

**PENGARUH PEMANFAATAN GAME GIMKIT TERHADAP MOTIVASI BELAJAR  
BACA TULIS AL-QUR'AN SISWA KELAS VII MTS MUHAMMADIYAH TRUCUK  
KLATEN TAHUN AJARAN 2023/2024**



Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta  
untuk memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar  
Sarjana Strata Satu Pendidikan (S.Pd)

Disusun Oleh:

AZ ZAHRA DIENA

NIM : 20104010036

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA

2024

## HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

### PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-2662/Un.02/DT/PP.00.9/09/2024

Tugas Akhir dengan judul : PENGARUH PEMANFAATAN GAME GIMKIT TERHADAP MOTIVASI BELAJAR BACA TULIS AL-QUR'AN SISWA KELAS VIII MTS MUHAMMADIYAH TRUCUK KLATEN TAHUN AJARAN 2023/2024

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : AZ ZAHRA DIENA  
Nomor Induk Mahasiswa : 20104010036  
Telah diujikan pada : Rabu, 04 September 2024  
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

#### TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang  
Yuli Kuswandari, S.Pd., M.Hum.  
SIGNED

Valid ID: 66f22f8612cc9



Penguji I  
Dr. Mohamad Agung Rokhimawan, M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 66f2ceedee74c



Penguji II  
Sri Purnami, S.Psi. M.A.  
SIGNED

Valid ID: 66f225c5ed022



Yogyakarta, 04 September 2024  
UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 66f36c2b15de1

## **SURAT PERNYATAAN KEASLIAN**

### **SURAT PERNYATAAN KEASLIAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Az Zahra Diena  
NIM : 20104010036  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa naskah skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya dan bebas dari plagiarisme. Jika di kemudian hari terbukti bukan karya sendiri atau melakukan plagiasi maka saya siap ditindak sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 26 Agustus 2024  
Saya yang menyatakan,



Az Zahra Diena  
NIM : 20104010036

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
**YOGYAKARTA**

## SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

FM-UINSK-BM-05-03/R0

## SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Skripsi saudari Az Zahra Dienia  
Lamp : 1 eksemplar

Kepada  
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Yogyakarta

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Az Zahra Dienia  
NIM : 20104010036  
Judul Skripsi : Efektivitas Pemanfaatan *Game Gimkit* dalam Memotivasi Belajar  
Baca Tulis Al-Qur'an Siswa Kelas VII MTs Muhammadiyah Trucuk  
Klaten Tahun Ajaran 2023/2024

Sudah dapat diajukan kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan

Dengan ini kami mengharap agar skripsi Saudari tersebut di atas dapat segera dimunaqashahkan. Atas perhatiannya kami ucapan terima kasih.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Yogyakarta, 26 Agustus 2024

Pembimbing

Yuli Kuswandari, M.Hum.

NIP: 19740725 200604 2 008

## ABSTRAK

**Az Zahra Diena.** Pengaruh Pemanfaatan *Game Gimkit* Terhadap Motivasi Belajar Baca Tulis Al-Qur'an Siswa Kelas VII Di MTs Muhammadiyah Trucuk Klaten Tahun Ajaran 2023/2024. **Skripsi. Yogyakarta : Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2024.**

Penelitian ini dilakukan untuk meneliti pengaruh penggunaan *Gimkit* dalam meningkatkan motivasi belajar Baca Tulis Al-Qur'an (BTA) siswa. Latar belakang penelitian ini dikarenakan rendahnya motivasi belajar BTA siswa kelas VII di MTs Muhammadiyah Trucuk. *Gimkit*, sebagai salah satu media pembelajaran berbasis game, diharapkan mampu meningkatkan motivasi siswa dengan cara yang interaktif dan menyenangkan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen. Sampel penelitian ini diambil dengan teknik *purposive sampling* yang terdiri dari siswa kelas VII A sebagai kelompok eksperimen dan siswa kelas VII B sebagai kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui angket, observasi dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan menggunakan rumus korelasi *product moment* untuk uji validitas, rumus *Alfa Cronbach* untuk uji reliabilitas, serta uji *independent samples t-test* untuk uji hipotesis.

Proses pembelajaran BTA kelas VII di MTs Muhammadiyah Trucuk tahun ajaran 2023/2024 dengan *game Gimkit* sudah dilaksanakan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang telah dibuat. Berdasarkan hasil observasi, siswa terlihat lebih antusias untuk belajar BTA dibuktikan dengan peningkatan skor rata-rata angket dari 74,63 menjadi 79,67 dengan kriteria sangat tinggi. Berdasarkan uji *Independent Samples T-Test*, diperoleh nilai Signifikansi Sig. (2-tailed) sebesar  $0,008 < 0,05$ , yang artinya terdapat pengaruh positif antara motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan *Gimkit*. Dengan demikian hipotesis penelitian diterima.

**Kata Kunci:** *Game Gimkit*, Motivasi Belajar, Baca Tulis Al-Qur'an

**MOTTO**

اَقْرَأْ بِسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ

“Bacalah! Dengan nama Tuhanmu yang menciptakan”

(QS Al-Alaq : 1)<sup>1</sup>



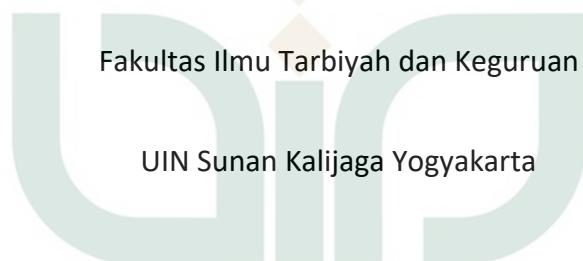
STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
**YOGYAKARTA**

---

<sup>1</sup> Kementerian Agama Republik Indonesia, *Mushaf Al-Qur'an Arrahman*, Bekasi: CV. Pustaka Jaya Ilmu.

