

# Implementation of the Gamification Learning Method in Increasing Student Learning Motivation in the Subject of Al-Qur'an Hadith

Durrotul Hitami<sup>1</sup>, Taufiqur Rahman<sup>2</sup>, Erwan Widianoro<sup>3</sup>, Freti Sinta<sup>4</sup>, Khoirul Ikhsan<sup>5</sup>

Universitas Islam Madura<sup>1,2,3,4,5</sup>

\*E-mail: [durrotulhitami.student@uim.ac.id](mailto:durrotulhitami.student@uim.ac.id)<sup>1</sup>, [taufiqurrahman.student@uim.ac.id](mailto:taufiqurrahman.student@uim.ac.id)<sup>2</sup>, [erwanwidianoro.student@uim.ac.id](mailto:erwanwidianoro.student@uim.ac.id)<sup>3</sup>, [fretisinta.student@uim.ac.id](mailto:fretisinta.student@uim.ac.id)<sup>4</sup>, [khoirulikhsan.student@uim.ac.id](mailto:khoirulikhsan.student@uim.ac.id)<sup>5</sup>

## Abstract

The use of gamification learning methods in Madrasah Aliyah can enhance student motivation and engagement in the learning process, allowing them to be more active and enthusiastic in achieving their academic goals. By applying gamification elements, teachers can create a more interactive and enjoyable learning environment, thereby motivating students to learn and achieve better academic performance. There are two issues that are the focus of the research, first, how is the implementation of the gamification method in increasing student learning motivation in the subject of Al-Qur'an Hadith at Madrasah Aliyah Al-Falah Payuddan Karangson Guluk-Guluk Sumenep? Second, what are the supporting and inhibiting factors in the implementation of the gamification method in increasing student motivation in the subject of Al-Qur'an Hadith at Madrasah Aliyah Al-Falah Payuddan Karangson Guluk-Guluk Sumenep? The research approach used in this study is a qualitative approach, where the research results obtained are in the form of descriptive data. The data collection techniques used by the researcher are thru observation, interviews, and documentation. The data sources in this study are the school principal, the Qur'an and Hadith subject teachers, and the students. The data analysis was conducted by reducing the data, presenting the data, and verifying the obtained data. The research findings indicate that, first, it is effective because after implementing the gamification method during lessons, more and more students gradually understand the Quran and Hadith. Secondly, the supporting factor for the implementation of gamification is the attention of parents toward their children's education, while the hindering factors are the lack of school facilities that support the application of gamification and the lack of parental attention toward their children's education. The implication of this research is that this gamification method can serve as a reference for adjusting teaching methods in the education sector, in addition to being a reference for Islamic education teachers across all levels and stages of education.

**Keywords:** Gamification, Student Motivation



Licensees may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits ([attribution](#)) in the manner specified by these. Licensees may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for [non-commercial](#) purposes.

## Pendahuluan

Metode pembelajaran yang diterapkan di sekolah sampai perguruan tinggi, ternyata perlu disesuaikan dengan perkembangan zaman. Sehingga hadir berbagai metode pembelajaran inovatif untuk sampai di titik tersebut.

Pembelajaran yang inovatif akan membantu penerapan cara-cara baru. Sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan hasilnya juga lebih memuaskan. Pembelajaran seperti ini juga diharapkan bisa meningkatkan keterampilan siswa serta meningkatkan motivasi siswa. Sehingga

mereka menjadi lulusan yang berkualitas dan bisa mengikuti perkembangan zaman. Jenis dari pembelajaran inovatif pun cukup beragam sehingga bisa disesuaikan dengan kebutuhan dan bisa mendukung variasi pembelajaran.

Ada dua ahli yang mendefinisikan metode pembelajaran inovatif. Yaitu: yang pertama menurut Syiah dan Kariadinata, pembelajaran inovatif adalah metode pembelajaran yang bisa menyeimbangkan fungsi otak kiri dan kanan apabila dilakukan dengan cara mengelola media berbasis teknologi dalam proses pembelajaran. Sementara yang kedua menurut Rogers dan Shoemaker, pembelajaran inovatif adalah pembelajaran yang menyajikan ide-ide baru, praktik-praktik baru, atau proyek-proyek baru yang dapat dirasakan sebagai sesuatu yang baru oleh individu atau peserta didik.

