pelajaran, sedangkan peneliti lebih berfokus pada dampak gamifikasi terhadap minat antusiasme dan kepercayaan diri dalam pembelajaran</p>	<p>Kedua penelitian ini menggunakan gamifikasi sebagai metode untuk meningkatkan minat belajar siswa.</p> <p>Keduanya berusaha meningkatkan minat belajar siswa melalui elemen-elemen gamifikasi seperti poin, level, dan tantangan, yang bertujuan membuat proses belajar lebih menarik dan interaktif.</p> <p>Kedua penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi dapat menjadi alat efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa di berbagai konteks pendidikan.</p>

		Pendidikan Agama Islam.	
--	--	----------------------------	--



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian

3.1.1 Pendekatan dan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Pendekatan kuantitatif merupakan pendekatan penelitian yang mendasarkan diri pada paradigma postpositivist dalam mengembangkan ilmu pengetahuan. Beberapa ciri khas pendekatan kuantitatif adalah: bersandar pada pengumpulan dan Analisis data kuantitatif (numerik), menggunakan strategi survei dan eksperimen, Mengadakan pengukuran dan observasi, melaksanakan pengujian teori dengan uji Statistik. Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Muhajirin, t.t.).

Penelitian ini untuk menguji efektivitas penerapan variabel X (Pengaruh Penerapan Gamifikasi) terhadap Y (Minat Antusiasme dan Kepercayaan Diri). Sedangkan untuk menganalisis Efektifitas variabel menggunakan teknik analisis uji T. Alasan dipilihnya jenis penelitian kuantitatif pada penelitian ini adalah karena peneliti ingin menguji

pengaruh penerapan gamifikasi terhadap minat, antusiasme, dan kepercayaan diri siswa secara objektif dan terukur.

3.1.2 Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian pra-eksperimental, khususnya menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penerapan gamifikasi terhadap minat, antusiasme, dan kepercayaan diri siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas X SMK Manbail Futuh Jenu.

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Kelas X TPM	T1	Gamifikasi	T2

Keterangan:

- Kelas X TPM: Terdiri dari 27 siswa sebagai subjek penelitian.
- T1: Tes awal untuk mengukur minat, antusiasme, dan kepercayaan diri siswa sebelum perlakuan.
- Perlakuan (Gamifikasi): Penerapan metode pembelajaran berbasis gamifikasi dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).
- T2: Tes akhir untuk mengukur perubahan pada aspek yang sama setelah perlakuan.

3.2 Populasi dan Sampel

2.2.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi

populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu (Prof. Dr. Sugiyono, 2013).

Adapun yang menjadi populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMK Manbail Futuh yang terdiri dari 3 kelas dengan jumlah 75 siswa.

Tabel 3.2 Populasi Penelitian Kelas X SMK Manbail Futuh

No	Kelas	Jumlah
1.	TI (TKJ DAN RPL)	29
2.	TPM (PERMESINAN)	27
3.	TNT (TKR DAN TITL)	19
	JUMLAH	75

(sumber data di peroleh dari guru PAI kelas X SMK Manbail Futuh)

2.2.2 Sampel

Secara sederhana, sampel adalah bagian dari populasi yang digunakan sebagai sumber data dalam suatu penelitian. Arikunto mendefinisikan sampel sebagai bagian kecil dari populasi yang dianggap mewakili populasi yang diteliti (Nur Fadilah Amin, 2023:20).

Sampel yang digunakan adalah satu kelas, yaitu kelas X-TPM yang terdiri dari 27 siswa laki-laki. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan purposive sampling, yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu, yakni kelas yang bersedia dan memungkinkan untuk diterapkan pembelajaran berbasis gamifikasi.

Tabel 3.3 Nama Siswa Kelas X TPM

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	
		P	L
1.	ABDUL ROHMAN		✓
2.	ACHMAD HAMDANI MAULANA		✓
3.	ADIB KAMDAN		✓
4.	ALFIAN HIDAYAT		✓
5.	ANANG WIBOWO		✓
6.	BAGUS MAZMU ZAMAN		✓
7.	CANDRA ARDIANTO		✓
8.	KHOIRUL HUDA NASIKHIN		✓
9.	KHOLILUR ROHMAN		✓
10.	M. ALFIAN NURROHMAN		✓
11.	M. DWITYA IKHSAN ALAUDIN		✓
12.	M. RAVI BARA ROMADHON		✓
13.	MOCH. AMINNUDIN RIZAL		✓
14.	MOCH DAFA NUR IQBAL		✓
15.	MOCH. MAHESA NUR AMANAT		✓
16.	MOH. MAFAZAL AISY		✓
17.	MOHAMMAD CAHYO PUTRA ROKHMATULLAH		✓
18.	MOHAMMAD RAFIQ MUSYAFAT		✓
19.	MUHAMMAD ARI FADHIL PRATAMA		✓
20.	MUHAMMAD FIRDAUS		✓
21.	MUHAMMAD MARZUKI		✓
22.	NOVAL ADITYA GUNITA PRAJA		✓
23.	NUNGKI ADIRAWAN		✓
24.	SADIDUL MINAN		✓
25.	TANJUNG WIRANATA		✓
26.	WAFDA PRADA ZAINUL MUSTOFA		✓
27.	YOGA RIZKI PRATAMA		✓

Berdasarkan tabel diatas maka populasi dan sampel yang digunakan adalah penelitian ini berjumlah 27 siswa yang akan menjadi responden untuk diambil datanya guna mendukung dalam penelitian ini.

3.3 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan elemen paling vital dalam suatu penelitian. Instrumen penelitian, menurut Sugiyono, adalah alat yang dipilih dan digunakan peneliti untuk mengumpulkan data agar kegiatannya sistematis (Irfan Syahroni, 2022:26). Hal ini sejalan dengan pendapat Arikunto yang menyatakan bahwa “instrumen penelitian memiliki posisi yang sangat penting dan strategis dalam keseluruhan proses penelitian” Menurut (Nasution 2016), instrumen didefinisikan sebagai sarana yang dipakai untuk mengumpulkan, menganalisis, memproses, serta menyajikan data secara objektif dengan tujuan menyelesaikan suatu permasalahan atau hipotesis. Adapun instrument penelitian yang digunakan pada penelitian ini antara lain:

1. Observasi (pengamatan)

Menurut Sutrisno Hadi observasi (pengamatan) yaitu proses yang menyeluruh, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses proses pengamatan dan ingatan (Sugiono, 2023:203). Werner dan Schoepfle mendefinisikan observasi sebagai pendekatan metodis untuk mengumpulkan data dengan terus memantau perilaku manusia dan perlakuan fisik dari lokasi aktivitas alami. Oleh karena itu, komponen penting dari penelitian lapangan etnografi adalah observasi (Hasanah, 2016:26). Pada penelitian ini peneliti menggunakan instrumen observasi berupa lembar observasi (catatan catatan peneliti selama melakukan pengamatan di lokasi penelitian).

2. Kuesioner (angket)

Sugiono mendefinisikan kuesioner sebagai metode pengumpulan data di mana partisipan diberikan serangkaian pertanyaan atau pernyataan implisit (tersirat/tertulis) untuk ditanggapi (Sugiono, 2023:199). Arikunto mendefinisikan kuesioner sebagai pernyataan tertulis yang dimaksudkan untuk memperoleh informasi dari responden, seperti laporan tentang seseorang atau pengetahuan yang dimilikinya (Bella Chintya Neyfa, 2016:86). Pada penelitian ini, peneliti memilih menggunakan skala likert sebagai skala pengukuran. Alasan peneliti memilih skala likert karena skala tersebut lebih mudah untuk dipahami oleh peserta didik kelas X TPM. Skala Likert menurut sugiyono yaitu digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Skala Likert ini dianggap mudah karena peserta didik hanya cukup mencentang jawaban yang sesuai dengan pendapatnya. Dalam hal ini peneliti menggunakan 5 poin yang mana jawaban alternatifnya disimbolkan dengan angka 1-5. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

Tabel 3.4 Skala Likert

Simbol	Arti
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidal Setuju
3	Netral
4	Setuju
5	Sangat Setuju

3. Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan sumber non manusia yang dapat dianalisis secara berulang-ulang tanpa mengalami perubahan. Teknik ini digunakan untuk mencari data atau informasi mengenai hal-hal berupa catatan, buku-buku cetak, artikel, serta jurnal untuk mendukung pelaksanaan kajian atau telaah terkait rumusan masalah penelitian. Dokumentasi berguna untuk mengecek data yang telah terkumpul (Ade Rimelda Sibuea, 2021:2348). Adapun pada penelitian ini, instrumen dokumentasi yang peneliti gunakan berupa foto atau gambar, nilai hasil asesmen formatif mata pelajaran PAI kelas X TPM, jadwal pelajaran, dan data populasi sampel penelitian.