## **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini dipersembahkan untuk:



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
**YOGYAKARTA**

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

إِنَّ الْحَمْدَ لِلَّهِ نَحْمَدُهُ وَنَسْتَغْفِرُهُ، وَنَعُوذُ بِاللَّهِ مِنْ شُرُورِ أَنفُسِنَا وَمِنْ سَيِّئَاتِ أَعْمَالِنَا. مَنْ يَهْدِهِ اللَّهُ فَلَا مُضِلٌّ لَهُ، وَمَنْ يُضْلِلُ فَلَا هَادِي لَهُ. أَشْهُدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَحْدَهُ لَا شَرِيكَ لَهُ، وَأَشْهُدُ أَنَّ مُحَمَّداً عَبْدُهُ وَرَسُولُهُ

Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya.

Sholawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW yang kami harapkan syafaatnya di hari akhir. Skripsi ini merupakan hasil eksperimen mengenai pengaruh pemanfaatan *game Gimkit* terhadap motivasi belajar BTA siswa kelas VII di MTs Muhammadiyah Trucuk Klaten. Penyusunan skripsi ini tidak akan terlaksana tanpa bimbingan, bantuan, dan dorongan dari berbagai pihak. Dengan segala hormat, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Eva Latipah, S.Ag., S.Psi., M.Si. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Dr. Mohammad Agung Rokhimawan, M.Pd. Selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Yuli Kuswandari, M.Hum. selaku Dosen Pembimbing Skripsi

5. Drs. Nur Munajat, M.Si. selaku Dosen Pembimbing Akademik
6. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
7. Ibunda Sulastri selaku pintu surga peneliti yang tidak ada henti-hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta dan selalu memberikan motivasi serta do'a yang tulus sehingga peneliti mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.
8. Ayahanda Suminto selaku superhero dan panutan peneliti, beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik, memotivasi, dan memberikan dukungan hingga peneliti mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.
9. Kepala dan seluruh jajaran Guru dan Staf Karyawan MTs Muhammadiyah Trucuk Klaten.
10. Sahabat-sahabat peneliti Arina Rahma, Desni Mardiah, Sinta Nurrahma Safitri, Nadiva Eva Amalia, Siva Khairunnisa, Supriyanti, Ahista Evelyn Neza Amelia yang senantiasa memberikan dorongan, bantuan, dan motivasi agar segera selesai menyelesaikan skripsi ini.
11. Seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, Naufal Iqbaluddien Hanafi, S.E, B.BA. Terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup peneliti. Berkontribusi banyak dalam penulisan karya tulis ini, baik tenaga maupun waktu kepada peneliti. Telah mendukung, membantu,

mendengarkan keluh kesah, dan memberikan semangat untuk pantang menyerah.

12. Untuk semua pihak yang tak dapat disebutkan satu per satu, terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala dukungan, bantuan, dan dorongannya. Kebaikan dan perhatian telah menjadi bagian tak terpisahkan dari perjalanan ini, memberi warna dan makna yang mendalam. Semoga segala jasa dan kontribusi menjadi berkah dan balasan yang baik di dunia maupun di akhirat.

13. Untuk diri sendiri, terima kasih atas kesabaran yang tak terhingga, ketekunan yang tak tergoyahkan, dan semangat yang tak pernah pudar. Dalam perjalanan panjang ini, setiap tetes keringat dan tiap malam tanpa tidur telah menjadi saksi dari dedikasi dan usaha yang tiada henti. Semoga segala perjuangan ini menjadi jejak langkah yang menginspirasi, dan setiap usaha yang telah dilakukan menjadi bagian dari sebuah kisah indah menuju masa depan yang lebih gemilang.

Yogyakarta, 26 Agustus 2024  
Penyusun



Az Zahra Diena  
NIM. 20104010036

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Penelitian .....	6
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Kajian Pustaka .....	8
<b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>	<b>17</b>
A. Motivasi Belajar .....	17
B. Pemanfaatan <i>Game Gimkit</i> Pada Pembelajaran .....	26
C. Materi Baca Tulis Al-Qur'an (BTA) .....	44
D. Pengaruh Pemanfaatan <i>Game Gimkit</i> Terhadap Motivasi Belajar Baca Tulis Al-Qur'an (BTA) Siswa .....	53
E. Hipotesis Penelitian .....	57
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>59</b>
A. Jenis Penelitian.....	59
B. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional.....	60
C. Subjek Penelitian.....	63

D. Instrumen Pengumpulan Data .....	64
E. Teknik Analisis Data .....	68
1. Uji Kelayakan Instrumen .....	68
2. Uji Asumsi Prasyarat.....	73
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>80</b>
A. Hasil Penelitian.....	80
B. Pembahasan.....	87
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>95</b>
A. Kesimpulan.....	95
B. Saran .....	96
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>98</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>102</b>



## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1 Desain Eksperimen .....	60
Tabel 2 Skor Pernyataan Favorable dan Unfavorable .....	65
Tabel 3 Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar .....	66
Tabel 4 Kriteria Pengukuran Motivasi Belajar Siswa .....	66
Tabel 5 Hasil Validitas Angket Uji Coba .....	70
Tabel 6 Tabel Kriteria Derajat Reliabilitas .....	72
Tabel 7 Hasil Uji Reliabilitas .....	72
Tabel 8 Ringkasan Hasil Uji Normalitas Pre-Test dan Post-Test Angket.....	74
Tabel 9 Hasil Uji Homogenitas Pre-Test dan Post-Test Angket .....	76
Tabel 10 Hasil Uji t pada Data Pre-test .....	86
Tabel 11 Hasil Uji t pada Data Post-test.....	87