Melalui dua definisi yang dikemukakan para ahli tersebut. Maka bisa dipahami bahwa pembelajaran inovatif adalah suatu metode pembelajaran yang menggunakan cara-cara baru yang kreatif dan mengedepankan pemikiran kritis, keterlibatan aktif, dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Metode pembelajaran inovatif dipandang sebagai metode baru dalam pembelajaran. Dimana bisa menghindari kelemahan atas pembelajaran konvensional. Dimana pihak yang paling mencolok dan menjadi fokus adalah guru atau pendidik.

Keterlibatan siswa di kelas dan di luar kelas menjadi minim. Hal ini membuat ilmu dan keterampilan yang didapatkan lebih terbatas. Padahal, kemajuan teknologi sangat pesat dan bertahan di metode pembelajaran gaya lama kurang tepat.

Adapun Jenis dari metode pembelajaran inovatif sangat beragam. Beberapa sudah diterapkan di Indonesia dan tentu ada pula yang belum. Dikutip melalui website e-Ujian, berikut beberapa jenis pembelajaran inovatif di antaranya adalah : Cooperative Learning, Problem-Based Learning (PBL), Project-Based Learning, Inquiry-Based Learning, Flipped Classroom, Blended Learning Gamifikasi.

Gamifikasi adalah konsep pembelajaran yang didasarkan pada elemen permainan Gamifikasi melibatkan penerapan komponen dari sebuah permainan ke dalam bidang lain (non-game), seperti poin, lencana, dan papan peringkat. Gamifikasi juga menggunakan sistem penghargaan sebagai dasar yang berhubungan dengan interaksi, keterlibatan, dan umpan balik dalam gameplay, yang merupakan elemen inti dari gamifikasi itu sendiri.

Maka dari itu penggunaan metode pembelajaran gamifikasi dalam proses pembelajaran memiliki beberapa tujuan salah satunya adalah meningkatkan upaya dalam mengembangkan proses pembelajaran yang lebih menarik, dan mempermudah peserta didik dalam berperan maupun memahami informasi dari guru. Karena dalam proses pembelajaran berbasis gamifikasi selain peserta didik dapat berperan langsung dalam pembelajaran, juga dapat memudahkan mereka dalam menangkap informasi dari guru dan dapat mengcover karakter gaya belajar peserta didik. Selain itu pembelajaran berbasis gamifikasi juga dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik.

Hasil observasi awal yang dilakukan di Madrasah Aliyah Al-Falah Karangson, pembelajaran berbasis gamifikasi menjadi metode yang sangat disukai para peserta didik dan sangat mempengaruhi dalam keberhasilan belajar peserta didik. Maka dari itu pentingnya seorang guru dalam berinovasi dan kreatif sangatlah dibutuhkan, karena jika guru abai akan hal ini maka akan sulit mencapai keberhasilan pembelajaran yang memuaskan.

Penggunaan metode pembelajaran gamifikasi di Madrasah Aliyah Al-Falah dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga mereka dapat lebih aktif dan antusias dalam menapai tujuan akademisnya. Dengan menerapkan elemen-elemen gamifikasi seperti poin, badge, dan leaderboard, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar dan mencapai prestasi yang lebih baik. Selain itu, gamifikasi juga dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan seperti kerja sama, kreativitas, dan pemecahan masalah.

Penggunaan gamifikasi di Madrasah Aliyah juga dapat membantu meningkatkan kesadaran dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, serta mempromosikan pembelajaran yang lebih

efektif dan efisien. Dengan demikian, gamifikasi dapat menjadi salah satu strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Madrasah Aliyah.

Maka dari deskripsi yang telah dijabarkan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi terutama untuk materi Al-Qur'an hadits sangat penting, selain menjalankan tuntutan zaman juga agar peserta didik mampu lebih aktif lagi dalam proses pembelajaran dan yang terpenting dalam hal ini adalah ketersediaan sarana perlengkapan teknologi yang memadai.

Pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits merupakan bagian integral dari kurikulum di Madrasah Aliyah Al-Falah karangsokon, yang bertujuan untuk membentuk karakter dan moral siswa berdasarkan nilai-nilai Islam. Namun, tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran ini seringkali terkait dengan kurangnya motivasi dan partisipasi siswa. Metode pembelajaran konvensional, yang cenderung bersifat satu arah dan kurang interaktif, sering kali tidak mampu menarik minat siswa secara optimal. Dalam konteks ini, muncul kebutuhan mendesak untuk mengembangkan pendekatan inovatif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits.

Salah satu pendekatan yang menjanjikan adalah gamifikasi, yaitu penggunaan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi. Gamifikasi telah banyak diterapkan dalam berbagai bidang pendidikan dan menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan minat dan keterlibatan siswa. Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits di Madrasah Aliyah karangsokon diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa.

Penggunaan metode pembelajaran Gamifikasi setelah di terapkan pada mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadits Madrasah Aliyah Al-Falah dapat bermanfaat dalam proses belajar mengajar karna siswa bisa termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Media Gamifikasi hanya di terapkan di madrasah aliyah al-falah pada semua kelas, karna pada semua kelas guru Al-Qur'an dan hadits telah menerapkan metode pembelajaran Gamifikasi, sedangkan pada madrasah tsanawiyah belum di terapkan. Maka dengan demikian metode pembelajaran gamifikasi di gunakan pada madrasah aliyah saja. Selain lebih banyak dari kelas yang lain metode pembelajaran Gamifikasi cocok di gunakan di kelas-kelas yang ada di Madrasah Aliyah Al-Falah.

Metode pembelajaran gamifikasi mengharuskan menerima setiap tantangan yang diberikan guru, kemudian guru memberikan poin pada setiap tantangan yang berhasil di lewati siswa, maka dengan demikian penerapan metode pembelajaran gamifikasi di sini pembelajaran dapat berjalan dengan lancar serta terampil sehingga akan tercipta suasana yang lebih kondusif. Dengan terciptanya suasana pembelajaran yang lebih kondusif, maka hasil pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits Di Madrasah Aliyah Al-Falah Karangsokon akan baik sehingga akan berdampak positif pada siswa sehingga dapat meningkatkan prestasi siswa. Selain itu juga dalam penerapan metode pembelajaran Gamifikasi ini, siswa akan menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran dan siswa dapat tumbuh menjadi positif dalam belajar serta mampu berfikir kritis baik selama mengikuti pembelajaran ataupun di luar pembelajaran.

## **Metode**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini merupakan pendekatan kualitatif. Penelitian yang bersifat kata-kata tersendiri melalui wawancara. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada data yang di dapatkan secara langsung dilapangan. Selain itu penelitian kualitatif berusaha mengangkat secara ideografis berbagai fenomena dan realitas sosial.

Sementara jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif. Data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar, bukan berupa angka-angka. Selain itu, semua yang dikumpulkan berkemungkinan menjadi kunci terhadap apa yang sudah diteliti.

Menurut Lofland dan Lofland, sumber data utama dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata dan tindakan. Selengkapnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain. Dalam penelitian ini jenis datanya merupakan pertanyaan-pertanyaan yang disampaikan kepada subjek penelitian sesuai dengan yang ada di fokus penelitian.

Sumber data utama kata-kata dan tindakan yang diamati atau di wawancarai. Sumber utama dicatat melalui catatan tertulis atau melalui rekaman video/audio, pengambilan foto. Adapun sumber data yang kedua bahan tambahan yang berasal dari sumber tertulis dapat dibagi atas sumber buku dan majalah ilmiah, sumber dan arsip, dokumen pribadi, dan dokumen resmi.

Agar peneliti mendapatkan data yang lebih valid dan akurat, maka dalam pengumpulan data peneliti menggunakan teknik-teknik pengumpulan data yang lazim digunakan dalam penelitian kualitatif, yaitu interview/ wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi. Melis and Humberman mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus. Melalui analisis data inilah informasi yang dikumpulkan menjadi lebih bermakna.