4. Tes

Instrumen tes dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan gamifikasi menggunakan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Tes ini dirancang dengan pendekatan yang menyenangkan dan kompetitif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan partisipatif melalui fitur-fitur gamifikasi yang tersedia di aplikasi tersebut.

Soal yang digunakan dalam instrumen ini terdiri dari 20 butir pilihan ganda, disusun berdasarkan indikator-indikator pembelajaran yang relevan. Pelaksanaan tes dilakukan dalam dua tahap, yaitu pretest dan posttest.

1. Pre-test

Dilakukan kepada siswa kelas X SMK Manbail Futuh Jenu sebelum mereka mengikuti pembelajaran berbasis gamifikasi. Pretest ini bertujuan untuk mengukur kondisi awal siswa dalam hal minat, antusiasme, dan kepercayaan diri terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

2. *Post-test*

Setelah proses pembelajaran berbasis gamifikasi selesai dilaksanakan, siswa diberikan posttest dengan menggunakan angket yang sama seperti pada saat pretest. Hasil dari posttest ini akan dibandingkan dengan hasil pretest untuk mengetahui adanya perubahan atau peningkatan dalam minat, antusiasme, dan kepercayaan diri siswa.

Tabel 3.5 Kisi-kisi Soal Tes

No	Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Soal	Level Kognitif (Bloom)
1.	Memahami pengertian akhlak mazmumah dan mahmudah	Siswa dapat menjelaskan pengertian akhlak mazmumah	C1- Pengetahuan
2.	Mengidentifikasi contoh akhlak mazmumah	Siswa dapat memilih contoh perilaku yang termasuk akhlak mazmumah	C2- Pemahaman
3.	Mengidentifikasi contoh akhlak mahmudah	Siswa dapat memilih contoh perilaku yang termasuk akhlak mahmudah	C2- Pemahaman
4.	Menjelaskan dampak negative akhlak mazmumah	Siswa dapat menjelaskan dampak negative dari sifat hasad atau sombon	C2- Pemahaman
5.	Menjelaskan	Siswa dapat	C2- Pemahaman

	manfaat membiasakan akhlak mahmudah	menjelaskan manfaat membiasakan sifat jujur atau sabar	
6.	Memahami cara menghindari akhlak mazmumah	Siswa dapat memilih cara yang tepat untuk menghindari sifat hasad	C3- Aplikasi
7.	Memahami cara membiasakan akhlak mahmudah	Siswa dapat memilih cara yang tepat untuk membiasakan sifat tawakal	C3- Aplikasi
8.	Menjelaskan pengertian sifat qana'ah	Siswa dapat menjelaskan arti dari sifat qana'ah	C1- Pengetahuan
9.	Menjelaskan pengertian sifat ikhlas	Siswa dapat menjelaskan arti dari sifat ikhlas	C1- Pengetahuan
10.	Menjelaskan pentingnya sifat jujur dalam kehidupan sehari-hari	Siswa dapat menjelaskan alasan mengapa sifat jujur penting dalam kehidupan	C2- Pemahaman

3.4 Prosedur Pengumpulan Data

Prosedur Pengumpulan data merupakan Langkah-langkah atau tahapan yang harus dilalui peneliti dalam Upaya mengumpulkan informasi berupa data penelitian. Adapun prosedur pengumpulan data pada penelitian ini meliputi:

1. Prosedur persiapan

Pada prosedur persiapan ini peneliti pertama-tama mengantarkan surat izin penelitian dari kampus IAINU Tuban kepada pihak sekolah tempat penelitian berlangsung di SMK Manbail Futuh Jenu sekaligus melakukan observasi awal. Selanjutnya, peneliti akan

menemui kepala sekolah untuk memohon izin penelitian serta menyampaikan tujuan penelitian yang akan dilakukan.

2. Prosedur Pelaksanaan

Pada prosedur pelaksanaan ini peneliti akan melakukan observasi langsung di kelas X TPM terkait dengan pengaruh penerapan gamifikasi pada mata pelajaran PAI dengan didampingi guru PAI. Selanjutnya peneliti akan memperkenalkan diri pada peserta didik di kelas tersebut, dilanjutkan menyampaikan maksud dan tujuan penelitian. Pada prosedur pelaksanaan penelitian ini, peneliti menggunakan Teknik mengumpulkan data sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi pada prosedur pelaksanaan ini peneliti lakukan dengan cara mengamati secara langsung pembelajaran PAI tentang bab menghindari akhlak mazmumah dan membiasakan akhlak mahmudah agar hidup nyaman dan berkah di kelas X TPM dengan didampingi guru PAI.

2. Angket/Kuesioner

Angket/kuesioner pada prosedur pelaksanaan ini peneliti gunakan untuk mengumpulkan data dan informasi dari responden terkait penggunaan metode gamifikas oleh peserta didik. Responden disini yaitu seluruh peserta didik kelas X

TPM

3. Dokumentasi

Dokumentasi pada prosedur pelaksanaan ini peneliti menggunakan dokumentasi berupa foto ataupun gambar kegiatan pembelajaran di kelas X TPM

4. Tes

Tes yang dimaksud pada prosedur pelaksanaan ini yaitu tes untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa kelas X TPM terkait materi PAI pada tentang bab menghindari akhlak mazmumah dan membiasakan akhlak mahmudah agar hidup nyaman dan berkah. Pada tes ini peneliti memberikan dua kali tes yaitu pre-test dan post-test.

3. Prosedur Penutup

Pada prosedur penutup ini peneliti akan mengklasifikasikan dan mengelompokkan data yang diperoleh sebelum melakukan analisis data.

3.5 Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul (Wahyudi dkk, 2022:64).

3.5.1. Uji Instrumen Penelitian

Dalam uji instrumen penelitian ini terdapat dua uji yang dilakukan yaitu sebagai berikut:

1. Uji Validitas

Validitas diartikan sebagai ketepatan dan kecermatan, dapat juga diartikan sebagai keabsahan. Dalam penelitian, validitas data

adalah suatu acuan dalam menentukan ketepatan variabel penelitian. Uji Validitas juga disebut sebagai uji keabsahan dalam penelitian. Kriteria utama yang harus terpenuhi dalam Penelitian kuantitatif adalah valid, reliabel dan obyektif. Menurut sundayana (Makmun 2023) dalam merumuskan kevalidan soal tes dapat diujikan melalui langkah-langkah berikut:

- 1) Salin data yang telah dikumpulkan
- 2) Buka aplikasi SPSS dan kemudian paste data tersebut
- 3) Selanjutnya ubahlah var00001 hingga var00021 dengan x1, x2..., x21 pada variable view dan ubah vae terakhir menjadi y (x= soal dan y= total skor)
- 4) Pilih analyze, lalu bivariate
- 5) Masukkan satu-persatu ke dalam kotak serta tambahkan y didalamnya dengan correlation coefficient mencentang bagian pearson dan two tailed
- 6) Hasil yang Sig (2-tailed) adalah < a maka soal tersebut dinyatakan valid, sedangkan apabila Sig (2-tailed) adalah a, maka soal dinyatakan tidak valid.