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Tampilan tombol "sign up" pada Gimkit.....	34
Gambar 2 Tampilan opsi pembuatan jenis akun pada Gimkit.....	35
Gambar 3 Tampilan pop-up untuk memilih asal negara pada Gimkit.....	35
Gambar 4 Tampilan pop-up untuk memilih area dan jenjang pada Gimkit .....	36
Gambar 5 Tampilan dashboard pada Gimkit .....	36
Gambar 6 Tampilan pop-up saat membuat kit baru pada Gimkit.....	37
Gambar 7 Tampilan menu pertanyaan pada dashboard Gimkit .....	38
Gambar 8 Tampilan pop-up saat membuat soal pilihan ganda pada Gimkit .....	39
Gambar 9 Tampilan pop-up saat membuat soal isian pada Gimkit .....	39
Gambar 10 Tampilan pop-up saat membuat soal pilihan ganda pada Gimkit ....	40
Gambar 11 Tampilan untuk memilih cara memainkan Gimkit.....	41
Gambar 12 Tampilan saat memilih jenis permainan pada Gimkit .....	41
Gambar 13 Tampilan pop-up saat membuat soal pilihan ganda pada Gimkit ....	42
Gambar 14 Tampilan pada layer host saat ada salah satu siswa yang mulai bergabung pada permainan Gimkit.....	42
Gambar 15 Tampilan skor siswa setelah memainkan Gimkit.....	43
Gambar 16 Penyebaran Angket Uji Coba pada Kelas VIII A.....	143
Gambar 17 Penyebaran Angket Pre-Test Motivasi Belajar Kelas VII A.....	143
Gambar 18 Penyebaran Angket Pre-Test Motivasi Belajar Kelas VII B .....	143
Gambar 19 Penyebaran Angket Post-Test Motivasi Belajar Kelas VII A .....	143
Gambar 20 Penyebaran Angket Post-Test Motivasi Belajar Kelas VII B .....	143
Gambar 21 Pertemuan Ke-I di Kelas Eksperimen VII A materi :Membaca, Menulis, Memahami Kandungan Isi QS At-Takatsur menggunakan game Gimkit .....	144
Gambar 22 Pertemuan Ke-I di Kelas Kontrol VII B materi : Membaca, Menulis, Memahami Kandungan Isi QS At-Takatsur.....	144
Gambar 23 Pertemuan Ke-II di Kelas Eksperimen VII A materi : Membaca, Menulis dan Mengetahui Hukum Bacaan Ghunnah pada QS At- Takatsur menggunakan game Gimkit.....	144
Gambar 24 Pertemuan Ke-II di Kelas Kontrol VII B materi : Membaca, Menulis dan Mengetahui Hukum Bacaan Ghunnah pada QS At-Takatsur ...	144

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran I Data Sekolah .....	102
Lampiran II RPP Kelas Eksperimen .....	110
Lampiran III Lembar Observasi Pelaksanaan Pembelajaran kelas Eksperimen ..	119
Lampiran IV Instrumen Penelitian : Angket Uji Coba.....	123
Lampiran V Instrumen Penelitian : Angket Motivasi Belajar .....	126
Lampiran VI Data Skor Hasil Pre-Test Angket Motivasi Belajar .....	128
Lampiran VII Skor Hasil Post-Test Angket Motivasi Belajar .....	132
Lampiran VIII Uji Validitas Instrumen Angket Motivasi Belajar .....	136
Lampiran IX Hasil Uji Validitas Instrumen Angket Motivasi Belajar .....	137
Lampiran X Output Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Angket Motivasi Belajar ....	138
Lampiran XI Output Hasil Uji Normalitas .....	139
Lampiran XII Output Hasil Uji Homogenitas .....	140
Lampiran XIII Output Hasil Uji Hipotesis Independent Sample T-Test (2-Tailed)	141
Lampiran XIV Dokumentasi Penelitian.....	143
Lampiran XV Surat Pengajuan Penyusunan Skripsi .....	145
Lampiran XVI Surat Izin Observasi (Pre-Research) .....	146
Lampiran XVII Surat Izin Penelitian.....	147
Lampiran XVIII Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	148
Lampiran XIX Curiculum Vitae.....	149



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Dalam era globalisasi, transformasi pendidikan menjadi sangat penting. Tantangan masa depan mengharuskan pendidik tidak hanya mengajarkan pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga merangsang inovasi, kreativitas, dan kemampuan adaptasi siswa.<sup>2</sup> Guru memiliki peran penting dalam pendidikan dan harus menyadari tanggung jawabnya. Penggunaan media pengajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa dalam proses belajar.<sup>3</sup>

Guru perlu mengawasi dan mengembangkan kompetensi siswa secara menyeluruh, tetapi banyak yang belum melakukannya dengan baik. Salah satu penghambatnya adalah kurangnya kemampuan guru dalam menggunakan teknologi media pembelajaran.<sup>4</sup> Media pembelajaran adalah faktor penting dalam pengajaran, maka guru perlu menguasai media ini agar dapat menyampaikan materi dengan efektif dan bermanfaat bagi siswa.<sup>5</sup>

---

<sup>2</sup> Yenni Sihombing and Bongguk Haloho (2023). Problematika Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Mandala*. Vol. 8, No. 2, hal. 729.

<sup>3</sup> Wahyuningtyas R and Sulasmoro B. S, (2020). Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol. 2, No. 1, hal. 24.

<sup>4</sup> Eko Supriyanto (2009). *Inovasi Pendidikan: Isu-Isu Baru Pembelajaran, Manajemen, Dan Sistem Pendidikan Di Indonesia*. Surakarta : Muhammadiyah University Press, hal. 81.

<sup>5</sup> Amelia Putri Wulandari (2023). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*. Vol. 5, no. No. 2, hal. 3929.

Di kelas VII MTs Muhammadiyah Trucuk, pendekatan pembelajaran BTA masih menggunakan metode konvensional yang melibatkan penjelasan, contoh, dan tugas klasikal dari guru. Metode ini lebih fokus pada interaksi lisan antara guru dan siswa, namun seringkali kurang berhasil. Dua faktor utama menjadi penghambat yaitu kemampuan guru dalam mengelola kelas yang belum optimal dan rendahnya motivasi siswa terhadap pelajaran BTA.