Dalam menganalisis data peneliti mengikuti beberapa tahap yaitu Reduksi Data (Reduction Data), Penyajian Data (Display Data) dan Kesimpulan dan Verifikasi Data / Conclusion drawing/ verification / (Verification).

Agar data dalam penelitian kualitatif dapat dipertanggung jawabkan sebagai penelitian ilmiah perlu dilakukan uji keabsahan data. Adapun teknik uji keabsahan data yang dapat dilaksanakan adalah Perpanjangan Pengamatan, meningkatkan Kecermatan dalam Penelitian, triangulasi, analisis kasus negative dan mengadakan member check.

## **Hasil dan Pembahasan**

### **1. Hasil**

Implementasi metode pembelajaran gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran al-qur'an hadits di madrasah Aliyah Al-Falah Payuddan karangsokon Guluk-Guluk sumenep benar-benar efektif untuk meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa, karena dengan pgamifikasi siswa tidak hanya mendengar atau melit penyampaian materi al-qur'an hadits tetapi siswa bisa menyampaikan secara langsung pemahamannya, dan gamifikasi secara langsung akan memberikan motivasi dan pemahaman yang lebih baik bagi siswa. Dari pengalaman tersebut, siswa akan lebih mudah mengingat setiap poin poin yang di sampaikan dalam materi al-qur'an hadits hal ini juga membentuk keberanian serta karakter keagamaan siswa.

Faktor pendukung penerapan metode gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa madrasah aliyah yaitu perhatian orang tua terhadap pendidikan anaknya, motivasi seorang guru, dan kesadaran siswa adapun faktor penghambatnya yaitu Kurangnya Fasilitas sekolah yang menunjang penerapan gamifikasi, kurangnya perhatian orang tua terhadap pendidikan anaknya dan kurangnya kesadaran siswa, Implementasi Metode Pembelajaran Gamifikasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits di Madrasah Aliyah Al-Falah Payuddan Karangsokon Guluk-Guluk Sumenep.

### **2. Pembahasan**

#### **a. Implementasi Metode Pembelajaran Gamifikasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits di Madrasah Aliyah Al-Falah Payuddan Karangsokon Guluk-Guluk Sumenep**

Efektivitas Implementasi Metode Pembelajaran Gamifikasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits di Madrasah Aliyah Al-Falah Payuddan Karangsokon Guluk-Guluk Sumenep bisa dibilang efektif, sebab bapak Saiful Bahri, M. pd. selaku guru mata pelajaran Al-qur'an hadits sudah menerapkan metode gamifikasi, pada materi materi al-qur'an hadits pada saat berlangsungnya proses belajar mengajar dan lambat Laun mulai terlihat siswa yang faham terkait al-qur'an hadits. Al-qur'an hadits merupakan sebuah mata pelajaran yang bisa membuat kita memahami arti dari al-quran dan hadits serta memahami fungsi dan tujuan al-qur'an dan hadits

Agar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dapat dicapai dengan maksimal maka guru dituntut untuk menguasai berbagai macam model, metode dan strategi yang bervariasi, karena dengan pengetahuan yang luas mengenai sifat dari berbagai model atau metode seorang guru akan lebih mudah dalam menguasai kelas.

Karena guru yang profesional dituntut untuk menguasai berbagai macam jenis metode dan strategi yang bervariasi, agar mempermudah proses pembelajaran dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan.

Hal ini juga dapat dibuktikan dari kinerja bapak Saiful Bahri, M. Pd. selaku kepala sekolah di Madrasah Aliyah Al-Falah yang dapat menentukan segala bentuk kebijakan terutama dalam hal meningkatkan motivasi siswa Madrasah Aliyah Al-Falah melalui pernyataan beliau dari hasil wawancaranya yang menyatakan bahwa di Madrasah Aliyah Al-Falah guru-gurunya menggunakan metode dan strategi saat berlangsungnya proses belajar mengajar dan salah satunya metode gamifikasi yang dilakukan oleh bapak Saiful Bahri.