Menentukan validitas masing masing butir soal digunakan rumus korelasi product moment, yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

- r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan Y
- N = Jumlah responden

- X = Skor item
- Y = Skor total
- ΣXY = Jumlah perkalian antara X dan Y
- ΣX = Jumlah skor X
- ΣY = Jumlah skor Y

Hasil dari perhitungan korelasi dibandingkan dengan r_{tabel} . Jika $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$, maka butir soal dikatakan valid.

2. Uji Reabilitas

Reliabilitas adalah ketetapan atau keajegan alat tersebut dalam menilai apa yang dinilainya. Artinya, kapan pun alat penilaian tersebut digunakan akan memberikan hasil yang relatif sama. Tes hasil belajar dikatakan ajeg apabila hasil pengukuran saat ini menunjukkan kesamaan hasil pada saat yang berlainan waktunya terhadap siswa yang sama (Azwar 2015). Melalui aplikasi SPSS, uji reabilitas dapat melalui langkah sebagai berikut:

- 1) Buka aplikasi SPSS
- 2) Salin data yang telah dikumpulkan
- 3) Ubah var00001 hingga menjadi x1 hingga soal terakhir. Dan var terakhir menjadi y sebagai reability analysis
- 4) Masukkan var dari soal, klik model Alpha

Rumus reliabilitas yang umum digunakan adalah **Alpha Cronbach**:

$$r_{11} = \left[\frac{K}{K-1} \right] \left(\frac{1 - \sum St^2}{St^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = koefisien reliabilitas alpha

k = jumlah item pertanyaan

$\sum a^2b$ = jumlah varian butir

a_{2t} = varian total

3.5.2. Uji Asumsi

1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah langkah krusial dalam analisis data kuantitatif yang bertujuan untuk mengidentifikasi apakah data yang digunakan dalam penelitian memiliki distribusi normal atau tidak. Distribusi normal adalah salah satu asumsi fundamental dalam penerapan uji statistik parametrik, seperti uji-t, ANOVA, dan regresi linier. Oleh karena itu, penting untuk melakukan uji normalitas sebelum memilih jenis uji hipotesis yang sesuai. (Sugiyono 2018)

Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan pada data dari pretest dan posttest untuk setiap variabel, yaitu minat belajar, antusiasme, dan kepercayaan diri siswa. Uji yang diterapkan adalah Shapiro-Wilk, karena jumlah partisipan dalam penelitian ini kurang dari 50 orang, tepatnya 27 siswa. Interpretasi hasil uji Shapiro-Wilk dilakukan dengan memperhatikan nilai signifikansi (p -value) yang dihasilkan. Jika nilai signifikansi lebih dari 0,05, maka data dianggap berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai signifikansi kurang dari atau sama dengan 0,05, maka data tidak berdistribusi normal. (Sundayana 2018)

Dengan demikian, uji normalitas tidak hanya berfungsi sebagai prasyarat teknis untuk menentukan jenis uji statistik yang digunakan, tetapi juga memberikan gambaran mengenai karakteristik sebaran data yang dianalisis. Jika data dinyatakan normal, maka dapat

dilanjutkan dengan uji statistik parametrik. Namun, jika data tidak normal, maka digunakan pendekatan statistik non-parametrik sebagai alternatif.

3.5.3. Uji Hipotesis

Menurut Rogers, hipotesis adalah asumsi sementara yang digunakan untuk merumuskan teori atau eksperimen dan diuji. Menurut Creswell, hipotesis adalah pernyataan formal yang menyajikan hubungan yang diharapkan antara variabel independen dan variabel dependen. Menurut Abdullah, hipotesis adalah jawaban sementara yang harus diuji kebenarannya melalui penelitian (Yam dan Taufik, 2021:97) Jadi dalam uji hipotesis terdapat beberapa komponen penting yakni dugaan sementara, hubungan antar variabel dan uji kebenaran. Pada uji hipotesis ini, peneliti menggunakan analisis regresi linier sederhana.

a) Analisis Regresi Linier Sederhana

Teknik analisis regresi linear sederhana digunakan untuk menguji ada tidaknya pengaruh antara satu variabel bebas dan variabel terikat (Almumtazah dkk, 2021:33), yakni untuk mengetahui korelasi antara penggunaan metode demonstrasi berbasis gamifikasi take and give terhadap hasil asesmen formatif pada mata pelajaran PAI di SMPN 1 Tambakboyo. Dalam penelitian ini, perhitungannya menggunakan aplikasi SPSS 21 for windows. Adapun rumus persamaan regresi linier sederhana sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

Dimana:

Y = Variabel tak bebas

X = Variabel bebas

a = Parameter intercept

b = Parameter koefisien regresi variabel bebas

b) Uji Koefisien Determinasi

Menurut Ghazali koefisien determinasi digunakan untuk mengukur seberapa baik suatu model dapat memperhitungkan perubahan variabel dependen, menurut Ghazali. Koefisien determinasi memiliki nilai antara 0 sampai 1 (Warongank dkk, 2022:967). Jadi pada penelitian ini koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui persentase pengaruh variabel X dan Y, untuk perhitungannya menggunakan bantuan aplikasi SPSS 21 for windows, Adapun rumusnya sebagai berikut:

$$KD = r_{xy}^2 \times 100\%$$

Keterangan:

KD: Koefisien Determinasi

r_{xy}^2 : Koefisien Korelasi Kuadrat

c) Uji T

setelah mengetahui persamaan regresi, selanjutnya yaitu menentukan uji signifikansi menggunakan uji T, apakah variabel X berpengaruh terhadap variabel Y. Adapun kriterianya yaitu nilai sig. < 0,05, berikut pengujian hipotesisnya berdasarkan nilai thitung dan ttabel:

- 1) Jika nilai thitung < ttabel maka H_a diterima dan H_0 ditolak artinya tidak ada pengaruh penggunaan metode demonstrasi berbasis gamifikasi take and give terhadap hasil asesmen formatif.

- 2) Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima artinya terdapat pengaruh penggunaan metode demonstrasi berbasis gamifikasi take and give terhadap hasil asesmen formatif.



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

1. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas X TPM SMK Manbail Futuh memperoleh respons yang sangat positif dari peserta didik. Dari total peserta didik yang terlibat, sebanyak 27 siswa (79,4%) menyatakan sangat setuju terhadap penerapan metode pembelajaran berbasis gamifikasi, sementara 7 siswa (20,6%) menyatakan setuju. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasakan manfaat dari penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran. Konsep-konsep dalam Pendidikan Agama Islam yang terkadang bersifat abstrak atau teoritis, dapat disampaikan dengan cara yang lebih konkret dan menyenangkan melalui gamifikasi. Hal ini tentunya berdampak positif terhadap pencapaian kompetensi siswa.
2. Berdasarkan hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$). Oleh karena itu, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Hasil dari analisis regresi uji t diperoleh nilai t hitung = 0,679 dan tingkat signifikansi 0,504, maka t hitung $<$ t tabel ($0,679 < 2,06$) dan probabilitas $0,504 > 0,05$, dengan demikian H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X (penerapan gamifikasi) terhadap variabel Y (minat,

antusiasme, dan kepercayaan diri siswa). Selanjutnya, berdasarkan nilai persamaan regresi linier sederhana ($Y = 65,362 + 0,185X$) dan nilai determinasi (R Square) sebesar 0,018 atau 1,8%, maka dapat dikatakan bahwa hubungan antara penerapan gamifikasi terhadap minat, antusiasme, dan kepercayaan diri siswa termasuk dalam kategori sangat lemah. Artinya, hanya 1,8% variabel Y dipengaruhi oleh variabel X, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar model penelitian. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun hubungan antara variabel X dan Y secara statistik tidak signifikan dalam model regresi linier, penerapan gamifikasi tetap memberikan dampak positif terhadap peningkatan partisipasi afektif siswa, seperti minat, antusiasme, dan kepercayaan diri dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan mengenai penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan minat, antusiasme, dan kepercayaan diri siswa, maka peneliti mengajukan beberapa saran berikut:

1. Bagi Guru Pendidikan Agama Islam

Guru disarankan untuk mulai mengintegrasikan strategi pembelajaran berbasis gamifikasi secara terencana dan berkelanjutan. Unsur-unsur gamifikasi seperti pemberian poin, level, tantangan, dan penghargaan dapat diadaptasi ke dalam kegiatan pembelajaran yang berbasis kurikulum. Penggunaan media digital seperti aplikasi kuis daring (misalnya Kahoot, Quizizz, atau Wordwall) sangat

direkomendasikan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan mendorong partisipasi aktif siswa.

