

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### A. Konteks Penelitian

Pada dasarnya pendidikan Islam bertujuan untuk menumbuhkan potensi kreatif peserta didik agar mampu menjadi individu yang bertanggung jawab, mandiri, beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT, bermental pancasila, dan bertanggung jawab terhadap masyarakat, negara, dan agama. Penerapan desain game di luar lingkungan game dikenal sebagai gamifikasi. Desain ini digunakan untuk mengeksplor berbagai ide manusia yang berbeda untuk menciptakan suatu interaksi dalam bidang tertentu.

Alat untuk mengukur pemahaman siswa dan menilai sejauh mana tercapainya tujuan pembelajaran adalah evaluasi pembelajaran. Sulit untuk menentukan sejauh mana siswa dapat tumbuh dan mengalami perubahan positif tanpa adanya penilaian. Evaluasi pembelajaran merupakan cara untuk dapat mengukur kemampuan kognitif siswa.

Pada kurikulum Merdeka, evaluasi pembelajaran dikenal dengan istilah asesmen sumatif. Asesmen sumatif adalah penilaian yang diujikan di akhir pembelajaran yang disesuaikan dengan pertimbangan pendidik dan juga kebijakan dari satuan Pendidikan. Sebagaimana firman Allah surah Al-Baqarah : 31-34

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ( ٣١ ) قَالُوا سُبْحَانَكَ لَا عِلْمَ لَنَا إِلَّا مَا عَلَّمْتَنَا ۗ إِنَّكَ أَنْتَ الْعَلِيمُ الْحَكِيمُ ( ٣٢ )  
 قَالَ يَا آدَمُ أَنْبِئْهُمْ بِأَسْمَائِهِمْ ۗ فَلَمَّا أَنْبَأَهُمْ بِأَسْمَائِهِمْ قَالَ أَلَمْ أَقُلْ لَكُمْ إِنِّي أَعْلَمُ غَيْبَ  
 السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَأَعْلَمُ مَا تُبْدُونَ وَمَا كُنْتُمْ تَكْتُمُونَ ( ٣٣ ) وَإِذْقَلْنَا لِلْمَلَائِكَةِ اسْجُدُوا  
 لِآدَمَ فَسَجَدُوا إِلَّا إِبْلِيسَ أَبَى وَاسْتَكْبَرَ وَكَانَ مِنَ الْكَافِرِينَ

Berdasarkan firman Allah pada Q.S. Al-Baqarah : 31-34

Artinya: ayat 31. Dan Dia ajarkan kepada Adam nama-nama (benda) semuanya, kemudian Dia perlihatkan kepada para malaikat, seraya berfirman, Sebutkan kepada-Ku nama semua benda ini, jika kalian yang benar Ayat 32. Mereka menjawab, "Mahasuci Engkau, tidak ada yang kami ketahui selain apa yang telah Engkau ajarkan kepada kami. Sungguh, Engkaulah Yang Maha Mengetahui, Mahabijaksana." Ayat 33. Dia (Allah) berfirman, "Wahai Adam! Beritahukanlah kepada mereka nama-nama itu!" Setelah dia (Adam) menyebutkan nama-namanya, Dia berfirman, "Bukankah telah Aku katakan kepada kalian, bahwa Aku mengetahui rahasia langit dan bumi, dan Aku mengetahui apa yang kalian nyatakan dan apa yang kalian sembunyikan?" Ayat 34. Dan (ingatlah) ketika Kami berfirman kepada para malaikat, "Sujudlah kalian kepada Adam!" Maka mereka pun sujud kecuali Iblis. Ia menolak dan menyombongkan diri, dan ia termasuk golongan yang kafir.

dari benda yang ada di bumi.<sup>1</sup> Ayat ini menjadi pedoman bahwa perlu adanya evaluasi dalam Pendidikan atau pembelajaran. Evaluasi tersebut bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik Allah menguji dan melakukan evaluasi kepada nabi Adam dengan menanyakan nama dengan memberikan asesmen untuk mengukur penguasaan siwa<sup>2</sup> terhadap tujuan pembelajaran baik dari segi kognitif,

<sup>1</sup> Meida Sari Siregar Auji Nadra Izzati1, Dedi Masri, Rahmad Nasution, Audiva Azzahra, "Evaluasi Pendidikan Dalam Surah Al-Baqarah Ayat 31-34 Analisis Tafsir Ath-Thabari," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Agustus 2023, 9 (16), 51-61 9, no. 16 (2023): 51-61.