Oleh karena itu, penting untuk memilih media pembelajaran dengan cermat agar tujuan pembelajaran tercapai secara efisien. Media ini berperan penting dalam meningkatkan daya tarik dan efektivitas pembelajaran. Guru dituntut untuk melakukan perencanaan yang terstruktur dan mendalam saat merancang strategi di ruang kelas. Mereka juga harus menyadari betapa pentingnya peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Tanpa dukungan media yang relevan, proses pembelajaran bisa menjadi monoton, yang dapat menyebabkan siswa cepat bosan dan kehilangan motivasi. Dengan memahami peran penting media, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Hal ini akan mendorong siswa untuk lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran, serta meningkatkan hasil belajar mereka.<sup>6</sup>

---

<sup>6</sup> Wulandari (2023). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar... hal. 3929.

MTs Muhammadiyah Trucuk adalah sekolah menengah pertama terakreditasi A yang berbasis Islam. Namun, berdasarkan wawancara dan observasi penulis, beberapa siswa belum mencapai nilai yang diinginkan dan masih kesulitan dalam memahami materi BTA. Hal ini menunjukkan adanya tantangan dalam proses pembelajaran yang perlu diatasi. Selain itu, pembelajaran BTA didominasi metode ceramah yang kurang menarik dan membuat siswa jemu karena minimnya variasi.<sup>7</sup>

Melalui pengamatan juga ditemukan bahwa interaksi antara siswa dan pendidik masih belum optimal selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi siswa cenderung pasif terutama pada area tempat duduk bagian tengah dan belakang. Salah satu penyebabnya adalah siswa mudah kehilangan fokus, seperti menggunakan ponsel atau bercanda saat guru menjelaskan. Hal ini menunjukkan kurangnya perhatian siswa selama proses pembelajaran.

Dalam mencapai keberhasilan pembelajaran BTA diperlukan motivasi belajar pada siswa. Proses pembelajaran akan berhasil ketika siswa memiliki motivasi dalam belajar.<sup>8</sup> Motivasi adalah daya dorong dalam diri siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran BTA. Menurut

---

<sup>7</sup> Observasi di MTs Muhammadiyah Trucuk Klaten

<sup>8</sup> Siti Khofiyah, “Implementasi Model Make a Match Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PAI Di SMP N 01 Kesesi,” *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 17, no. 1 (June 30, 2020): Hal. 84, <https://doi.org/10.14421/jpai.2020.171-07>.

Sardiman, motivasi mendorong dan menjaga kegiatan belajar, sehingga penting untuk mencapai hasil belajar yang optimal.<sup>9</sup>

Motivasi belajar adalah dorongan psikologis yang mendorong individu untuk mencapai prestasi sesuai keinginan. Setiap siswa perlu memiliki motivasi yang tinggi agar dapat berperilaku positif dalam kegiatan pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung tidak mudah menyerah dan lebih berkomitmen dalam mencapai tujuan belajar. Sebaliknya, siswa dengan motivasi rendah sering kali mudah menyerah dan kurang terlibat dalam proses belajar. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan motivasi belajar di kalangan siswa.

Prinsip belajar dalam kegiatan belajar mengajar menuntut adanya motivasi, yang merupakan faktor terpenting dalam proses belajar. Motivasi dapat menentukan keberhasilan siswa dalam pengetahuan, nilai-nilai, dan keterampilan. Dengan motivasi yang kuat, siswa lebih cenderung terlibat aktif dalam pembelajaran dan berusaha mencapai tujuan akademis. Selain itu, motivasi juga membantu menciptakan suasana belajar yang positif, meningkatkan minat dan keinginan siswa untuk belajar lebih dalam.<sup>10</sup>

Dari uraian di atas, tindakan yang dapat dilakukan adalah meningkatkan motivasi belajar siswa, salah satunya dengan menggunakan

---

<sup>9</sup> Sardiman (2011). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. Hal. 75

<sup>10</sup> Dimyanti & Mujdiyono (2013). *Belajar & Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, hal. 4

media pembelajaran. Perkembangan teknologi yang pesat mendorong inovasi di bidang pendidikan, sehingga media pembelajaran kini bisa dimodifikasi menjadi lebih interaktif. Media pembelajaran yang dulunya menyajikan komunikasi satu arah kini dapat menghadirkan pembelajaran dua arah. Pemanfaatan website game sebagai media pembelajaran interaktif diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi Baca Tulis Al-Qur'an yang akan dipelajari.

Media interaktif berbasis game menyajikan materi dan soal evaluasi melalui multimedia, termasuk teks, suara, gambar, animasi, dan video. Pembelajaran berbasis game mengintegrasikan unsur permainan untuk menarik perhatian dan memotivasi siswa. Pendekatan ini juga membantu siswa dalam menyelesaikan masalah dengan cara yang lebih menyenangkan dan menarik. Selain itu, media ini mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

Salah satu game yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif dalam Baca Tulis Al-Qur'an adalah *Game Gimkit*. *Gimkit* adalah platform pembelajaran berbasis permainan yang dirancang untuk membuat belajar lebih menyenangkan. Game ini cocok bagi guru yang ingin meningkatkan keterlibatan di kelas serta bagi siswa yang ingin belajar dengan cara yang lebih interaktif. Dengan menggunakan Gimkit,

siswa dapat lebih mudah memahami materi dan merasa termotivasi untuk belajar.<sup>11</sup>

Dengan ini, peneliti tertarik melakukan penelitian eksperimen dengan judul **“Pengaruh Pemanfaatan Game Gimkit Terhadap Motivasi Belajar Baca Tulis Al-Qur'an Siswa Kelas VII Di MTs Muhammadiyah Trucuk Klaten Tahun Ajaran 2023/2024”**.

### B. Rumusan Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pelaksanaan pemanfaatan *game Gimkit* pada kegiatan pembelajaran Baca Tulis Al-Qur'an siswa kelas VII MTs Muhammadiyah Trucuk Klaten pada tahun ajaran 2023/2024?
2. Apakah pemanfaatan *game Gimkit* berpengaruh terhadap motivasi belajar Baca Tulis Al-Qur'an siswa kelas VII di MTs Muhammadiyah Trucuk Klaten Tahun Ajaran 2023/2024?

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah;

1. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan pemanfaatan *game Gimkit* pada kegiatan pembelajaran Baca Tulis Al-Qur'an siswa kelas VII MTs Muhammadiyah Trucuk Klaten pada tahun ajaran 2023/2024.

