

PERSETUJUAN

Lamp : 5 (lima) Eks.
Hal : Naskah Skripsi
Yth.

Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri
Di Jalan Ahmad Yani No 10 Jamban, Bojonegoro
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah diadakan pemeriksaan, pembimbingan, penelitian dan perbaikan, maka kami berpendapat bahwa naskah skripsi saudara:

Nama : YUNI BADRI'ATUS SHOLIHAH

NIM : 201955010104739

Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Fakultas : TARBIYAH

Judul Skripsi: IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN
GAMIFICATION MELALUI MEDIA POWTOON
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA
ISLAM DAN BUDI PEKERTI KELAS VII SMP
UNGGULAN AL-FALAH

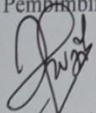
Telah memenuhi syarat untuk diuji didepan sidang munaqosyah skripsi.

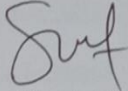
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

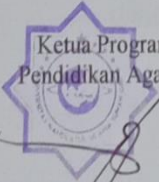
Bojonegoro, 10 Juli 2023

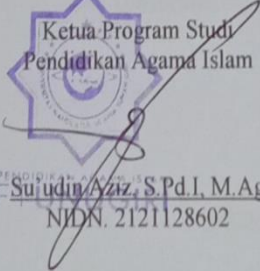
Pembimbing II

Pembimbing I


Zumrotul Fauziah, M.Pd.
NIDN. 2112119203


Khoirotus Silfiah, M.Psi, Psikolog
NIDN. 2119049201


Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Islam


Su'udin/Aziz, S.Pd.I, M.Ag
NIDN. 2121128602

PENGESAHAN

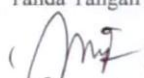


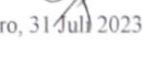
Setelah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi, maka skripsi dari:

Nama : YUNI BADRI' ATUS SHOLIHAH
NIM : 201955010104739
Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Fakultas : TARBIYAH
Judul Skripsi : IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN
GAMIFICATION MELALUI MEDIA POWTOON
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI
PEKERTI KELAS VII SMP UNGGULAN AL-
FALAH

Dapat disetujui untuk memenuhi sebagian syarat guna memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam pada Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri pada:

Hari, tanggal : Selasa, 25 Juli 2023

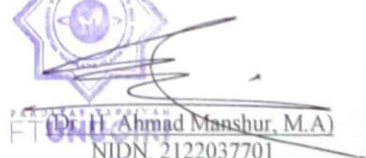
Tempat : Kampus Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri

Dewan Penguji	Tanda Tangan
1. Ketua Sidang : K.M Jauharul Ma'arif, M.Pd.I	()
2. Sekertaris : Khoirotus Silfiah, M.Psi., Psikolog	()
3. Penguji I : Dr. Hamam Burhanuddin, M.Pd.I	()
4. Penguji 2 : Zumrotul Fauziah, M.Pd.	()

Bojonegoro, 31 Juli 2023

Mengesahkan
Dekan Fakultas Tarbiyah
Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri




Dr. H. Ahmad Manshur, M.A)
NIDN. 2122037701

PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Yuni Badri'atus Sholihah

NIM : 201955010104739

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah

Judul Skripsi : IMPLEMETASI METODE PEMBELAJARAN *GAMIFICATION*
MELALUI MEDIA *POWTOON* UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI KELAS
VII SMP UNGGULAN AL-FALAH

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasilkarya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Bojonegoro, 14 Juli 2023

Yang membuat pernyataan,

Yuni Badri'atus Sholihah

MOTTO DAN LEMBAR PERSEMBAHAN

MOTTO

“Ilmu pengetahuan ibarat padang pasir dan bintang di malam hari yang gelap untuk itu kejarlah ilmu sekuat daya dan upaya”

PERSEMBAHAN

Tidak lepas dari rasa bangga, syukur dan kerendahan hati. Maka, adanya karya tulis yang telah di susun menjadi skripsi ini dipersembahkan khusus kepada:

1. Yang Maha Esa, Allah Swt yang telah memberikan kesempatan hidup dan memberikan segala nikmat berupa iman, akal, sehat, dan istiqamah untuk senantiasa menuntut ilmu dan berusaha mengamalkannya.
2. Orang tua saya tercinta Bapak Saefuddin dan Ibu Siti Khalimah yang tak pernah berhenti mendoakan, memberikan nasihat, dan kasih sayang untuk kesuksesan putri tercintanya.
3. Dosen pembimbing terbaik, Ibu Zumrotul Fauziah, M.Pd dan Ibu Khoirotus Silfiyah, M.Psi, Psikolog yang selalu memberikan motivasi, arahan, dan membimbing saya sampai saat ini.
4. Teman-teman satu kelas PAI 8B yang saling mendukung, membantu dan saling memberi semangat.
5. Semua dosen, guru dan pihak yang telah membantu dalam berproses sampai saat ini baik dalam peningkatan ilmu pengetahuan.

ABSTRAK

IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN *GAMIFICATION* MELALUI MEDIA *POWTOON* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI KELAS VII SMP UNGGULAN AL-FALAH

Yuni Badri'atus Sholihah, Zumrotul Fauziah, M.Pd.,
Khoirotus Silfiyah, M.Psi, Psikolog.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh dua puluh lima siswa laki-laki yang malas dan bosan dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Sehingga pembelajaran tidak dapat berjalan dengan efektif dan kondusif, siswa merasa malas dan bosan mengikuti pembelajaran di kelas dikarenakan metode pembelajaran yang digunakan guru pada saat mengajar. Oleh karena itu, guru di SMP Unggulan Al-Falah khususnya guru pendidikan agama Islam dan budi pekerti membuat metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk siswa yaitu metode pembelajaran *gamification* melalui media *powtoon*.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan implementasi metode pembelajaran *gamification* melalui media *powtoon*, motivasi siswa setelah penerapan metode pembelajaran *gamification* melalui media *powtoon*, serta kelebihan dan kekurangan metode pembelajaran *gamification* melalui media *powtoon*. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi.

Berdasar penelitian yang telah dilakukan, didapatkan hasil sebagai berikut: (1) Implementasi metode pembelajaran *gamification* melalui media *powtoon* ini melalui tiga tahapan diantaranya: perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi (2) Motivasi siswa setelah penerapan metode pembelajaran *gamification* melalui media *powtoon*, diantaranya: motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran, motivasi siswa untuk mengerjakan tugas, dan motivasi siswa untuk lebih aktif di kelas. (3) kelebihan metode pembelajaran *gamification* melalui media *powtoon* meliputi menumbuhkan siswa untuk belajar, membantu proses perkembangan siswa, dan membuat lingkungan belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Adapun kekurangan metode pembelajaran *gamification* melalui media *powtoon* yaitu membutuhkan fasilitas yang berbasis IT, membutuhkan waktu yang cukup banyak, dan membutuhkan persiapan dan langkah yang cukup matang.

Kata Kunci: *Metode Pembelajaran Gamification, Media Powtoon, Motivasi Belajar, Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.*

ABSTRACT

IMPLEMENTATION OF GAMIFICATION LEARNING METHOD THROUGH POWTOON MEDIA TO IMPROVE STUDENTS' LEARNING MOTIVATION IN ISLAMIC RELIGIOUS EDUCATION AND CHARACTERISTICS EDUCATION COURSES IN CLASS VII OF SMP UNGGULAN AL-FALAH

Yuni Badri'atus Sholihah, Zumrotul Fauziah, M.Pd.,
Khoirotus Silfiah, M.Psi, *Psychologist*.

This research is motivated by twenty five male students who are lazy and bared in participating in class learning. So that learning cannot run efectively and conducivel, students feel lazy and bored participating in learning in class because of the learning method used by the teacher when teaching. Therefore, teachers at Al-Falah superior middle school, especially teachers of islamic religious education and morals, create interesting and fun learning methods for students, namely the gamification leraning method through powtoon media.

This purpose of this study was to describe the implementation of the gamification learning method through powtoon media, student motivation after applying the gamification learning method through powtoon media, as well as the advantages and disadvantages of the gamification learning method through powtoon media. The approach used in this study is a descriptive qualitative approach. Data collection was carried out by observation, intervies and documentation techniques.