<sup>2</sup> Auji Nadra Izzati1, Dedi Masri, Rahmad Nasution, Audiva Azzahra.

afektif dan psikomotorik. Namun, pada penelitian yang akan dilakukan, hanya terfokus pada Implementai *gamification based learning* menggunakan aplikasi *wordwall* dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran al-qura'an hadist kelas X MA Islahiyah Kalitidu Bojonegoro.

*Gamifikasi* Pada dasarnya pendidikan Islam berupaya untuk mengembangkan potensi kreatif peserta didik agar dapat tumbuh menjadi manusia yang bertanggung jawab, mandiri, bertakwa dan bertaqwa kepada Allah SWT, berwawasan Pancasila, dan bertanggung jawab terhadap masyarakat, negara, dan agamanya. . *Gamifikasi* adalah istilah untuk menggunakan desain game di luar konteks game. Untuk menghasilkan interaksi di beberapa domain, desain ini digunakan untuk menguji berbagai konsep manusia.

Evaluasi pembelajaran merupakan suatu metode untuk mengukur pemahaman siswa dan menentukan sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai. Tanpa penilaian, sulit untuk mengukur seberapa besar ruang yang tersedia bagi anak-anak untuk berkembang dan membuat kemajuan.<sup>3</sup>

*Serious game* Kelihatannya seperti sebuah games dan memiliki semua sifat yang dimilikinya, namun tujuannya adalah untuk menyelesaikan tugas yang telah ditentukan. Mayoritas penjelasan tentang

---

<sup>3</sup> Rita Arni, "Penggunaan Games Edukasi Dengan Wordwall Pjj Yang Menyenangkan," *Minasan*, no. 978-623-92393-2-9 (2021): 10-19.

keadaan luar yang menyebabkan siswa menjadi tidak tertarik pada pelajarannya menunjukkan adanya tugas atau lingkungan yang kurang menyenangkan. Menurut Kanevsky dan Keighley, hanya keadaan yang menarik yang dapat menjadi kesempatan belajar yang sesungguhnya, oleh karena itu penting untuk menggunakan teknik pengajaran yang menarik dan menyediakan lingkungan belajar yang menarik. Menurut Kanevsky, siswa mengalami kebosanan dalam proses pembelajaran daring karena taktik pembelajaran yang berulang-ulang, begitu pula dengan lingkungan pembelajaran Ma Islahiyah Kalitidu.

*Gamifikasi*, istilah untuk proses memasukkan games ke dalam pembelajaran, merupakan salah satu metode pengajaran yang tidak membosankan dan tidak monoton. *Gamifikasi* adalah konsep penggunaan mekanisme *games* dan pemikiran *games* untuk memecahkan masalah dan menarik minat peserta didik. Bermain video *game* meningkatkan aktivitas otak manusia lebih cepat, menurut beberapa penelitian terkait. Jumlah waktu yang dihabiskan siswa untuk bermain game telah meningkat

pesat akhir-akhir ini. Dengan perpaduan konsep pembelajaran dan proses pembelajaran yang menyenangkan, games ini berpotensi untuk mendekatkan siswa. Hal ini diharapkan akan membuat siswa menyukai

UNUGIRI

proses pembelajaran yang berlangsung. Siswa akan lebih termotivasi untuk belajar ketika mereka merasa puas dan gembira.<sup>4</sup>