2. Bagi Sekolah dan Tenaga Kependidikan

Pihak sekolah sebaiknya memberikan dukungan dalam bentuk fasilitas digital, pelatihan guru, serta kebijakan yang mendukung pengembangan metode pembelajaran inovatif seperti gamifikasi. Sekolah juga dapat menjadikan pendekatan ini sebagai bagian dari strategi pembelajaran diferensiasi yang menyesuaikan dengan karakteristik siswa kejuruan yang cenderung membutuhkan pendekatan aktif, kontekstual, dan memotivasi.

3. Bagi Siswa

Siswa disarankan untuk lebih terbuka dan aktif dalam mengikuti pembelajaran berbasis gamifikasi, karena pendekatan ini tidak hanya bertujuan meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga melatih kepercayaan diri, kolaborasi, dan kompetensi sosial. Partisipasi yang optimal dalam kegiatan ini akan memberikan dampak positif terhadap pengalaman belajar secara keseluruhan.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah sampel dan waktu pelaksanaan. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk:

- Menggunakan jumlah sampel yang lebih besar dan melibatkan lebih dari satu kelas atau sekolah;

- Mengkombinasikan pendekatan kuantitatif dan kualitatif (mixed-method) untuk menggali pengalaman siswa secara lebih mendalam;
- Melakukan penelitian jangka panjang untuk melihat dampak gamifikasi terhadap capaian belajar yang bersifat berkelanjutan.

Dengan penelitian lanjutan yang lebih luas dan mendalam, kontribusi teori maupun praktik dalam dunia pendidikan akan semakin berkembang, khususnya dalam pengembangan strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang lebih adaptif dan menarik.



REFERENSI

- Abdullah, M. Yatimin. *Studi Akhlak dalam Perspektif Islam*. Jakarta: Amzah, 2007.
- Abuddin Nata. *Akhlak Tasawuf*. Jakarta: Rajawali Pers, 2014.
- Afriandi et al. "Akhlak dalam Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Teknos*, Vol. 1, No. 2, 2024.
- Al-Ghazali, Imam. *Ihya' Ulumuddin*. Beirut: Darul Fikr, 2005.
- Al-Ghazali, Imam. *Ihya' Ulumuddin*. Beirut: Darul Fikr, 2005.
- Al-Hasyimi, Abdul Mun'im. *Akhlak Rasul Menurut Bukhari & Muslim*. Jakarta: Gema Insani, 2009.
- Al-Hasyimi, Abdul Mun'im. *Akhlak Rasul Menurut Bukhari & Muslim*. Jakarta: Gema Insani, 2009.
- Azmi, I. U., Nafi'ah, N., Thamrin, M., & Akhwani, A. (2021). Studi Komparasi Kepercayaan Diri (Self Confidence) Siswa yang Mengalami Verbal Bullying dan Yang Tidak Mengalami Verbal Bullying di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3551–3558.
- Az-Zuhaili, Wahbah. *Ensiklopedia Akhlak Muslim*. Jakarta: Noura Books, 2014.
- Az-Zuhaili, Wahbah. *Ensiklopedia Akhlak Muslim*. Jakarta: Noura Books, 2014.
- Bakhtiar, Dian. tt. "BAHAN AJARBERBASIS KEARIFAN LOKAL TERINTEGRASI STM (SAINS, TEKNOLOGI, DAN MASYARAKAT) PADA MATA PELAJARAN FISIKA."
- Bandung : CV. Pustaka Setia
- Daradjat, Zakiah. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara, 2014.
- Fatimah, Enung. 2010. *Psikologi Perkembangan (Perkembangan Peserta Didik)*.

- Firdaus, Aditya & Fauzian, Rinda. Pendidikan Akhlak Karimah Berbasis Kultur Kepesantrenan. Bandung: CV. Literasi Nusantara, 2018.
- Ghufron, M.N. dan Rini Risnawita S. 2014. Teori-Teori Psikologi. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Hartanti, A. R., & Yulia, C. (2022). Efektivitas Media Canva Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Pada Siswa. *Research and Development Journal of Education*, 8(2), 565. <https://doi.org/10.30998/rdje.v8i2.13621>
- Hidayat, Nur. Akhlak Tasawuf. Yogyakarta: Ombak, 2013.
- Hidayat, Nur. Akhlak Tasawuf. Yogyakarta: Ombak, 2013.
- Husni, Muhammad. Pengantar Pendidikan Agama Islam. Jakarta: Rajawali Pers, 2015.
- Isnawati, Alifah Ulfiatul. t.t. "JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO MARET 2021." *Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan* 6 (1): 424–36. <https://doi.org/10.46773/muaddib.v6i1.1131>.
- Kementerian Agama RI. Akidah Akhlak: Buku Guru Madrasah Ibtidaiyah Kelas IV. Jakarta: Kemenag RI, 2014.
- Kementerian Agama RI. Akidah Akhlak: Buku Guru Madrasah Ibtidaiyah Kelas IV. Jakarta: Kemenag RI, 2014.
- Lina dan Klara Sr. 2010. Panduan Menjadi Remaja Percaya Diri. Jakarta : Nobel Edumedia
- Magdalena, Ina, Shifa Fauziah, Putri Widiya Sari, dan Nesfi Berliana. 2020. "ANALISIS FAKTOR SISWA TIDAK MEMPERHATIKAN PENJELASAN GURU" 2.

Marisa, Fitri, Tubagus Mohammad Akhriza, Anastasia Lidya Maukar, Arie Restu Wardhani, Syahroni Wahyu Iriananda, dan Mardiana Andarwati. 2020. "Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan." *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)* 5 (3): 219. <https://doi.org/10.31328/jointecs.v5i3.1490>.

Nabilah, Dina. t.t. "IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI GAMIFIKASI QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA."

Nata, Abuddin. *Akhlak Tasawuf*. Jakarta: Rajawali Pers, 2012.

Panjaitan, Yusdarli Alwi. 2022. "PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MENGGUNAKAN METODE GAMIFIKASI PADA MATERI HIMPUNAN DI SMP MUHAMMADIYAH 07 MEDAN."

Pristiana. 2022. "IMPLEMENTASI EVALUASI PEMBELAJARAN MODEL GAMIFICATION DALAM PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA ASPEK AFEKTIF SISWA DI SMK NEGERI 2 BENGKULU UTARA."

Putri, A. S. N. A., Santoso, E., & Adi, T. N. (2021). Konstruksi Makna Media Sosial Zenly bagi Generasi Z. *JOMIK: Jurnal Online Mahasiswa Ilmu Komunikasi*, 10(23), 30–39.

Sa'diyah, Tsaniyatus. 2022. "PENERAPAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM MEMBENTUK KARAKTER PRIBADI YANG ISLAMIS."

Safroni, Sherli, dan Ulil Hidayah. 2024. "STRATEGI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA." *AL-MUADDIB:*

Samosir, Atika Rani. t.t. “Model Pembelajaran PAI Berbasis Gamifikasi Meningkatkan Minat dan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran Keagamaan Di SDN 010033 Perk. Hessa.”

Studocu. Makalah Ilmu Akhlak: Akhlak Mazmumah. UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2022

Sugiyono. 2020. Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D.

Supadie, Didiek Ahmad. Pengantar Studi Akhlak. Jakarta: Rajawali Pers, 2012.

Susanto, Ratnawati. 2022. “Analisis dukungan emosional dan penerapan model kompetensi pedagogik terhadap keterampilan dasar mengajar.” *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia* 8 (1): 26. <https://doi.org/10.29210/1202221604>.

Suwaid, Muhammad. Mendidik Anak Bersama Nabi SAW. Solo: Pustaka Arafah, 2013.