---

<sup>11</sup> “Gimkit,” accessed May 9, 2024, <https://Gimkit.io/id/>.

- Untuk menguji seberapa empiris pemanfaatan *game Gimkit* terhadap motivasi belajar Baca Tulis Al-Qur'an siswa kelas VII di MTs Muhammadiyah Trucuk Klaten Tahun Ajaran 2023/2024.

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

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, yaitu:

- 1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran dalam memotivasi belajar BTA (Baca Tulis Al-Qur'an) siswa sehingga prestasi belajar yang didapatkan menjadi lebih baik dan dapat dijadikan acuan serta bahan pertimbangan bagi penelitian berikutnya.

- 2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi Guru**

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pedoman pengajaran baru kepada siswa untuk meningkatkan mutu profesionalisme tenaga kerja terutama dalam pemanfaatan *game Gimkit* sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran BTA.

- b. Bagi Siswa**

Untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran BTA.

c. Bagi Peneliti

Bagi peneliti selanjutnya dapat dijadikan rujukan atau bahan kajian lebih lanjut bagi peneliti yang berniat memilih dan memanfaatkan *game Gimkit*.

**E. Kajian Pustaka**

1. Artikel yang ditulis oleh Mark Feldee, dan Ignatius Faresi dengan judul "*Unlocking Gimkit's Capabilities for Language Classroom*". Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menyelidiki kemampuan aplikasi *Gimkit* dalam memperkaya pengalaman pembelajaran bahasa di ruang kelas. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa siswa dapat menggali ide-ide pengajaran bahasa yang baru dan kreatif melalui penggunaan *Gimkit*.<sup>12</sup>

Persamaan dengan penelitian terbaru dapat ditemukan pada fokus variabel X, yaitu implementasi permainan *Gimkit* dalam konteks pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian terbaru ini memberikan kontribusi signifikan dalam mengembangkan wawasan dan pemahaman tentang potensi *Gimkit* sebagai alat bantu pembelajaran bahasa yang efektif dan inovatif di sekolah. Dengan demikian, penelitian ini memberikan sumbangsih penting dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang menarik dan efektif bagi

---

<sup>12</sup> Mark Feldee and Faresi Ignatius (2022). *Unlocking Gimkit's Capabilities For Language Classroom*. *JELE (Journal Of English Language)* Vol.8, no. No.2,

guru bahasa serta memperkaya pengalaman belajar siswa dalam memahami materi bahasa.

2. Artikel yang ditulis oleh Arlina, dkk yang berjudul “Meningkatkan Motivasi Baca Tulis Al-Qur'an Siswa Melalui Media Audiovisual di MTs Al-Jihad Medan”. Penelitian ini bertujuan untuk menguji apakah cuplikan Al-qur'an dengan alat bantu audiovisual dapat menginspirasi para siswa untuk membacanya. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwasanya penggunaan media audiovisual berpengaruh positif untuk menginspirasi para siswa.<sup>13</sup>

Persamaan penelitian ini dengan penelitian baru adalah sama-sama mengkaji mengenai peningkatan motivasi belajar Baca Tulis Al-Qur'an. Perbedaannya terdapat pada media yang digunakan. Pada penelitian ini menggunakan media audiovisual sedangkan pada penelitian baru menggunakan media permainan *Gimkit*.

3. Artikel yang ditulis oleh Rini malfiany dengan judul “ Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Audiovisual Dalam Upaya Peningkatan Motivasi Belajar dan Advesity Quotient Terhadap Prestasi Belajar Matematika (Studi Kasus : SMK Rosma Karawang)”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh antara penggunaan media pembelajaran audiovisual, adversity quotient, dan motivasi

---

<sup>13</sup> Arlina et al. (2024). Meningkatkan Motivasi Baca Tulis Al-Qur'an Siswa Melalui Media Audiovisual Di MTs Al-Jihad Medan. *Comit : Communication, Information and Technology Journal* Vol. 2, no. No. 2.

belajar terhadap hasil belajar. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwasanya penggunaan media pembelajaran audiovisual, adversity quotient, dan motivasi belajar berpengaruh positif terhadap hasil belajar Matematika di SMK Rosma Karawang.<sup>14</sup>

Persamaan penelitian ini dengan penelitian baru adalah sama-sama meneliti tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi belajar. Perbedaannya terletak pada mata pelajaran yang diambil, penelitian ini bertema Matematika sedangkan penelitian baru Baca Tulis Al-Qur'an. Dengan demikian, kedudukan penelitian ini adalah untuk memperkaya kajian mengenai adanya pengaruh dari penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi belajar.

4. Artikel yang ditulis oleh Wardia, Punaji Setyosari, dan Saida Ulfa dengan judul "Efektivitas Penggunaan Game Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Hukum Bacaan Nun Sukun/Tanwin Siswa Kelas VII SMP". Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk game dengan sub materi hukum bacaan Nun Sukun/Tanwin salah satu sumber belajar di SMP yang efektif serta memiliki tingkat kemenarikan yang tinggi agar siswa termotivasi dalam belajarnya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa game valid sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Uji perbedaan sebelum penggunaan dan sesudah

---

<sup>14</sup> Rini Malfiany, (2018). Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Audiovisual Dalam Upaya Peningkatan Motivasi Belajar dan Adversity Quotient Terhadap Prestasi Belajar Matematika (Studi Kasus : SMK Rosma Karawang). *Media Informatika*. Vol. 17, No. 1

penggunaan menunjukkan bahwa ada perbedaan skor rata-rata dengan peningkatan skor dalam katagori efektif.<sup>15</sup>

Persamaan penelitian ini dengan penelitian baru adalah sama-sama meneliti tentang penggunaan game dalam memotivasi belajar BTA siswa kelas VII. Namun perbedaan terletak pada variabel x yang mana pada penelitian lama mengangkat tentang pengembangan *game* sedangkan pada penelitian baru mengangkat tentang pemanfaatan *game Gimkit*.