Dengan menggunakan games kuis edukasi *Wordwall* di MA Islahiyah Kalitidu, peneliti berharap dapat menyelidiki dampak *Gamification Based Learning* secara lebih rinci sehubungan dengan permasalahan di atas. Salah satu dari sekian banyak jenis *games* multimedia yang digunakan untuk mengajarkan dan memperluas pengetahuan pengguna melalui media yang menarik dan khas adalah games edukatif, seperti Kuis. Guru memanfaatkan *kuis games* edukatif ini untuk menilai pemahaman siswa terhadap informasi yang diajarkan dengan memberikan pertanyaan terkait materi selama proses pembelajaran. Guru dan siswa dapat mengakses situs kuis dari komputer dan ponsel dimana saja, kapan saja, gratis, dengan segala fitur canggih yang tersedia, asalkan memiliki akses jaringan internet. Kebaruan penelitian dibandingkan dengan peneliti lain.

Oleh karena itu, penelitian dan penerapan berkelanjutan dilakukan untuk mengkaji petunjuk yang terdapat dalam Al-Qur'an dan Hadits. Mata pelajaran akademik di MA Islahiyah adalah Al-Qur'an Hadits yang membantu siswa mengetahui manfaat mempelajari Al-Qur'an Hadits. Tujuan mempelajari Al-Qur'an Hadits di MA adalah untuk menanamkan

---

<sup>4</sup> Reyza Amalia and Farida Nurkhayati, "Implementasi Model Games Based Learning Dengan Menggunakan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas X Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sman 2 Surakarta," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia* 1, no. 1 (2023): 249–53.

dalam diri siswa ketelitian dalam membaca dan mengkaji Al-Qur'an Hadits, serta keyakinan akan kebenarannya dan penerapan pelajarannya sebagai pedoman dalam segala aspek kehidupan. Oleh karena itu, seorang guru harus merencanakan strategi pembelajaran yang akan diterapkannya ketika menyajikan konten di kelas untuk mencapai tujuan tersebut. Selain itu, untuk memenuhi tujuan pembelajaran yang akan dibahas di kelas, seorang guru harus mempersiapkan bahan pembelajaran sebaik mungkin.

Permasalahan yang dihadapi guru ketika mengajarkan Al-Qur'an Hadits di kelas adalah ketika siswa bertanya-tanya pada saat penjelasan materi, guru seolah-olah mengajarkan pelajaran yang kurang menarik dan menyenangkan sehingga membuat siswa kurang tertarik untuk mempelajarinya. sedang belajar. Saat ini, perkuliahan di depan kelas dengan pendekatan Note Translate the Practice (CTL) menjadi cara guru paling sering melibatkan siswanya.

Al-Qur'an Hadits merupakan mata pelajaran yang sebagian besar siswa merasa sulit untuk mempelajarinya. Keadaan ini menunjukkan bagaimana proses belajar mengajar di kelas sebenarnya bersifat satu arah, yaitu guru memberikan ilmu dan siswa menerimanya.<sup>5</sup> Akibatnya, siswa terutama digunakan sebagai objek pembelajaran, dan pembelajaran menjadi hanya terfokus pada guru. Hasil belajar akan buruk jika siswa

---

<sup>5</sup> Amalia and Nurkhayati.

tidak hadir karena mereka tampaknya tidak tertarik dengan mata pelajaran yang diajarkan.<sup>6</sup> Oleh karena itu, untuk memperoleh Al-Qur'an Hadits yang menekankan pada penguasaan kompetensi yang menjadi pusat perhatian siswa, diperlukan pendekatan-pendekatan yang memadai. Peneliti mencoba menemukan strategi pengajaran yang dapat menarik minat siswa namun sederhana untuk dipahami dan digunakan.

Dalam upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa, program *WordWall* digunakan bersama dengan pendekatan *Gamification Based Learning*. Dengan pendekatan dinamis ini, siswa tidak akan merasa seolah-olah berada dalam lingkungan belajar formal melainkan lingkungan bermain yang menyenangkan.