Tanjung, Zulfriadi dan Sinta Huri Amelia. (2017). “Menumbuhkan Kepercayaan Diri Siswa”. *Jurnal Riset Tindakan Indonesia*, 2(2) : 1-4

Taufiqurrahman, Muhammad Difa, dan Heny Kusmawati. t.t. “IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM MEMBENTUK KARAKTER PROFIL PANCASILA.”



IAIN TUBAN

Lampiran 1 Modul Ajar

MODUL AJAR
MENGHINDARI AKHLAK *MADZMUMAH* DAN MEMBIASAKAN
AKHLAK *MAHMUDAH* AGAR HIDUP NYAMAN DAN BERKAH

INFORMASI UMUM

I. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	: EVA FAHRIZA AMELIA
Sekolah	: SMK Manbail Futuh Jenu
Fase / Kelas	: E - X (Sepuluh)
Mata Pelajaran	: Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Prediksi Alokasi Waktu	: 3 JP (40 x3)
Tahun Penyusunan	: 2025

II. KOMPETENSI AWAL

Guru bisa berkomunikasi dan berdiskusi dengan guru Bimbingan dan Konseling tentang Pengendalian Diri dan Manajemen Emosi, EQ, SQ dan ESQ. Dalam hal ini guru dapat berdiskusi tentang strategi dan cara pengendalian diri dan manajemen emosi, sehingga dapat memberikan penguatan terhadap perbendaharaan materi yang relevan untuk disampaikan kepada peserta didik

III. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Profil Pelajar Pancasila yang ingin dicapai adalah beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, mandiri, bernalar kritis dan kreatif.

IV. SARANA DAN PRASARANA

LCD Projector, laptop, alat pengeras suara, jaringan internet, LKS.

V. TARGET PESERTA DIDIK

Kelas X TPM

KOMPONEN INTI

I. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Peserta didik mampu menjelaskan pengertian akhlak mazmumah (akhlak tercela) dan akhlak mahmudah (akhlak terpuji) secara tepat.
- Mengidentifikasi contoh-contoh akhlak mazmumah dan mahmudah dalam kehidupan sehari-hari.
- Menjelaskan dampak negatif dari akhlak mazmumah terhadap diri sendiri, lingkungan, dan hubungan sosial
- Menunjukkan sikap kritis terhadap perilaku akhlak tercela yang muncul di lingkungan sekitar (sekolah, rumah, media sosial, dll).
- Membiasakan perilaku akhlak mahmudah dalam kehidupan sehari-hari seperti jujur, sabar, rendah hati, dan amanah.
- Membangun komitmen pribadi untuk menjauhi akhlak mazmumah dan mengembangkan akhlak mahmudah sebagai bentuk pengamalan nilai-nilai ajaran agama.

II. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Guru dapat menghubungkan pelajaran pada materi bab sebelumnya. Guru juga dapat memberikan stimulus berupa fenomena dalam kehidupan sehari-hari, misalnya tentang pernahkah melihat seseorang yang temperamental, mudah tersinggung dan sering mengumpat dengan kata-kata kotor kepada orang lain? Atau pernahkah peserta didik mempunyai pengalaman berani mengambil risiko, keluar dari sebuah situasi yang menegangkan atau menakutkan? Atau pernahkah peserta didik sekuat tenaga menahan diri untuk tidak tergoda melakukan sesuatu yang terlarang, sedangkan situasi sangat memungkinkan untuk melakukan?
- Peserta didik diminta menyampaikan pendapat tentang situasi psikologis tersebut dan hikmah serta pelajaran dari kegiatan apersepsi ini.

III. PERTANYAAN PEMANTIK

- Apa yang akan terjadi jika seseorang terus membiasakan akhlak mazmumah (akhlak tercela) dalam kehidupan sehari-hari?
- Apakah kalian pernah merasakan akibat dari perilaku tidak jujur, sombong, atau iri hati? Bagaimana dampaknya terhadap hubungan kalian dengan orang lain?
- Menurut kalian, apakah akhlak seseorang bisa berubah? Apa yang bisa mendorong seseorang untuk meninggalkan akhlak buruk dan membiasakan akhlak baik?

- Apa tantangan terbesar dalam membiasakan akhlak mahmudah di era digital saat ini? Bagaimana cara mengatasinya?

IV. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN KE-1

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- Doa; absensi; menyampaikan tujuan pembelajaran; dan menyampaikan penilaian hasil pembelajaran
- Memotivasi siswa untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan **Profil Pelajar Pancasila**; yaitu 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, 2) mandiri, 3) bernalar kritis, 4) kreatif, 5) bergotong royong, dan 6) berkebinekaan global, yang merupakan salah satu kriteria standar kelulusan dalam satuan pendidikan.

Kegiatan Inti (90 Menit)

- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan pentingnya akhlak dalam kehidupan sehari-hari.
- Tanya jawab singkat menggunakan pertanyaan pemantik, seperti: “Apa jadinya jika orang-orang di sekitar kita terbiasa berbohong atau iri hati?”
- Siswa membaca atau menyimak materi tentang: Pengertian akhlak mazmumah dan mahmudah, contoh-contohnya dalam kehidupan, dampak masing-masing akhlak terhadap pribadi dan sosial.
- Guru memberikan cerita tentang seseorang yang mengalami akibat dari akhlak buruk dan manfaat dari akhlak baik. Kemudian siswa diminta menganalisis karakter tokoh dalam cerita tersebut (mana yang termasuk akhlak mazmumah dan mahmudah).
- Diskusi Kelompok / Berpasangan (Apa akhlak mazmumah yang sering terjadi di sekolah/lingkungan? apa dampaknya? apa langkah konkret untuk menggantinya dengan akhlak mahmudah?)
- Refleksi pribadi tertulis. Siswa menjawab pertanyaan seperti: “Apa satu kebiasaan buruk yang ingin saya tinggalkan? Apa satu akhlak mahmudah yang ingin saya biasakan minggu ini?”
- Siswa diminta memilih satu akhlak terpuji yang akan mereka praktikkan (misalnya: tidak membalas amarah, berkata jujur, atau berbagi). Setiap hari mereka mengisi jurnal singkat. Di akhir, siswa mempresentasikan pengalaman dan tantangannya.

Kegiatan Penutup (10 MENIT)

- Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.
- Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.
- Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan “Kita tidak bisa langsung menjadi sempurna, tapi kita bisa terus belajar menjadi lebih baik, sedikit demi sedikit, lewat akhlak” dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

PERTEMUAN KE-2

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- Doa; absensi; menyampaikan tujuan pembelajaran; dan menyampaikan penilaian hasil pembelajaran
- Memotivasi siswa untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan **Profil Pelajar Pancasila**; yaitu 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, 2) mandiri, 3) bernalar kritis, 4) kreatif, 5) bergotong royong, dan 6) berkebinekaan global, yang merupakan salah satu kriteria standar kelulusan dalam satuan pendidikan.

Kegiatan Inti (90 Menit)

- Guru menyapa dan memotivasi siswa. Menyampaikan bahwa hari ini mereka akan bermain sambil belajar menggunakan Quizizz.
- Guru mereview secara singkat: Pengertian akhlak mazmumah dan mahmudah, contoh konkret dalam kehidupan sehari-hari, dampaknya terhadap diri sendiri dan lingkungan.
- Guru menampilkan kode permainan Quizizz dan mengajak siswa masuk melalui HP/laptop.
- Guru mengumumkan pemenang kuis serta mengajak siswa berdiskusi.
- Siswa diajak menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini.
- Guru menekankan pentingnya menerapkan akhlak mahmudah dalam kehidupan nyata, bukan hanya di kuis.