5. Artikel yang ditulis oleh Arsyad, A. dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMP”. Artikel ini membahas bagaimana media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada tingkat SMP. Dalam penelitiannya, Arsyad menggunakan media berbasis teknologi seperti video pembelajaran interaktif dan simulasi online yang dirancang untuk menarik minat siswa dan meningkatkan partisipasi aktif mereka dalam proses belajar mengajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran dengan media teknologi ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam

---

<sup>15</sup> Wardia Wardia, Punaji Setyosari, and Saida Ulfa. (2022). Efektivitas Penggunaan Game Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Hukum Bacaan Tanwin Siswa Kelas VII SMP. JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan. Vol. 5, No. 4.

motivasi belajar mereka dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional.<sup>16</sup>

Keterkaitan penelitian ini dengan penelitian yang diambil adalah bahwa penelitian Arsyad mendukung gagasan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran, seperti *Gimkit*, dapat berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Seperti halnya media interaktif yang digunakan oleh Arsyad, *Gimkit* juga berbasis teknologi dan dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan kolaboratif. Penelitian ini memperkuat argumen bahwa inovasi dalam media pembelajaran berbasis teknologi, termasuk game, dapat menghasilkan dampak positif dalam pembelajaran Baca Tulis Al-Qur'an (BTA)

6. Artikel yang ditulis oleh Setiawan, H dengan judul “Efektivitas Gamifikasi dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa”. meneliti pengaruh gamifikasi, atau penggunaan elemen-elemen permainan dalam konteks pembelajaran, terhadap partisipasi dan motivasi belajar siswa di sekolah menengah. Penelitian ini menggunakan platform gamifikasi seperti *Quizizz* dan *Kahoot* untuk melibatkan siswa dalam proses pembelajaran dengan lebih interaktif. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan

---

<sup>16</sup> Arsyad, A. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, Vol. 10, No. 1, hal.45-60

elemen gamifikasi menunjukkan tingkat partisipasi yang lebih tinggi, keterlibatan yang lebih baik dalam diskusi kelas, dan motivasi yang meningkat.<sup>17</sup>

Penelitian Setiawan berkaitan erat dengan penelitian *Gimkit* yang dilakukan dalam pembelajaran BTA, karena keduanya menggunakan konsep gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Meskipun Setiawan menggunakan platform berbeda, prinsip dasar gamifikasi untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa sejalan dengan penelitian ini. *Gimkit*, seperti *Quizizz* dan *Kahoot*, memberikan siswa kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran melalui elemen-elemen permainan yang menyenangkan, yang terbukti positif dalam meningkatkan motivasi belajar.

7. Artikel yang ditulis oleh Muhammad Raffy Maulana, dkk dengan judul “Efektivitas Penggunaan Kuis Interaktif Berbasis Video Conference Terhadap Pemahaman Materi pada Mahasiswa”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan kuis interaktif berbasis Video Conference terhadap pemahaman materi pada mahasiswa. Hasil penelitian ini menunjukkan hasil koefisien korelasi yang diperoleh yakni sebesar 0,482 yang terkategori cukup kuat. Angka

---

<sup>17</sup> Setiawan, H. (2020). Efektivitas Gamifikasi dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, Vol. 15, No. 3, hal. 67-82

tersebut menunjukkan terdapat pengaruh antara penggunaan kuis interaktif berbasis Video Conference terhadap pemahaman materi pada mahasiswa.<sup>18</sup>

Persamaan penelitian ini dengan penelitian baru adalah sama-sama meneliti tentang penggunaan kuis. Namun perbedaan terletak pada variabel y yang mana pada penelitian lama mengangkat tentang pemahaman materi pada mahasiswa sedangkan pada penelitian baru mengangkat tentang pemanfaatan *game Gimkit*.

8. Artikel yang ditulis oleh Heni Jusuf dengan judul “Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran”. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran menggunakan gamifikasi, memberikan alternatif untuk membuat proses belajar lebih menarik, menyenangkan dan efektif.<sup>19</sup>

Persamaan penelitian ini dengan penelitian baru adalah sama-sama meneliti tentang penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran. Namun perbedaan terletak pada pembahasannya yang mana pada penelitian lama hanya membahas tentang analisis penggunaan model pembelajaran yang menggunakan gamifikasi dan

---

<sup>18</sup> Muhammad Raffy Maulana Gumelar, Ghea Putri Dwiyanti, and Angga Hadiapurwa. (2021). Efektivitas Penggunaan Kuis Interaktif Berbasis Video Conference Terhadap Pemahaman Materi Pada Mahasiswa. *Jurnal Inovasi Kurikulum*. Vol. 18, No. 2.

<sup>19</sup> Heni Jusuf (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM* 5, no. No. 1.

tidak ada spesifikasi tentang game yang dimaksudkan sedangkan pada penelitian baru diberikan spesifikasi *gamenya* berupa *game Gimkit*.

9. Artikel yang ditulis oleh Ainna Al Firdausi, dkk dengan judul “Peran Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Menggunakan Wordwall dan Quizizz di SMP Negeri 1 Candi Sidoarjo”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gamifikasi dalam pembelajaran BTQ dan peran dari pembelajaran berbasis gamifikasi. Hasil dari penelitian yakni Gamifikasi pada pembelajaran terletak pada pengembangan strategi yang efektif dalam proses pembelajaran tersirat pada kedalaman analisis kondisi dan perangkat pembelajaran yang tersedia. Peran gamifikasi dalam pembelajaran mampu mengasosiasikan perasaan fun, membentuk pengetahuan kolektif bagi siswa, meningkatkan motivasi siswa dalam mengerjakan tugas dan mampu meningkatkan kecenderungan aktif mengerjakan tugas meski dengan berkurangnya ketelitian karena *time in game*.<sup>20</sup>

Persamaan penelitian ini dengan penelitian baru adalah sama-sama meneliti tentang penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran. Namun perbedaan terletak pada spesifikasi dari game yang digunakan. Penelitian lama menggunakan pembelajaran berbasis *gamifikasi* menggunakan *Wordwall* dan *Quizziz* sedangkan penelitian

---

<sup>20</sup> Ainna Alfirdausi, Aulia F Z, and Azza Agustina R. (2021). Peran Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Menggunakan Wordwall Dan Quizizz Di SMP Negeri 1 Candi Sidoarjo. *Sumbula*. Vol. 6, No. 2

baru menggunakan *Gimkit*. Kemudian pada penelitian lama hanya membahas peranan dari pembelajaran berbasis gamifikasi saja, tidak ada variabel y atau variabel yang dipengaruhi.