Peneliti menyatakan karena pendekatan *gamifikasi* aplikasi *Wordwall* dapat mendorong siswa untuk berpikir lebih positif terhadap apa yang diajarkan di kelas, sehingga sangat sesuai dengan kebutuhan dan karakter siswa kelas X MA Islahiyah Kalitidu. Selain itu, proses pembelajaran Hadits Al-Quran menjadi tidak terlupakan berkat partisipasi aktif siswa di dalam kelas. Hal ini juga bertujuan agar siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan lebih terlibat. Dengan demikian, berdasarkan latar belakang informasi yang telah diberikan di atas, peneliti ingin mengetahui apakah penerapan Metode *Gamification Based Learning*

---

<sup>6</sup> Dwi Sintya Nur Fadila et al., "Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Tipe Wordwall Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas VII SMP," *Dialektika Pendidikan IPS 2*, no. 2 (2022): 171–80.

*Wordwall* mempengaruhi semangat siswa dalam pembelajaran mata pelajaran Al-Quran Hadits di Kelas X Ma Islahiyah Kalitidu.<sup>7</sup>

#### A. Fokus Penelitian

Berdasarkan pada latar belakang serta observasi awal yang telah penulis lakukan pada beberapa siswa dan siswi kelas X MA ISLAHIYAH KALITIDU Berdasarkan latar belakang latar belakang diatas maka rumusan masalah yang akan diteliti adalah :

1. Bagaimana model dari *implementasi gamification based learning* menggunakan aplikasi *wordwall game quiz* di kelas X di MA Islahiyah Kalitidu?
2. Bagaimana hasil *implementasi gamification based learning* menggunakan aplikasi *wordwall* dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa pada materi al-quran hadis kelas x MA Islahiyah Kalitidu.?

#### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang melatarbelakangi penelitian ini, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui model *implementasi gamification based learning* menggunakan aplikasi *wordwall game quiz* di kelas x mata pelajaran al-qur'an hadis MA Islahiyah Kalitidu.
2. Untuk mengetahui hasil *implementasi gamification based learning*

<sup>7</sup> Amalia and Nurkhayati, "Implementasi Model Games Based Learning Dengan Menggunakan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas X Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sman 2 Surakarta."



menggunakan aplikasi *wordwall* dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa pada materi al-quran hadis kelas x MA Islahiyah Kalitidu.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang melatarbelakangi penelitian ini, maka tujuan dari penelitian ini dibagi ke beberapa aspek, bagi masyarakat, pelajar/peserta didik, sekolah Ma Islahiyah Kalitidu dan universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro.

Secara garis besar penelitian dilakukan oleh peneliti untuk mencari suatu faedah, kegunaan atau fungsi dari permasalahan yang diangkat untuk dapat diterapkan. Didalam penulisan penelitian ini, penulis mencantumkan dua manfaat, yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat praktis.

##### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bertujuan untuk menambah khazanah ilmu pengetahuan, khususnya di bidang pendidikan agama Islam, dengan mengungkapkan dan memperluas apa yang dapat dipelajari dari pengamatan langsung dan dengan memberikan informasi yang bermanfaat bagi pembaca. .

##### 2. Manfaat Praktis

Diadakannya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan ilmu yang bermanfaat dalam ruang lingkup Pendidikan dan tidak gaptek dalam menggunakan *gamification based learning* menggunakan aplikasi *wordwall* dalam pendidikan sehingga terciptanya peserta pembelajra yang menyenangkan dalam pembelajaran .

## E. Definisi Operasional

### 1. *Gamafication Based Learning*

Pengertian *Gamification Based Learning* Gamifikasi digambarkan sebagai penerapan desain *game* di luar *game*. Desain ini digunakan untuk menyelidiki konsep ide manusia yang berbeda untuk menciptakan interaksi dalam domain yang berbeda. *Gamifikasi*, *games* serius, simulasi, permainan, dan desain yang terinspirasi *games* adalah beberapa nama dan ide yang saling terkait. Penggunaan konsep dan metode berpikir yang terdapat dalam *game* dikenal sebagai desain yang terinspirasi dari *game*. Daripada menyertakan fitur *game*, desain ini lebih menyenangkan dan terinspirasi dari *game*. Di antara berbagai jenis *games* multimedia yang digunakan untuk pengajaran dan perluasan pengetahuan adalah *games* kuis pendidikan. *Games* merupakan media pembelajaran utama dalam *based learning*.