Based on the resarch that has been done, the following results are obtainde: (1) Implemntation of the gamification learning method through powtoon media through three stages including: planning, implemtation and evaluation. (2) Student motivation after applying the gamification learning method through powtoon media, including: student motivation to participate in learning, student motivation to do assignments, and student motivation to be more active in class. (3)The advantages of the gamification learning method through powtoon media include growing student to learn, helping the student development process, and making the learning environment more interesting and fun. The disadvantages of the gamification learning method through postoon media are that it requires IT-based facilities, requires quite a lot of time, and requires sufficient preparation and steps.

Keywords: Gamification Leraning Method, Powtoon Media, Learning Motivation, Islamic Religious Education and Character.

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut asma Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Syukur alhamdulillah senantiasa penulis panjatkan kepada Allah SWT, berkat taufiq dan hidayah Nya kitab isa mengemban tugas yang telah diberikanNya yaitu khalifah *fil ardl*. Shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah dipercaya oleh Allah membawa tuntunan hidup manusia menuju suatu kehidupan yang Bahagia di dunia dan akhirat.

Penulisan skripsi yang berjudul: “Implementasi Metode Pembelajaran *Gamification* melalui Media *Powtoon* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII SMP unggulan Al-Falah” dapat terselesaikan tepat waktu. Selanjutnya penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan skripsi ini, terutama kepada yang terhormat:

1. Bapak K.M. Jauharul Ma'arif, M.Pd.I., selaku Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk kuliah di Universitas ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan studi sampai tingkat sarjana.
2. Bapak Dr. Ahmad Manshur, M.A., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah yang mendukung secara moril, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Su'udin Aziz, S.Pd.I, M.Ag., selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan persetujuan untuk judul skripsi yang penulis pilih.

4. Ibu Zumrotul Fauziah, M.Pd., dan Ibu Khoirotus Silfiah, M.Psi, Psikolog, selaku pembimbing Skripsi I dan II, yang telah banyak mengorbankan tenaga dan waktunya guna membimbing penulis menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen di Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan yang memadai sampai dengan penyelesaian akhir studi.
6. Bapak Falahudin, M.Pd., selaku Kepala Sekolah SMP Unggulan Al-Falah yang telah memberikan ijin melakukan penelitian dan membantu penulis dalam pelaksanaan penelitian di wilayah kerjanya.
7. Ibu Siti Nur Fadhillah, S.Pd.I selaku guru mata pelajaran pendidikan agama Islam kelas VII, yang telah bersedia menjadi responden sehingga penulis dapat memperoleh semua data yang diperlukan.
8. Rekan-rekan mahasiswa yang telah memberikan bantuan kepada penulis baik moral maupun materiil, sehingga penulisan skripsi ini lebih lancar.

Kepada beliau yang tersebut di atas, penulis tidak mampu meberikan balasan yang layak, melainkan hanya bisa mendoakan semoga amal baik mereka dibalas oleh Allah dengan balasan yang berlipat ganda.

Dan akhirnya, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun pembaca, dan semoga kita senantiasa dalam perlindungan Allah SWT. Aamiin

Bojonegoro, 14 Juli 2023

Penulis

Yuni Badri'atus Sholihah

PEDOMAN TRANSLITERASI

Pedoman transliterasi Arab-Latin merujuk kepada keputusan Bersama Menteri Agama, Menteri Pendidikan dan Menteri Kebudayaan Republik Indonesia Tahun 1987, sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	b	be
ت	Ta	t	te
ث	Ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	j	je
ح	Ha	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	kh	ka dan ha
د	Dal	d	de
ذ	Žal	Ž	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	r	er
ز	Zai	z	zet
س	Sin	s	es
ش	Syin	Sy	es dan ye

ص	Ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	ʿain	“	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	g	ge
ف	Fa	f	ef
ق	Qaf	q	ki
ك	Kaf	k	ka
ل	Lam	l	el
م	Mim	m	em
ن	Nun	n	en
و	Wau	w	we
ه	Ha	h	ha
ء	Hamzah	”	apostrof
ي	Ya	y	ye