10. Skripsi yang ditulis oleh Koimatul Aeni dengan judul “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot dalam Memotivasi Belajar Al-Qur'an Hadits Kelas X Di SMK NU 1 Slawi-Tegal”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan aplikasi kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar Al-Qur'an Hadits kelas X di SMK NU Slawi-Tegal. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi kahoot dalam memotivasi belajar Al-Qur'an Hadist di SMK NU 1 Slawi-Tegal efektif sehingga berpengaruh positif.<sup>21</sup>

Persamaan penelitian ini dengan penelitian baru adalah pada variabel yang ingin diukur, yaitu motivasi belajar. Namun perbedaan terletak pada variabel x yang mana pada penelitian lama mengangkat tentang penggunaan aplikasi *kahoot* sedangkan pada penelitian baru mengangkat tentang *game Gimkit*. Dengan demikian, kedudukan penelitian baru adalah untuk memperkaya kajian motivasi belajar

---

<sup>21</sup> Aeni (2020). “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Memotivasi Belajar Al-Qur'an Hadits Kelas X Di Smk Nu 1 Slawi - Tegal.” ...

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian ini, peneliti mengemukakan beberapa Kesimpulan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan pembelajaran Baca Tulis Al-Qur'an (BTA) di kelas VII MTs Muhammadiyah Trucuk Klaten tahun ajaran 2023/2024 dengan memanfaatkan *game Gimkit* telah berjalan sesuai dengan RPP yang disusun. Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan Gimkit dalam pembelajaran mengikuti tahapan sistematis dan meningkatkan motivasi siswa. Seluruh siswa menunjukkan antusiasme aktif, mendukung tujuan pembelajaran BTA yang direncanakan.
2. Pemanfaatan *game gimkit* memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar Baca Tulis Al-Qur'an siswa kelas VII di MTs Muhammadiyah Trucuk Klaten tahun ajaran 2023/2024. Hal ini ditunjukkan dengan hasil uji *independent samples t-test* yang memiliki nilai sig. (2-tailed)  $0,008 < 0,05$ . Selain itu hasil *pre-test* dan *post-test* siswa mengalami peningkatan skor rata-rata dari 74,63 menjadi 79,67. Skor tersebut jika diinterpretasikan dengan kriteria motivasi memiliki kriteria sangat tinggi. Dengan demikian hipotesis yang menyatakan ada pengaruh positif terhadap motivasi belajar Baca Tulis Al-Qur'an siswa kelas VII di MTs Muhammadiyah Trucuk Klaten tahun 2023/2024 dapat diterima.

## B. Saran

Melalui hasil analisis dan Kesimpulan mengenai pengaruh pemanfaatan *game gimkit* terhadap motivasi belajar BTA kelas VII di Mts Muhammadiyah trucuk, ada beberapa yang perlu untuk diperbaiki dan ditingkatkan. Adapun saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa
  - a. Dalam proses belajar mengajar hendaknya peserta didik mendengarkan dan memperhatikan guru saat sedang mengajar
  - b. Siswa hendaknya lebih memotivasi diri sendiri agar terlibat aktif dalam proses pembelajaran
2. Bagi guru

Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis *game gimkit* memiliki hasil yang signifikan dalam memotivasi belajar BTA maka diharapkan guru hendaknya dalam mengajar tidak hanya menambah pengetahuan materi saja, namun alangkah baiknya juga memperkaya diri dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan, karena dengan menggunakan media pembelajaran saat proses mengajar siswa tidak akan merasa bosan dalam belajar dan akan memotivasi siswa untuk lebih semangat dalam belajar. Sehingga akan mempengaruhi meningkatnya hasil belajar peserta didik.

### 3. Bagi Sekolah

Sekolah sebaiknya mengimplementasikan pembelajaran menggunakan *game* secara bertahap dengan memulai dari kelas percontohan, diiringi dengan pelatihan bagi guru untuk memastikan penggunaan yang optimal. Monitoring dan evaluasi berkala diperlukan untuk mengukur pengaruhnya, serta memastikan fasilitas dan infrastruktur, seperti akses internet dan perangkat yang memadai, tersedia untuk mendukung penggunaan model pembelajaran tersebut.