Kegiatan Penutup (10 MENIT)

- Guru memandu refleksi dengan pertanyaan, seperti: “apa akhlak baik yang kamu pelajari dan ingin kamu terapkan mulai hari ini?”, “apa satu akhlak buruk yang kamu sadari harus kamu tinggalkan?”. Siswa dapat menjawab secara lisan, menuliskannya di catatan pribadi, atau mengisi lembar refleksi singkat.
- Guru mengumumkan peringkat tertinggi Quizizz sebagai bentuk penghargaan. Memberikan motivasi, misalnya melalui: kutipan hadits/ayat Qur'an tentang akhlak, kisah inspiratif pendek, ucapan penyemangat:

“Memiliki akhlak yang baik bukan soal menang di kuis, tapi menang atas diri sendiri.”

- Guru memberi tugas sederhana, misalnya: “Tuliskan satu akhlak mahmudah yang ingin kamu latih selama 3 hari ke depan, dan laporkan di pertemuan berikutnya.” Dibuat dalam bentuk jurnal akhlak mini (1–2 kalimat/hari).
- Mengajak siswa menutup dengan doa bersama, memohon agar dimudahkan dalam membiasakan akhlak mahmudah dan menjauhi akhlak mazmumah.

PERTEMUAN KE-3

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- Doa; absensi; menyampaikan tujuan pembelajaran; dan menyampaikan penilaian hasil pembelajaran
- Memotivasi siswa untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan **Profil Pelajar Pancasila**; yaitu 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, 2) mandiri, 3) bernalar kritis, 4) kreatif, 5) bergotong royong, dan 6) berkebinekaan global, yang merupakan salah satu kriteria standar kelulusan dalam satuan pendidikan.

Kegiatan Inti (90 Menit)

- Guru menyapa dan memberikan penjelasan tujuan kegiatan hari ini, seperti: “Hari ini kita akan mengevaluasi dan merenungkan bersama bagaimana pembelajaran kemarin dengan Quizizz memengaruhi minat, semangat, dan kepercayaan diri kalian.” Guru menjelaskan bahwa pendapat siswa sangat penting untuk perbaikan pembelajaran ke depan.
- Guru membagikan lembar kuesioner berupa link *Google Form*. Kuesioner berisi dua bagian: sebelum menggunakan *quizizz* dan sesudah menggunakan *quizizz*, serta pertanyaan terbuka.
- Guru memfasilitasi diskusi kelas, siswa bisa menyampaikan pengalaman pribadi, suka-duka, dan masukan terhadap metode gamifikasi.
- Guru menyampaikan bahwa hasil kuesioner dan diskusi akan digunakan untuk meningkatkan pembelajaran ke depan dan mendukung perkembangan pribadi siswa.

Kegiatan Penutup (10 MENIT)

- Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.
- Guru mengajak siswa untuk menyampaikan refleksi akhir dari seluruh rangkaian pembelajaran.
- Guru memberi apresiasi kepada seluruh siswa atas keikutsertaan aktif, kejujuran dalam mengisi kuesioner, dan keterbukaan saat diskusi.
- Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.

- Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

V. RENCANA ASESMEN/PENILAIAN

Peserta didik mengerjakan tugas terstruktur, yaitu Uji Pemahaman dan Uji Kompetensi dari Buku Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X.

VI. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

1. Remedial/Perbaikan

Peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar berdasarkan kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan diharuskan mengikuti kegiatan remedial. Kegiatan remedial dilakukan pada waktu tertentu sesuai perencanaan penilaian.

2. Pengayaan

Peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar berdasarkan kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan dapat mengikuti kegiatan pengayaan berupa pendalaman materi. Kegiatan pengayaan dilakukan pada waktu tertentu sesuai perencanaan penilaian.

VII. REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK

Refleksi Guru

- Apakah pembelajaran tentang akhlak dapat berlangsung sesuai dengan tujuan dan alur rencana yang telah disusun?
- Apakah peserta didik menunjukkan peningkatan minat, antusiasme, dan kepercayaan diri setelah menggunakan metode gamifikasi (Quizizz)?
- Apakah peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami materi atau bersikap sesuai nilai akhlak, dapat teridentifikasi dan dibimbing dengan baik?
- Apakah media dan strategi yang digunakan telah relevan dan efektif dalam membangun karakter siswa?

Refleksi Peserta Didik

- Dapatkah Anda menjaga lisan dan menghindari ucapan buruk setelah memahami pentingnya akhlak dalam kehidupan?
- Berupaya membiasakan akhlak mahmudah seperti jujur, rendah hati, dan sabar dalam kehidupan sehari-hari
- Meningkatkan semangat belajar setelah mengikuti pembelajaran menggunakan Quizizz
- Merasa lebih percaya diri untuk menyampaikan pendapat atau menjawab pertanyaan setelah mengikuti metode pembelajaran interaktif
- Hikmah yang saya rasakan dari menjauhi akhlak mazmumah dan membiasakan akhlak mahmudah dalam lingkungan sekolah dan keluarga

LAMPIRAN- LAMPIRAN

Lampiran

Lembar Aktivitas

Uji Pemahaman dari Buku Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas X

Buku Bacaan Guru dan Peserta Didik

Buku Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas X

GLOSARIUM

akhlak mahmudah : akhlak yang terpuji.

akhlak mazmumah : akhlak tercela.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Taufik dan Nurwastuti Setyowati, Buku Guru dan Buku Siswa, Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk SMA/SMK Kelas X, Jakarta: Kemdikbud RI, 2021
- Al-Quran dan Terjemahannya, oleh Kementerian Agama RI

Tuban, 12 April 2025



Nurul Hidayatin, S. Pd

NIPY. 19960906 201607 2 177

IAINU TUBAN

Lampiran 2 Link Angket

Angket Penerapan Gamifikasi Kelas X TPM SMK Manbail Futuh Jenu

KUESIONER PENELITIAN " Pengaruh Penerapan Gamifikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Minat, Antusiasme dan Kepercayaan Diri dalam Belajar Siswa Kelas X SMK Manbail Futuh Jenu "

Assalamualaikum Wr, Wb.

Dalam rangka penyelesaian Skripsi. Saya Eva Fahriza Amelia mahasiswa PAI IAINU Tuban, bermaksud meminta ketersediaan siswa agar mengisi angket penelitian yang bertujuan untuk:

1. Mengumpulkan data untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode demonstrasi berbasis gamifikasi take and giver terhadap asesmen formatif pada mata pelajaran PAI kelas X SMK Manbail Futuh Jenu.
2. Mohon isi kuesioner dengan jujur sesuai dengan pengalaman dan pendapat Anda.
3. Pilih jawaban yang paling sesuai dengan keadaan Anda.
4. Jawaban bersifat rahasia dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian.

Atas perhatiannya sekian terimakasih

Nama Lengkap

Teks jawaban singkat

Jenis Kelamin

Laki-Laki

Perempuan

Pekerjaan

Pedagang

Petani

Guru

Pelajar/Mahasiswa

Wiraswasta

Nelayan

Setelah bagian 1 Lanjutkan ke bagian berikut

Bagian 2 dari 2

Praktikum Penelitian Kelas X TPM

(Pilih salah satu jawaban dengan skala berikut)

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

2 = Tidak Setuju (TS)

3 = Netral

4 = Setuju (S)

5 = Sangat Setuju (SS)

Saya merasa tertarik saat materi Pendidikan Agama Islam disampaikan menggunakan pendekatan gamifikasi. *

sangat tidak setuju

tidak setuju

netral

setuju

sangat setuju

Saya ingin lebih banyak belajar ketika pembelajaran PAI dilakukan dengan elemen permainan. *

sangat tidak setuju

tidak setuju

netral

setuju

sangat setuju

Saya merasa lebih fokus mengikuti pelajaran PAI yang berbasis tantangan dan poin. *

- sangat tidak setuju
- tidak setuju
- netral
- setuju
- sangat setuju

Saya termotivasi untuk menyelesaikan tugas-tugas PAI saat ada sistem penghargaan (seperti badge atau leaderboard). *

- sangat tidak setuju
- tidak setuju
- netral
- setuju
- sangat setuju

Saya merasa senang menunggu pelajaran PAI karena metode gamifikasi yang digunakan. *

- sangat tidak setuju
- tidak setuju
- netral
- setuju
- sangat setuju

Saya merasa bersemangat mengikuti kuis atau permainan edukatif saat pelajaran PAI berlangsung. *

- sangat tidak setuju
- tidak setuju
- netral
- setuju
- sangat setuju

Saya aktif bertanya atau menjawab saat pelajaran PAI disampaikan dengan cara interaktif dan menyenangkan. *

- sangat tidak setuju
- tidak setuju
- netral
- setuju
- sangat setuju

Saya menunjukkan partisipasi lebih tinggi ketika pelajaran PAI disusun dalam bentuk level atau misi. *

- sangat tidak setuju
- tidak setuju
- netral
- setuju

Saya merasa tidak bosan saat pembelajaran PAI menggunakan aplikasi gamifikasi seperti Quizizz. *

- sangat tidak setuju
- tidak setuju
- netral
- setuju
- sangat setuju

Saya menyambut pembelajaran PAI berbasis game dengan semangat yang tinggi. *

- sangat tidak setuju
- tidak setuju
- netral
- setuju
- sangat setuju

Saya percaya diri dalam menjawab soal atau pertanyaan ketika materi PAI disampaikan lewat gamifikasi.