### 2. *WordWall*

*Wordwall* adalah program pembuatan materi pendidikan interaktif. Sumber belajar termasuk kuis, pencocokan, pasangan berpasangan, anagram, kata acak, pencarian kata, pengelompokan, dan banyak lagi dapat dibuat dengan alat berbasis web ini. *Games Wordwall* dapat digunakan baik untuk pembelajaran tatap muka, pembelajaran offline, maupun pembelajaran jarak jauh melalui internet.<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup> Muhammad Puji Ariyanto, Zulfikar Rafi Nurcahyandi, and Sadana Aura Diva, "Penggunaan Gamifikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa" 5, no. 1 (2023): 1–10.

Mudah digunakan dan interaktif, sumber belajar wordwall dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam mempelajari pendidikan agama Islam di kelas X. Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media pembelajaran wordwall. Minat dan semangat belajar siswa pada pembelajaran hadis Al-Quran kelas X dapat ditingkatkan dengan penggunaan materi pembelajaran *Wordwall*, sumber daya yang interaktif dan ramah pengguna.<sup>9</sup>

Selain murah dan mudah digunakan, media ini menawarkan beragam pilihan bagaimana pertanyaan dan materi disajikan. agar guru dapat memanfaatkan alternatif yang berbeda sebagai varian ketika mengemas sumber daya pendidikan tambahan. Siswa akan lebih terlibat dan termotivasi untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran jika mereka dihadapkan pada media yang menghibur dan beragam. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, peneliti menyarankan agar media pembelajaran wordwall menggunakan strategi pengajaran yang memanfaatkan aplikasi games yang dibuat khusus untuk menunjang proses pembelajaran.

### 3. Minat Belajar siswa

Dimaksud minat belajar siswa disini siswa lebih aktif dalam pembelajaran al-quran hadis. Siswa tidak mengantuk dalam pembelajaran dalam adanya *game quiz* dan lebih paham mana jawaban yang salah dan benar

---

<sup>9</sup> Amalia and Nurkhayati, "Implementasi Model Games Based Learning Dengan Menggunakan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas X Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sman 2 Surakarta."

karna digame itu akan langsung muncul nilai dan benar salanya soal jawaban . <sup>10</sup>Dengan adanya *game wordwall* ini siswa lebih tertarik dalam pembelajaran dan tidak bosan sehingga minat belajar siswa semakin menngkat.

#### 4. Pembelajaran Alquran Hadis

Pembelajaran Alquran Hadis merupakan proses pembelajaran yang memungkinkan peerta didik memahami pokok-pokok hokum islam secara rinci dan menyeluruh. Qurdis adalah ilmu yang mempelajari tentang Pendidikan agama islam yang hubunganya dengan materi bacaan alquran dan al-hadis serta dengan pendalamanya. Mengingat terbatasnya waktu dan luasnya cakupan materi pelajaran alquran hadis, maka penelitian ini dibatasi, pada Materi “ Menumbuhkan sportivitas dengan berkopetisi dalam kebakam” Metode *games* instruksional digunakan dalam penelitian ini. Guru menggunakan *games* kuis ini sebagai alat untuk menilai pemahaman siswa terhadap soal soal materi yang telah mereka ajarkan dengan mengajukan pertanyaan tentang prosedur yang terkait dengan materi pelajaran.

# UNUGIRI

---

<sup>10</sup> Tatik Fitriyani and Iman Saifullah, “Analisis Kurikulum Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadis Madrasah Aliyah,” *Jurnal Pendidikan UNIGA* 14, no. 2 (2020): 355, <https://doi.org/10.52434/jp.v14i2.1003>.