Guru harus memahami betul pelaksanaan metode pembelajaran yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar, karena dengan menguasai metode, strategi atau model pembelajaran guru akan merasakan adanya kemudahan dalam pentransferan ilmu berupa sikap, pengetahuan, dan keterampilan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan benar.

Agar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dapat dicapai dengan maksimal, maka guru dituntut untuk mengetahui berbagai Metode atau model pembelajaran yang bervariasi, karena dengan pengetahuan yang umum mengenai sifat dari berbagai model atau metode seorang guru akan lebih sesuai dalam situasi dan kondisi pengajaran tertentu dan sejauh ini apa yang diterapkan di Madrasah Aliyah Al-Falah Payuddan Karangson Guluk-Guluk Sumenep nampaknya sudah mulai menggunakan Metode atau model pembelajaran yang bervariasi sesuai dengan situasi dan kondisi yang sesuai dengan kondisi siswa, seperti menggunakan Metode pembelajaran Gamifikasi.

Sebab sepengetahuan peneliti pada saat memantau proses pembelajaran nampaknya siswa tampak mulai semakin aktif dan senang terhadap pelajaran aal-qur'an hadits dan motivasiserta prestasi siswa pun mulai ada peningkatan.

Hal serupa juga dapat dilihat melalui hasil wawancara peneliti dengan bapak Saiful Bahri selaku guru Al-Qur'an Hadits di Madrasah Aliyah Al-Falah Payuddan Karangson Guluk-Guluk Sumenep, beliau menyatakan bahwa Implementasi Metode Pembelajaran Gamifikasi Dalam Meningkatkan Motivasi Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits di Madrasah Aliyah Al-Falah Payuddan Karangson Guluk-Guluk Sumenep menurutnya sudah mulai diterapkan dan sampai sejauh ini memang sudah mulai terlihat peningkatan motivasi dan prestasi siswa.

Dari hasil wawancara dengan guru Fiqih, Kepala sekolah dan juga siswa jawaban dari mereka mendekati kesamaan bahwa ketika guru Al-qur'an Hadits mengajar di kelas, segalanya sudah dipersiapkan untuk mengajar dengan menggunakan Metode pembelajaran yang akan diterapkannya terkait dengan Implementasi Metode Pembelajaran Gamifikasi Dalam Meningkatkan Motivasi Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits di Madrasah Aliyah Al-Falah Payuddan Karangson Guluk-Guluk Sumenep.

Agar tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dapat dicapai dengan maksimal, maka guru dituntut untuk mengetahui berbagai Metode pembelajaran yang bervariasi yang diterapkan para guru Madrasah Aliyah Al-Falah Payuddan Karangson Guluk-Guluk Sumenep, nampaknya sedikit demi sedikit mudah mempraktekkan atau menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi yang sesuai dengan situasi dan kondisi, baik situasi dan kondisi tersebut berkenaan dengan keadaan siswa, mata pelajaran, maupun keadaan kelas itu. Maka seorang guru akan lebih mudah menetapkan strategi pembelajaran yang paling sesuai dengan situasi dan kondisi.

Sedangkan pengertian dari tujuan pembelajaran itu sendiri merupakan sikap yang akan meraih suatu kompetensi yang telah dicanangkan, sikap yang dimaksud adalah fakta yang abstrak maupun konkret.

Guru yang profesional dituntut untuk menguasai teknik penyampaian materi yang harus digunakan dalam proses pembelajaran salah satunya yaitu metode pembelajaran dalam kelas. metode pembelajaran merupakan cara yang dilakukan guru dalam melaksanakan suatu pembelajaran agar konsep yang disajikan dapat dipahami oleh siswa. Cara yang ditempuh guru dan siswa dalam pencapaian tujuan pembelajaran dilihat dari sudut proses pembelajaran.

Guru harus memahami betul pelaksanaan Metode pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Karena dengan menguasai metode atau model pembelajaran, guru akan merasakan adanya kemudahan dalam pentransferan ilmu berupa sikap, pengetahuan, dan keterampilan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan tepat.