DAFTAR ISI

JUDUL.....	1
PERSETUJUAN	1
HALAMAN PENGESAHAN.....	2
PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN	3
MOTTO DAN LEMBAR PERSEMBAHAN	4
ABSTRAK	5
ABSTRACT.....	6
KATA PENGANTAR	7
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	9
DAFTAR ISI.....	11
DAFTAR TABEL.....	14
DAFTAR GAMBAR	15
DAFTAR LAMPIRAN.....	16
BAB I PENDAHULUAN.....	Error! Bookmark not defined.
A. Latar Belakang.....	Error! Bookmark not defined.
B. Rumusan Masalah	Error! Bookmark not defined.
C. Tujuan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
D. Manfaat Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
E. Definisi Operasional.....	Error! Bookmark not defined.
F. Orisinalitas Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
G. Sistematika Pembahasan	Error! Bookmark not defined.
BAB II KAJIAN TEORI.....	Error! Bookmark not defined.
A. Metode Pembelajaran <i>Gamification</i>	Error! Bookmark not defined.
1. Pengertian Metode <i>Gamification</i>	Error! Bookmark not defined.
2. Langkah-langkah Penerapan Metode Pembelajaran <i>Gamification</i>	Error! Bookmark not defined.
3. Kelebihan Metode Pembelajaran <i>Gamification</i>	Error! Bookmark not defined.
B. Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
1. Pengertian Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2. Ciri-ciri Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.

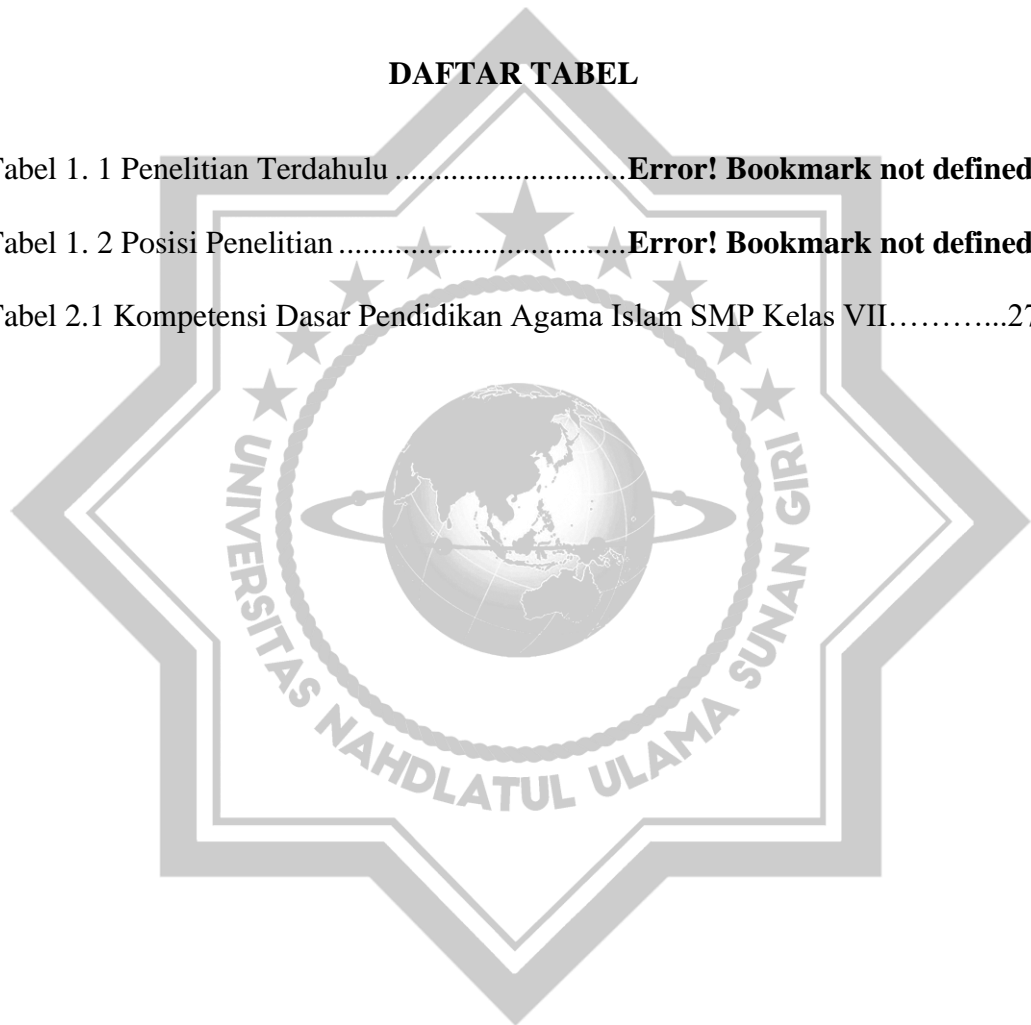
C. Media <i>Powtoon</i>	Error! Bookmark not defined.
1. Pengertian <i>Powtoon</i>	Error! Bookmark not defined.
2. Manfaat Media <i>Powtoon</i>	Error! Bookmark not defined.
D. Motivasi Belajar	Error! Bookmark not defined.
1. Pengertian Motivasi Belajar	Error! Bookmark not defined.
2. Macam-Macam Motivasi.....	Error! Bookmark not defined.
3. Prinsip-prinsip Motivasi Belajar.....	Error! Bookmark not defined.
4. Indikator Motivasi Belajar	Error! Bookmark not defined.
5. Bentuk-Bentuk Motivasi di Sekolah	Error! Bookmark not defined.
6. Fungsi Motivasi Belajar	Error! Bookmark not defined.
E. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.....	Error! Bookmark not defined.
1. Pengertian Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	Error! Bookmark not defined.
2. Dasar-Dasar Pendidikan Agama Islam..	Error! Bookmark not defined.
3. Kompetensi Dasar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMP Kelas VII	Error! Bookmark not defined.
4. Cakupan Materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMP Kelas VII.....	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	Error! Bookmark not defined.
B. Lokasi Penelitian	Error! Bookmark not defined.
C. Kehadiran Peneliti	Error! Bookmark not defined.
D. Data dan Sumber Data.....	Error! Bookmark not defined.
E. Teknik Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
F. Teknik Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
G. Pengecekan Keabsahan Data	Error! Bookmark not defined.
BAB IV LAPORAN HASIL DAN TEMUAN PENELITIAN ..	Error! Bookmark not defined.
A. Paparan Data.....	Error! Bookmark not defined.
1. Sejarah SMP Unggulan Al-Falah	Error! Bookmark not defined.
2. Identitas SMP Unggulan Al-Falah	Error! Bookmark not defined.