## f. Orisinalitas Penelitian

Adapun penelitian yang relevan yang penelitian diterapkan yakni:

Tabel 1.1

NAMA PENELITI, judul, tahun.	KEBARUAN PENELITIAN	PERSAMAAN	PERBEDAAN
<p>Rifatul khoriyah, abdul muhid. INOVASI TEKNOLOGI PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI WORDWALL WEBSITE PADA MATA PELAJARAN PAI DI MASA PENERAPAN PEMBELAJARAN JARAK JAUH (2023)</p>	<p>Dalam Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran berbasis permainan menggunakan media <i>WordWall game quiz</i> untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Media <i>WordWall game quiz</i> merupakan media interaktif yang menyediakan templat seperti kuis, acak kata, atau pencarian kata. Jenis yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu penelitian kualitatif dengan studi kasus.</p> <p>Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan dengan media <i>WordWall game</i></p>	<p>Pada penelitian dahulu dengan penelitian saat ini sama-sama menggunakan aplikasi <i>wordwall</i></p>	<p>Perbedaan penelitian pada kali ini dengan penelitian terdahulu adalah penelitian terdahulu masih menginovasikan gamifikasi based learning menggunakan aplikasi <i>ward wall</i> .sedangkan penellitian ini befokus untuk meningkatkan minat belajar siswa menggunakan aplikasi <i>wordwall game quiz</i> dalam meningkatkan pada mata pelajaran Al-Qur'an hadist kelas X ?</p>

	<p><i>quiz</i> dapat menarik perhatian peserta didik, meningkatkan minat dan motivasi peserta didik, serta pembelajaran menjadi interaktif.</p>		
<p><b>Ardista Octaviana, Diyan Marlina, Naniek Kusumawati.</b>  “PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNNG (PBL) BERBANTUAN MEDIA WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V SDN GRUDO 3 NGAWI. (2023)</p>	<p>hasil belajar siswa, ini menggunakan metode studi literasi. Berdasarkan kajian literasi dari berbagai sumber, diperoleh hasil diperlukan adanya sebuah inovasi, yakni dengan memanfaatkan <i>gamifikasi</i> dalam proses penilaian pembelajaran. Dalam artikel ini akan dijabarkan cara membuat media penilaian pembelajaran matematika dengan <i>gamifikasi</i> melalui platform <i>Wordwall game quiz</i>. Cara ini digunakan untuk memberikan sumbangsih pemikiran kepada guru dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa agar pembelajaran matematika tidak membosankan. Selain itu, penggunaan <i>gamifikasi</i> ini diharapkan dapat memberikan dampak positif, karena selain belajar, mereka juga</p>	<p>Pada penelitian dahulu dengan penelitian kali ini sama sama menggunakan model pembelajaran <i>Problem Based Learning (PBL)</i> berbantuan media <i>wordwall</i>.</p>	<p>Perbedaan penelitian kali ini adalah pada penelitian terdahulu berokus pada MENINGKATKAN HASIL BELAJAR pada penelitian kali ini befokus pada upaya meningkatkan minat belajar siswa dengan menggunakan aplikasi word wall dengan jenis <i>game quiz</i> untuk maple al quran hadis pada siswa kelas 10 saat ini.</p>

	<p>bisa bermain <i>game quiz</i>. Hal ini dapat mendorong sikap ingin tahu mereka ketika belum bisa menyelesaikan suatu <i>game</i> dan cenderung tertarik untuk selalu mencoba <i>game</i> tersebut. Sifat ingin tahu akan suatu hal yang baru inilah yang akan mengubah minat belajar mereka, sehingga hasil belajar mereka juga akan semakin meningkat. Dengan metode pembelajaran yang demikian diharapkan meningkatkan prestasi matematika siswa.</p>		
<p>ANGGUN LAILATU NIKMAH, PENGEMBANGAN BAHAN AJAR GAMIFIKASI BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING (PBL) PADA MATERI PERBANDINGAN UNTUK PESERTA DIDIK SMP/MTs 2023</p>	<p>Untuk mengetahui pengembangan bahan ajar gamifikasi berbasis Problem Based Learning (PBL) pada materi perbandingan. 2. Untuk mengetahui respon validator</p>	<p>Pada penelitian dahulu dengan penelitian kali ini sama sama menggunakan model pembelajaran <i>Problem Based Learning (PBL)</i></p>	<p>Perbedaan penelitian kali ini adalah pada penelitian terdahulu berokus pada mengetahui respon validator dan peserta didik terhadap bahan ajar gamifikasi berbasis Problem Based Learning (PBL) pada materi perbandingan penelitian kali ini befokus pada upaya meningkatkan minat belajar siswa dengan menggunakan aplikasi <i>wordwall</i> dengan jenis <i>game quiz</i> untuk maple al quran hadis pada siswa kelas 10 saat</p>