#### **b. Sedangkan Faktor Pendukung Dan Faktor Penghambat Implementasi Metode Pembelajaran Gamifikasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits di Madrasah Aliyah Al-Falah Payuddan Karangson Guluk-Guluk Sumenep**

Terdapat dua macam faktor yang mempengaruhi dalam Implementasi Metode Pembelajaran Gamifikasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits di Madrasah Aliyah Al-Falah Payuddan Karangson Guluk-Guluk Sumenep

Dapat diketahui dan dibuktikan dari hasil wawancara dengan kepala sekolah, guru Alqur'an hadits itu sendiri.

Dari hasil wawancara yang dilakukan baik dengan kepala sekolah maupun dengan guru Al-qur, an Hadits, diperoleh data bahwa: 1) Faktor pendukung dari penerapan metode gamifikasi adalah perhatian orang tua terhadap pendidikan anaknya, seperti yang telah dipaparkan oleh kepala sekolah bahwa kepedulian orang tua terhadap pendidikan anaknya dan motivasi guru sangat penting, juga sangat mendukung ke efektifan kegiatan belajar mengajar.; 2) Faktor penghambatnya adalah kurangnya fasilitas sekolah, kurangnya perhatian orang tua terhadap pendidikan anaknya dan kurangnya kesadaran siswa, bisa ditarik kesimpulan bahwa suksesnya pembelajaran dikarenakan tiga hal, perhatian orang tua, motivasi guru dan kesemangatan siswa.

## **Simpulan**

Berdasarkan uraian diatas sesuai dengan analisis data yang peneliti lakukan maka peneliti dapat menyimpulkan hasil penelitian sebagai berikut: 1) Implementasi Metode Pembelajaran Gamifikasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits di Madrasah Aliyah Al-Falah Payuddan Karangson Guluk-Guluk Sumenep benar-benar efektif dalam mempermudah pelaksanaan pembelajaran, meningkatkan daya ingat siswa, mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran, serta memotivasi siswa, karena setelah menerapkan metode gamifikasi pada saat berlangsungnya pelajaran lambat laun semakin banyak siswa yang faham terkait Al-Qur'an hadits; 2) Sedangkan faktor pendukung dan faktor penghambat dari penerapan metode pembelajaran gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran al-qur'an hadits di madrasah aliyah al-falah payuddan karangson guluk-guluk sumenep faktor pendukungnya yaitu: a) Adanya perhatian orang tua terhadap pendidikan anaknya; b) motivasi guru; c) kesadaran siswa. Sementara faktor penghambatnya yaitu: 1) Kurangnya Fasilitas sekolah; b) kurangnya perhatian orang tua terhadap pendidikan anaknya; c) kurangnya kesadaran siswa.

## **Daftar Rujukan**

- A. F. , & Mawarni, H. (2022). Identifikasi transformasi digital dalam dunia pendidikan mengenai peluang dan tantangan di era disrupsi. *jurnal kewarga negaraan* 6.
- Adiyono, S. R. (2024). Gamifikasi dalam pembelajaran al-qur'an hadits dimadrasah aliyah meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. *jurnal ilmiah kependidikan dan kemasyarakatan*.