- sangat tidak setuju
- Tidak Setuju
- Netral
- Setuju
- Sangat Setuju

Saya merasa lebih yakin terhadap pemahaman saya setelah mengikuti kuis atau tantangan PAI.

- sangat tidak setuju
- tidak setuju
- netral
- setuju
- sangat setuju

Saya berani tampil di depan kelas untuk menyampaikan pendapat saat suasana belajarnya menyenangkan.

- sangat tidak setuju
- tidak setuju
- netral
- setuju
- sangat setuju

Saya tidak ragu mengerjakan tugas atau soal-soal PAI yang bersifat interaktif atau berbentuk permainan.

- sangat tidak setuju
- tidak setuju
- netral
- setuju
- sangat setuju

Saya merasa dihargai dan lebih percaya diri ketika mendapatkan penghargaan atau pengakuan atas pencapaian belajar dalam PAI.

sangat tidak setuju

tidak setuju

netral

setuju

sangat setuju

[Kembali](#) [Berikutnya](#) [Kosongkan formulir](#)



Lampiran 3 Lembar Soal Pre-Test

"Menghindari Akhlak Mazmumah dan Membiasakan Akhlak Mahmudah agar Hidup Nyaman dan Berkah"

Nama :

No Absen :

1. Apa yang dimaksud dengan akhlak mazmumah?
2. Manakah yang termasuk contoh akhlak mazmumah?
 - a. Jujur
 - b. Hasad
 - c. Sabar
 - d. Tawakkal
3. Manakah yang termasuk contoh akhlak mahmudah?
 - a. Sombong
 - b. Jujur
 - c. Hasad
 - d. Ghibah
4. Apa saja dampak negative dari sifat sombong? Jelaskan!
5. Apa manfaat membiasakan sifat sabar dalam kehidupan sehari-hari?
6. Bagaimana cara menghindari sifat hasad?
7. Apa yang dimaksud dengan sifat tawakal?
8. Apa yang dimaksud dengan sifat qona'ah?
9. Mengapa sifat jujur sangat penting dalam kehidupan sehari-hari?
10. Apa yang dimaksud dengan sifat ikhlas?

Lampiran 3 Lembar Soal Post-Test

"Menghindari Akhlak Mazmumah dan Membiasakan Akhlak Mahmudah agar Hidup Nyaman dan Berkah"

Nama :

No Absen :

1. Apa yang dimaksud dengan akhlak mazmumah?
2. Manakah yang termasuk contoh akhlak mazmumah?
 - a. Jujur
 - b. Hasad
 - c. Sabar
 - d. Tawakkal
3. Manakah yang termasuk contoh akhlak mahmudah?
 - a. Sombong
 - b. Jujur
 - c. Hasad
 - d. Ghibah
4. Apa saja dampak negative dari sifat sombong? Jelaskan!
5. Apa manfaat membiasakan sifat sabar dalam kehidupan sehari-hari?
6. Bagaimana cara menghindari sifat hasad?
7. Apa yang dimaksud dengan sifat tawakal?
8. Apa yang dimaksud dengan sifat qona'ah?
9. Mengapa sifat jujur sangat penting dalam kehidupan sehari-hari?
10. Apa yang dimaksud dengan sifat ikhlas?

Lampiran 4 Tabel Distribusi Nilai rtabel Signifikansi 5% dan 1%

N	Taraf Signif		N	Taraf Signif		N	Taraf Signif	
	5%	1%		5%	1%		5%	1%
3	0,997	0,999	27	0,381	0,487	55	0,266	0,345
4	0,950	0,990	28	0,374	0,478	60	0,254	0,330
5	0,878	0,959	29	0,367	0,470	65	0,244	0,317
6	0,811	0,917	30	0,361	0,463	70	0,235	0,306
7	0,754	0,874	31	0,355	0,456	75	0,227	0,296
8	0,707	0,834	32	0,349	0,449	80	0,220	0,286
9	0,666	0,798	33	0,344	0,442	85	0,213	0,278
10	0,632	0,765	34	0,339	0,436	90	0,207	0,270
11	0,602	0,735	35	0,334	0,430	95	0,202	0,263
12	0,576	0,708	36	0,329	0,424	100	0,195	0,256
13	0,553	0,684	37	0,325	0,418	125	0,176	0,230
14	0,532	0,661	38	0,320	0,413	150	0,159	0,210
15	0,514	0,641	39	0,316	0,408	175	0,148	0,194
16	0,497	0,623	40	0,312	0,403	200	0,138	0,181
17	0,482	0,606	41	0,308	0,398	300	0,113	0,148
18	0,468	0,590	42	0,304	0,393	400	0,098	0,128
19	0,456	0,575	43	0,301	0,389	500	0,088	0,115
20	0,444	0,561	44	0,297	0,384	600	0,080	0,105
21	0,433	0,549	45	0,294	0,380	700	0,074	0,097
22	0,423	0,537	46	0,291	0,376	800	0,070	0,091
23	0,413	0,528	47	0,288	0,372	900	0,065	0,086
24	0,404	0,515	48	0,284	0,368	1000	0,062	0,081
25	0,396	0,505	49	0,281	0,364			
26	0,388	0,496	50	0,279	0,361			

Lampiran 5 Lembar Distribusi Nilai ttabel

Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
df	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
1	1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052	63.65674	318.30884
2	0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712
3	0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453
4	0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318
5	0.72669	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343
6	0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267	3.70743	5.20763
7	0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795	3.49948	4.78529
8	0.70639	1.39682	1.85955	2.30600	2.89646	3.35539	4.50079
9	0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984	4.29681
10	0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370
11	0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470
12	0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454	3.92963
13	0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198
14	0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739
15	0.69120	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283
16	0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078	3.68615
17	0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577
18	0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048
19	0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940
20	0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534	3.55181
21	0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136	3.52715
22	0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832	2.81876	3.50499
23	0.68531	1.31946	1.71387	2.06866	2.49987	2.80734	3.48496
24	0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216	2.79694	3.46678
25	0.68443	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511	2.78744	3.45019
26	0.68404	1.31497	1.70562	2.05553	2.47863	2.77871	3.43500
27	0.68368	1.31370	1.70329	2.05183	2.47266	2.77068	3.42103
28	0.68335	1.31253	1.70113	2.04841	2.46714	2.76326	3.40816
29	0.68304	1.31143	1.69913	2.04523	2.46202	2.75639	3.39624
30	0.68276	1.31042	1.69726	2.04227	2.45726	2.75000	3.38518
31	0.68249	1.30946	1.69552	2.03951	2.45282	2.74404	3.37490
32	0.68223	1.30857	1.69389	2.03693	2.44868	2.73848	3.36531
33	0.68200	1.30774	1.69236	2.03452	2.44479	2.73328	3.35634
34	0.68177	1.30695	1.69092	2.03224	2.44115	2.72839	3.34793
35	0.68156	1.30621	1.68957	2.03011	2.43772	2.72381	3.34005
36	0.68137	1.30551	1.68830	2.02809	2.43449	2.71948	3.33262
37	0.68118	1.30485	1.68709	2.02619	2.43145	2.71541	3.32563
38	0.68100	1.30423	1.68595	2.02439	2.42857	2.71156	3.31903
39	0.68083	1.30364	1.68488	2.02269	2.42584	2.70791	3.31279
40	0.68067	1.30308	1.68385	2.02108	2.42326	2.70446	3.30688