3. Visi, Misi dan Tujuan SMP Unggulan Al-Falah .	Error! Bookmark not defined.
B. Hasil dan Temuan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1. Implementasi Metode Pembelajaran <i>Gamification</i> melalui Media <i>Powtoon</i>	Error! Bookmark not defined.
2. Motivasi Belajar Siswa Setelah Penerapan Metode Pembelajaran <i>Gamification</i> melalui Media <i>Powtoon</i> ...	Error! Bookmark not defined.
3. Kelebihan dan Kekurangan Metode Pembelajaran <i>Gamification</i> melalui Media <i>Powtoon</i>	Error! Bookmark not defined.
BAB V PEMBAHASAN	Error! Bookmark not defined.
A. Implementasi Metode Pembelajaran <i>Gamification</i> melalui Media <i>Powtoon</i> untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa	Error! Bookmark not defined.
B. Motivasi Belajar Siswa Setelah Penerapan Metode Pembelajaran <i>Gamification</i> melalui Media <i>Powtoon</i> ...	Error! Bookmark not defined.
C. Kelebihan dan Kekurangan Metode Pembelajaran <i>Gamification</i> melalui Media <i>Powtoon</i>	Error! Bookmark not defined.
BAB VI PENUTUP	Error! Bookmark not defined.
A. Kesimpulan.....	Error! Bookmark not defined.
B. Saran	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
BIODATA PENELITI	Error! Bookmark not defined.