- Aini, Q. (2019). Implementasi gamifikasi sebagai manajemen pendidikan untuk motivasi pembelajaran. *jurnal ilmiah pendidikan*.
- Alifah, I. U. (2021). Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II MI Ma'arif cekok. *Skripsi, Institut Agama Islam Negri Ponorogo*.
- Anugrah, A. (2013). Penerapan Konsep Gamification Untuk Meningkatkan Minat dan Partisipasi Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi di SMA Negeri 2 Salatiga. Salatiga. *Skripsi*.
- Ardinto, E. (2011). Metodologi Penelitian Untuk Public Relations Kuantitatif Dan Kualitatif. *Bandung: Simbiosis Rekatama Media*.
- Arikunto, S. (2010). Prosedur Penelitian. *jakarta : PT Renika Cipta*.
- Baidan, N. (2002). Metode Penafsiran Al-Qur'an. *Pustaka Belajar*.
- Budianto, M. (2013). Ilmu Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan*.
- Daradjat, Z. (2012). Ilmu Pendidikan Islam. *Jurnal PT Bumi Aksara*.
- Dilnavoz, S. (2023). Education is an important factor in human and country development. *journal of pedagogic, doi*.
- Ibrahim. (2015). Metodologi Penelitian Kualitatif. *Perpustakaan Nasional*.
- Indri. (2010). Studi Hadits. *Jakarta:Prenada Media Group*.
- Intan, P. M. (2018). Penerapan Gamifikasi Pembelajaran Berbantu Aplikasi Powtoon pada Materi Jurnal Penyesuaian untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi 1 SMKN 1. *Skripsi Universitas Negri Yogyakarta*.
- Iskandan. (2009). Metode Penelitian Kualitatif. *jakarta: gaumg persada*.
- Isnawati, A. U. (2021). Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas II MI Ma'arif cekok tahun pelajaran 2020/2021. *Skripsi Institut Agama Islam Negri Ponorogo*.
- M Djunaidi, F. A. -M. (2013). Metode Penelitian Kualitatif. *Ar-Ruz Media*.
- M. Mahbubi, H. (2024). Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi pada Peningkatan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal pendidikan agama islam universitas nurul jadid piton*.
- managemen, D. H. (1998). Formulation, Implementation, and control. *jakarta slemba empat*.
- Mardiah. (2021). Metode Permainan Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Mitra PGMI*.
- Miranda, A. (2024). gamifikasi dalam pembelajaran al-qur'an hadits di madrasah aliyah. *jurnal ilmiah kependidikan dan kemasyarakatan*.
- Morissa. (2019). Riset Kualitatif. *Jakarta: Kencana Prenada Media Group*.
- Mumpuni, I. P. (2018). Penerapan Gamifikasi Pembelajaran Berbantu Aplikasi Powtoon pada Materi Jrnal Penyesuaian Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi 1 SMKN 1 Tempel. *Skripsi Universitas Negri Yogyakarta*.
- Nazir, M. (1999). Metode Penelitian. *Jakarta: berlian INdonesia*.
- Pratiwi, N. I. (2017). Penggunaan Media Video Call Dalam Tegenolgi Komonikasi. *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial*.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan*.
- Rahmat, P. S. (2009). Penelitin Kualitatif. *Equilibrium*.
- Rijali, A. (2018). Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Alhadharah*.
- Sugiono. (2013). Metode Penelitian Pendidikan. *Bandung: Alfabeta*.
- Suprpto, J. (1993). Metode Rmalamn Kuaitatif. *jakrta: rineka cipta*.
- Syahrum, S. (2012). Metode Penelitian Kualitatif, Konsep Dan Aplikasi Dalam Ilmu Sosial, Ke agamaan dan Pendidikan. *Bandung: cipta pustaka media*.
- Tamara, M. D. (2021). Pengaruh mode Pembelajaran gamification (gamifikasi) terhadap peserta didik di SMANegri 2 palembang. *skripsi*.
- yuliani, M. (2020). Pembelajaran daraing untuk Pendidikan :Teori dan Penerapan. *yayasan kita menulis*.
- Yusuf, K. M. (2012). Studi Al-Qur'an. *Artikel Pendidikan*.

## **.Acknowledgment**

kami ucapkan terima kasih yang tak terhingga *jazakumullah Khoirul jaza'* kepada::

1. Nyai Hj. Farida Hefni selaku pengasuh PP. Miftahul Ulum Bettet Pamekasan.
2. Bapak Ahmad, S. Ag, M. Pd selalu Rektor Universitas Islam Madura Pamekasan
3. Bapak Atnawi, S. Ag, M. Pd selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Islam Madura
4. Bapak Syamsul Rijal, M. Pd. I selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam
5. Bapak dan Ibu Dosen serta segenap guru yang telah membimbing, mengarahkan, sekaligus memberikan hasil mulai dari jenjang pendidikan dasar sampai perguruan tinggi.
6. Seluruh keluarga besar saya yang telah memberikan dukungan penuh lewat doa, dorongan semangat maupun kebersamaan dan kepada sahabat-sahabat seperjuangan prodi PAI.

Semoga Allah SWT membalas semua amal kebaikan mereka dengan sebaik-baik balasan, *Amin ya robbal alamin.*