Lampiran 6 Dokumentasi Penelitian

Suasana sebelum diterapkannya gamifikasi



Quizziz sebagai media gamifikasi



Peringkat P Bertanya > 2 percobaan Tidak ada upaya

	1	2	3	4	Pertanyaan 6	7
1	1.3	1.3	1.2	1.2	1.0	1.1
1	Dafa Azali	1	1	1	2	26976
2	Dzaky zu	2	1	1	1	26576
3	Juli edi Indar	2	1	1	1	26076
4	M_rifal S	1	1	1	1	25776
5	Aggus ra	2	1	2	1	23376
6	fandi	2	2	2	2	21776
7	ULTRAMEN	3	1	1	1	22776
8	Basgorr	2	2	1	2	21776
9	Dian Pra	3	2	2	1	20576
10	Nda	2	2	2	1	19776
11	Shofi Sa	2	2	2	2	16981
12	Tifan Erl	2	1	2	1	14383
13	Dzaky zu	2	1	2	1	14383
14	Pratama	2	1	2	1	14383
15	RIZKY YC	2	1	2	1	14383

Waiting for participants to join

← Copy and edit

1 Multiple choice 30 sec • 1 Point

Apa yang dimaksud dengan akhlak madzmumah?

- Akhlak yang mulia
- Akhlak yang tercela
- Akhlak yang biasa saja
- Akhlak yang tidak berpengaruh
- Akhlak yang jarang dijumpai

Hide answer ^

2 Multiple choice 30 sec • 1 Point

Berikut ini adalah contoh akhlak madzmumah kecuali:

- Iri hati
- Sombong
- Jujur
- Dengki
- Fitnah

Hide answer ^

3 Multiple choice 30 sec • 1 Point

Menghindari akhlak madzmumah dapat memberikan dampak positif berupa:

- Stres yang meningkat
- Kehidupan yang damai
- Kerusakan hubungan sosial
- Penurunan kesehatan mental
- Meningkatnya konflik

Hide answer ^

4 Multiple choice 30 sec • 1 Point

Apa yang dimaksud dengan akhlak mahmudah?

- Akhlak yang tercela
- Akhlak yang biasa saja
- Akhlak yang tidak penting
- Akhlak yang terpuji
- Akhlak yang jarang dijumpai

Hide answer ^

Start quiz

← Copy and edit

5 Multiple choice 30 sec • 1 Point

Contoh akhlak mahmudah adalah:

- Sombong
- Iri hati
- Jujur
- Marah
- Dengki

Hide answer ^

6 Multiple choice 30 sec • 1 Point

Mengapa penting membiasakan akhlak mahmudah dalam kehidupan sehari-hari?

- Untuk mendapatkan pujian
- Agar terlihat baik di depan orang lain
- Untuk menjaga hubungan baik dengan sesama dan mendapatkan berkah
- Supaya tidak dihukum
- Agar hidup lebih bebas

Hide answer ^

7 Multiple choice 30 sec • 1 Point

Salah satu upaya untuk menghindari akhlak madzmumah adalah:

- Membiasakan diri berbohong
- Berlatih sabar dan ikhlas
- Menjauhi orang lain
- Selalu mementingkan diri sendiri
- Mengabaikan nasihat baik

Hide answer ^

8 Multiple choice 30 sec • 1 Point

Akhlak madzmumah dapat menyebabkan:

- Kebahagiaan
- Kerukunan
- Keberkahan
- Permusuhan
- Kedamaian

Hide answer ^

Start quiz

ITU

← Copy and edit

9 Multiple choice 30 sec • 1 Point

Bagaimana cara mengembangkan akhlak mahmudah dalam diri kita?

- Dengan selalu mengeluh
- Dengan merenungi dan memperbaiki diri
- Dengan menyalahkan orang lain
- Dengan berbuat sesuka hati
- Dengan menghindari tanggung jawab

Hide answer ^

10 Multiple choice 30 sec • 1 Point

Akhlak mahmudah yang dapat membawa keberkahan dalam hidup adalah:

- Kebohongan
- Kecurangan
- Kesabaran
- Kepura-puraan
- Kemalasan

Hide answer ^

Start quiz

Setelah diterapkannya Gamifikasi, siswa lebih terlihat lebih percaya diri disbanding dengan sebelum diterapkannya gamifikasi





Lampiran 6 Surat Telah Melaksanakan Penelitian



YAYASAN PENDIDIKAN MANBAIL FUTUH SMK MANBAIL FUTUH JENU

Jl. Masjid Besar Baiturrohman Beji Jenu Tuban, Kode Pos 62352, Telp. (0356) 712439
NPSN : 69840932 E-mail : smkmfjenu@gmail.com Website: smkmanbailfutuh.sch.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: YP.m/7/0103/SMKMF/II/25

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : MOHAMMAD MAGHFUR ARIFIN, S.Hum.,MM.
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SMK Manbail Futuh

Menyatakan bahwa:

Nama : Eva Fahriza Amelia
NIM : 2111051
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah
Almamater : Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama Tuban

Telah melaksanakan Kegiatan Penelitian di Lembaga kami.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jenu, 12 Mei 2025

Kepala SMK Manbail Futuh



Mohammad Maghfur Arifin, S.Hum. M.M

NIPY. 19840107 201307 1 142

Lampiran 7 Letak Geografis SMK Manbail Futuh



Lampiran 8 Pernyataan Keaslian Tulisan

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Eva Fahriza Amelia
NIM : 2111051
Fakultas : Tarbiyah
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Institusi : Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama Tuban

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan berupa ide, tulisan, atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi dan kosekuensi atas perbuatan tersebut.

Tuban, 24 Juli 2025

Yang membuat pernyataan,



Eva Fahriza Amelia

Lampiran

RIWAYAT HIDUP



Eva Fahriza Amelia dilahirkan di Desa Tuwiri Wetan Kecamatan Merakurak Kabupaten Tuban pada 19 Juli 2002, anak tunggal dari pasangan Bapak Mujiyono dan ibu Siti Munafisah. Pernah menempuh Pendidikan di MI Salafiyah yang terletak di Desa Mandirejo-Merakurak-Tuban diselesaikan tahun 2015, MTs Mambaus Sholihin yang terletak di Suci-Manyar-Gresik diselesaikan tahun 2018, dan MA Manbail Futuh yang terletak di Jenu-Tuban diselesaikan pada tahun 2021.

Semasa menjadi mahasiswa, ia ikut berorganisasi BEM IAINU Tuban (Badan Eksekutif Mahasiswa), PK IPPNU IAINU Tuban, ia juga mengikuti organisasi diluar instansi. Ia pernah menjadi Wakil Sekretaris PAC IPPNU Merakurak pada tahun 2023-2025, namun saat ini ia menduduki posisi sebagai Bendahara di PAC IPPNU Merakurak hingga nanti pada tahun 2027.

Dari kecil hingga sekarang, ia lebih condong berprestasi dibidang non-akademik. Semasa kecil hingga sekarang, ia sangat menggemari dunia kecantikan, khususnya Makeup. Ia sering menduduki posisi juara 1 dalam ajang kecantikan (Makeup), seperti dalam acara Beauty Class yang diadakan oleh beberapa Brand besar seperti: Wardah, Y.O.U, Barenbliss, dsb. Ia juga pernah mengikuti Workshop Demo Makeup yang diselenggarakan oleh Fakultas Ekonomi dan Bisnis IAINU Tuban.

Saat ini, ia sudah membuka jasa Makeup untuk berbagai acara, karena ia sudah memiliki sertifikat resmi dan UPT BLK Tuban, serta sertifikat ujian kompetensi tata rias pengantin muslim modifikasi dari BNSP.