UNUGIRI

DAFTAR TABEL

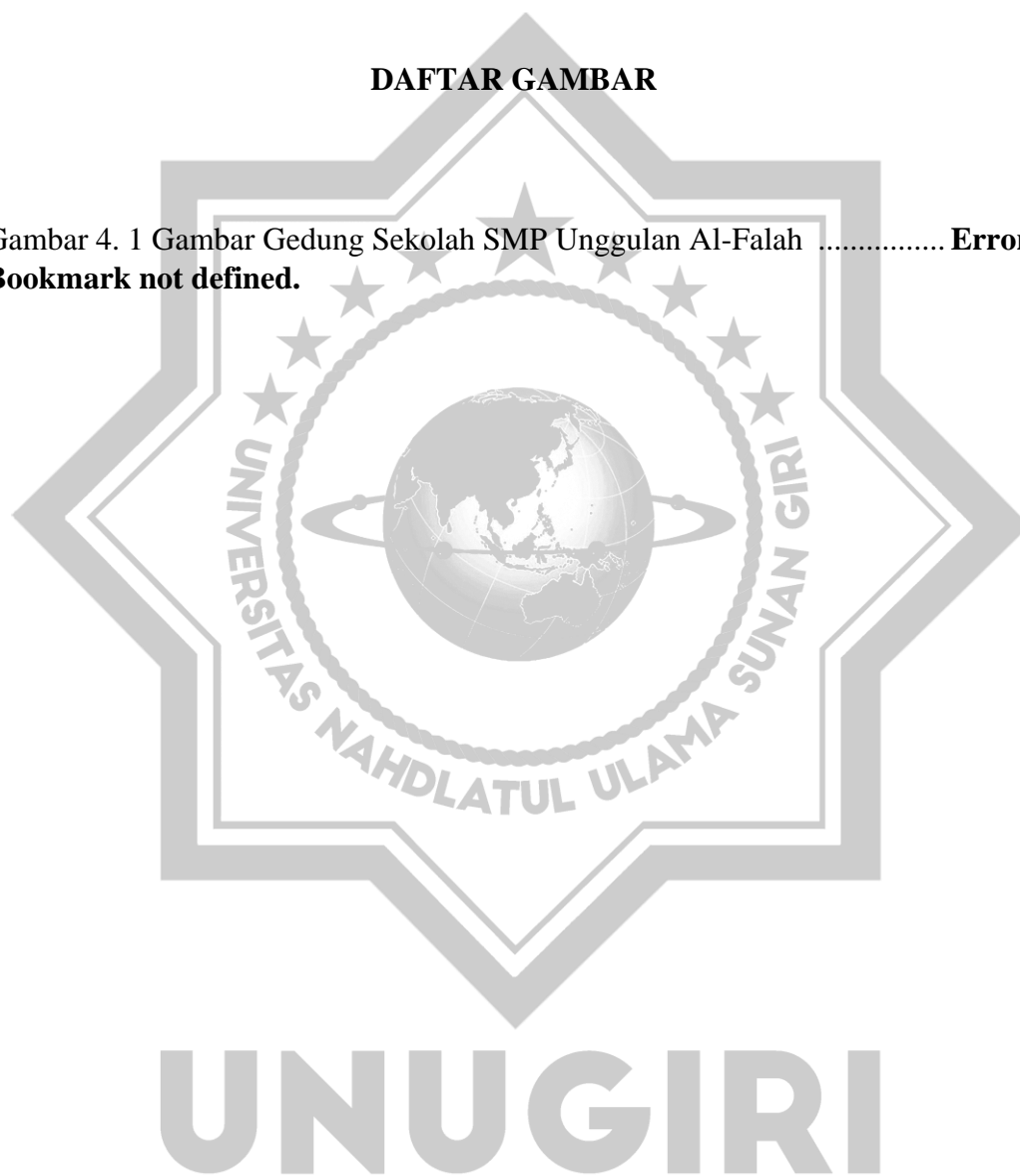
Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu	Error! Bookmark not defined.
Tabel 1. 2 Posisi Penelitian	Error! Bookmark not defined.
Tabel 2.1 Kompetensi Dasar Pendidikan Agama Islam SMP Kelas VII.....	27



UNUGIRI

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Gambar Gedung Sekolah SMP Unggulan Al-Falah **Error!**
Bookmark not defined.



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	69
Lampiran 2. Kartu Bimbingan Skripsi.....	70
Lampiran 3. Instrumen Penelitian.....	71
Lampiran 4. Hasil Pedoman Wawancara.....	76
Lampiran 5. Dokumentasi Kegiatan.....	86
Lampiran 6. Dokumentasi Penelitian.....	87

UNUGIRI