	<p>dan peserta didik terhadap bahan ajar <i>gamifikasi</i> berbasis Problem Based Learning (PBL) pada materi perbandingan</p>	ini.
--	---	------

Perbedaan penelitian terdahulu masih menginovasikan gamifikasi based learning menggunakan aplikasi *wardwall* .sedangkan penellitian ini befokus untuk meningkatkan minat belajar siswa menggunakan aplikasi *wordwall game quiz* dalam meningkatkan pada mata pelajaran Al-Qur'an hadist . persamaan dengan penelitian sebelumnya sama-sama menggunakan aplikasi *wordwall*

#### D. Sistematika Pembahasan

Sistematika penyusunan skripsi terdiri atas tiga bagian, yaitu bagian awal, inti dan bagian akhir. Pada bagian awal terdiri atas halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian tulisan, halaman moto, halaman persembahan, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel dan daftar gambar.<sup>11</sup>

Pada bagian inti terdiri dari Bab I pendahuluan, pada bab ini berisi latar belakang masalah yang memaparkan permasalahan penelitian yang ditemukan dan

<sup>11</sup> Rahmat Hidayat, *Buku Ilmu Pendidikan Rahmat Hidayat & Abdillah* (Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI), 2019). hal 23.



solusi yang ditawarkan terakut permasalahan yang ada. Kemudian rumusan masalah yang berisi pertanyaan mengenai masalah yang akan kita teliti. Selanjutnya tujuan yang berisi tujuan peneliti melakukan penelitian. Manfaat penelitian yang memaparkan manfaat yang diharapkan dari penelitian yang dilakukan baik secara teori maupun secara praktis bagi peneliti maupun bagi objek yang diteliti. Kemudian definisi istilah yang menjelaskan istilah dari hal-hal yang menjadi kata

kunci peneliti, orisinalitas penelitian yakni kebaruan dari penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian sebelumnya. Dan sistematika pembahasan yang berisi alur pembahasan skripsi.