### 4. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian jangka panjang diperlukan untuk mengevaluasi dampak dari pemanfaatan *game gimkit* terhadap motivasi siswa. Peneliti juga menyadari penelitian ini masih belum sempurna, salah satu keterbatasan dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis *game gimkit* harus didukung dengan perangkat dan jaringan internet yang memadai. Sehingga untuk daerah yang memiliki keterbatasan perangkat dan koneksi jaringan internet yang lemah media ini akan sulit digunakan. Maka untuk peneliti selanjutnya penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk penelitian lebih lanjut serta dikembangkan dalam pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ainna Alfirdausi, Aulia F Z, and Azza Agustina R (2021). Peran Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Menggunakan Wordwall Dan Quizizz Di SMP Negeri 1 Candi Sidoarjo." *Sumbula* Vol. 6 (No. 2)
- Alek A and H. Achmad HP (2011). *Bahasa Indonesia Untuk Perguruan Tinggi*. Kencana Prenada Media Group.
- Ali Mas'adi (2011). "Peningkatan Kemampuan Baca Tulis Al-Qur'an Melalui Pemanfaatan Alat Peraga Kartu Huruf Hijaiyah Bagi Siswa Kelas III MI Nurul Huda Raji Tahun Ajaran 2010/2011". *Skripsi*. Semarang: IAIN Walisongo.
- Arlina, Novia Fehbrina, Setia Ningsih, and Anggita Putri (2024). Meningkatkan Motivasi Baca Tulis Al-Qur'an Siswa Melalui Media Audiovisual Di MTs Al-Jihad Medan. *Comit : Communication, Information and Technology Journal* Vol. 2, No. 2.
- Arsyad, A ( 2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Grafindo Persada.
- Aulia Karima Z.U (2020). "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas X MAN 4 Kebumen Tahun Ajaran 2019/2020". *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Amelia Putri Wulandari (2023). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*. Vol. 5, No. 2.
- Dimyanti, & Mudjiono (2013). *Belajar & Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dina Indriana (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jakarta: DIVA Press.
- Eko Supriyanto (2009). Inovasi Pendidikan: Isu-Isu Baru Pembelajaran, Manajemen, Dan Sistem Pendidikan Di Indonesia. *Surakarta : Muhammadiyah University Press*.
- Elvira Resa Krismasari (2016). "Pengembangan Modul Matematika Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Materi Aljabar Untuk SMP/MTs Dengan Menyisipkan Nilai Sikap". *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
- Eva Latipah (2012). *Pengantar Psikologi Pendidikan*. Sleman: PT Pustaka Intan Madani.
- Feldee, Mark, and Faresi Ignatius (2022). *Unlocking Gimkit's Capabilities For Language Classroom. JELE(Journal Of English Language)*. Vol.8, No.2.
- Hamzah B. Uno (2008). *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Hana Octa Isyana (2022). "Penggunaan Media *Game* Edukasi Wordwall Sebagai Upaya Mengurangi Tingkat Kecemasan Matematika Siswa Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah." Skripsi, IAIN KUDUS.
- Hannah, Zahrotul. 2018. "Penanaman Nilai-Nilai Karakter Melalui Ekstrakurikuler Baca Tulis Al-Qur'an (BTA) Pada Siswa Kelas II Di SD Negeri Cebongan Yogyakarta". *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Hartini Nara, Eveline Siregar (2011). *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Heni Jusuf (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*. Vol. 5, No. 1.
- Ibnu Hadjar (2017). *Statistik Untuk Ilmu Pendidikan, Sosial, Dan Humaniora*. Semarang: PT. Pustaka Rizki Putra.
- Imam Jalaludin Mahalli, Imam Jalaluddin As Suyuthi, (2006). *Tafsir Jalalain*. Bandung : Sinar Baru Al Gesindo,
- Kementerian Agama Republik Indonesia (2020). *Panduan Kurikulum Pendidikan Agama Islam di Madrasah Tsanawiyah*. Jakarta: Kementerian Agama RI
- Koimatul Aeni (2020). "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Memotivasi Belajar Al-Qur'an Hadits Kelas X Di Smk Nu 1 Slawi - Tegal". *Skripsi*. Semarang: Universitas Islam Negeri Walisongo.
- Miftah M (2013). Fungsi Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan* Vol. 1, No. 2.
- Muhammad Raffy Maulana Gumelar, Ghea Putri Dwiyanti, and Angga Hadiapurwa. (2021). Efektivitas Penggunaan Kuis Interaktif Berbasis Video Conference Terhadap Pemahaman Materi Pada Mahasiswa. *Jurnal Inovasi Kurikulum*. Vol. 18, No. 2.
- Muhammad Yaumi (2018). *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Mutia Dian Anggraeni, Sigit Santoso, and Binti Muchsin (2016). Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Melalui Penerapan *Game* Edukasi Akuntansi. *Jurnal "Tata Arta" UNS*. Vol.2, No. 2.
- Munadi Y (2012). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.

- Nur Fakhrunnisa (2023). Pengaruh *Game* Edukasi Berbasis Educandy Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Kelas V Pada Sd Bontompare. *Media TIK :Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer* Vol. 6, No. 1.
- Nyaris Pambudiyatno, I Wayan Susila, and Any Sutiadiningsih (2021). Peran Reading Interest Dalam Peningkatan Reading Comprehension Pada Perguruan Tinggi Vokasi Penerbangan Kementerian Perhubungan. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*. Vol. 9, No. 1, Hal. 2 <https://doi.org/10.21831/jppfa.v9i1.37462>.
- Oemar Hamalik (2007). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rini Malfiany (2018). Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Audiovisual Dalam Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Dan Advesity Quontient Terhadap Prestasi Belajar Matematika (Studi Kasus : SMK Rosma Karawang). *Media Informatika* Vol. 17, No. 1.
- Romero, et al (2017). *Game-Based Learning Across the Lifespan: Cross-Generational and Age-Oriented Topics*. Cham: Springer International Publishing.
- Rosidah et al (2022). Efektivitas Media Pembelajaran *Game* Interktif Berbasis Powerpoint Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD. *Seminar Nasional Paedagoria* Vol. 2.
- Santrock, John W (2013). *Psikologi Pendidikan Edisi Kedua*. Jakarta: Kencana.
- Sardiman (2011). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Satrianawati (2018). *Media Dan Sumber Belajar*. Yogyakarta : CV Budi Utama.
- Shela Febiani (2023). Pengaruh Media Evaluasi Berbasis *Gimkit* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKN. *Skripsi*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sudaryono (2014). *Educational Research Methodology*. Jakarta: Lentera Ilmu Cendikia.
- Sudjana (2002). *Metode Statistik*. Bandung: PT.Tarsito.
- Suharsimi, Arikunto (2006). "Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik." Jakarta: Rineka Cipta 134.
- Sugiyono (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta.

- . 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sri Sumarni (2012). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Insan Madani.
- Syaiful Bahri, Djamarah (2015). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wahyuningtyas R, Sulasono B. S (2020). "Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol. 2, No. 1.
- Wardia, Punaji Setyosari, and Saida Ulfa (2022). Efektivitas Penggunaan Game Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Hukum Bacaan Tanwin Siswa Kelas VII SMP. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*. Vol. 5, No. 4.
- Wina Sanjaya (2008). *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Yenni Sihombing, Bongguk (2023). Problematika Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Mandala*. Vol. 8, No. 2
- Zuhairini (1983). *Metodik Khusus Pendidikan Agama*. Surabaya : Usaha Nasional.  
Hal. 70