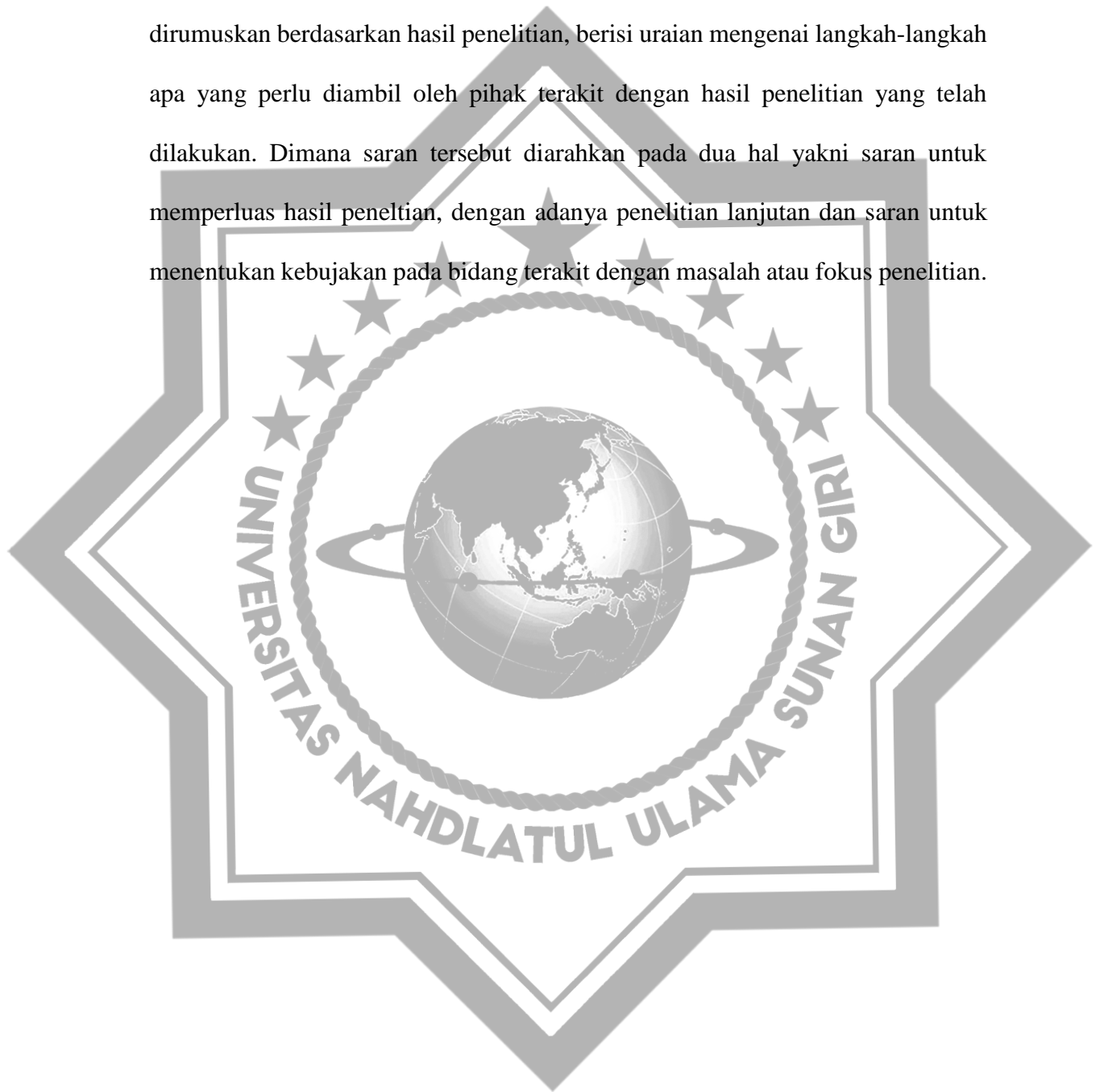
Bab II kajian pustaka, yang memuat uraian tentang tinjauan pustaka terdahulu dan kerangka teori yang relevan terakut dengan skripsi.

Bab III metode penelitian yang memuat secara rinci metode penelitian yang digunakan peneliti beserta alasannya, jenis penelitian, instrument pengumpulan data, lokasi, waktu penelitian, dan teknik analisis data yang digunakan.

Bab IV hasil dan pembahasan, yang memuat hasil penelitian, klasifikasi bahasan disesuaikan dengan pendekatan, sifat penelitian, dan rumusan masalah atau fokus penelitiannya dan pembahasan dari hasil penelitian

Bab V penutup atau bab terakhir berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan menyajikan secara ringkas seluruh hasil penelitian yang berhubungan dengan masalah penelitian. Kesimpulan diperoleh berdasarkan hasil analisis dan interpretasi data yang diuraikan dari bab sebelumnya, sedangkan saran

dirumuskan berdasarkan hasil penelitian, berisi uraian mengenai langkah-langkah apa yang perlu diambil oleh pihak terakit dengan hasil penelitian yang telah dilakukan. Dimana saran tersebut diarahkan pada dua hal yakni saran untuk memperluas hasil peneltian, dengan adanya penelitian lanjutan dan saran untuk menentukan kebijakan pada bidang terakit dengan masalah atau fokus penelitian.



# UNUGIRI