

**PENGARUH METODE GAMIFIKASI TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH
KEBUDAYAAN ISLAM KELAS X MAN TANJUNGPINANG**



SKRIPSI

Diajukan Kepada Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri

Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau

Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S.Pd)

Oleh :

Febiola Atika Sari

22862302201

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI

SULTAN ABDURRAHMAN

KEPULAUAN RIAU

2026



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
SULTAN ABDURRAHMAN KEPULAUAN RIAU
Kampus : Jl. Lintas Barat KM. 19 Ceruk Ijuk Kelurahan Toapaya Asri - Bintan
Telp. 0771-4442607 Fax. 0771-4442610
Website : www.stainkepri.ac.id Email : stainkepri@kemenag.go.id

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Febiola Atika Sari
NIM : 22862302201
Prodi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan bahwa naskah skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri dan bukan plagiasi dari hasil karya orang lain. Jika di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini terdapat plagiasi, baik isi, logika, maupun datanya, secara keseluruhan atau sebagian, maka skripsi dan gelar sarjana yang diperoleh karenanya secara otomatis batal demi hukum.

Bintan, 28 Mei 2026
Yang menyatakan



Febiola Atika Sari
NIM 22862302201



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
SULTAN ABDURRAHMAN KEPULAUAN RIAU

Kampus : Jl. Lintas Barat KM. 19 Ceruk Ijuk Kelurahan Toapaya Asri - Bintan

Telp. 0771-4442607 Fax. 0771-4442610

Website : www.stainkepri.ac.id Email : stainkepri@kemenag.go.id

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul PENGARUH METODE GAMIFIKASI TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM KELAS X
MAN TANJUNGPINANG

Nama : Febiola Atika Sari
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
NIM : 22862302201

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang Panitia Ujian sarjana Jurusan Pendidikan Agama Islam Sekolah
Tinggi Agama Islam Negeri Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau, pada :

Hari : Selasa
Tanggal : 30 Juni 2026

Sehingga dapat diterima oleh Jurusan Pendidikan Agama Islam sebagai salah satu syarat untuk
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Bintan, 30 Juni 2026

TIM SIDANG SKRIPSI

KETUA

Dr. H. Muhammad Faisal, M.Ag
NIP. 197503242006041005

SEKRETARIS

Triliana, M.Pd
NIP. 199510092025052006

PENGUJI I

Zulfadly Mukhtar, M.Pd
NIP. 198708252022031001

PENGUJI II

Saepuddin, M.Ag
NIP. 197409152023211004

Ketua STAIN Sultan Abdurrahman
Kepulauan Riau



Dr. H. Muhammad Faisal, M.Ag
NIP. 197503242006041005



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
SULTAN ABDURRAHMAN KEPULAUAN RIAU
Kampus : Jl. Lintas Barat KM. 19 Ceruk Ijuk Kelurahan Toapaya Asri - Bintan
Telp. 0771-4442607 Fax. 0771-4442610
Website : www.stainkepri.ac.id Email : stainkepri@kemenag.go.id

SURAT PERSETUJUAN PEMBIMBING

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Febiola Atika Sari
NIM : 22862302201
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Pengaruh Metode Gamifikasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa
Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X Man
Tanjungpinang

Menyatakan bahwa skripsi ini sudah layak untuk dilanjutkan pada sidang munaqasyah.
Diharapkan semoga skripsi tersebut sudah dapat diterima dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pembimbing I

Dr. Zulhamdan, M.Pd.I
NIP 198905022019031013

Bintan, Mei 2026
Pembimbing II

Muslena Layla, M.Si
NIP 199005022019032018



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
SULTAN ABDURRAHMAN KEPULAUAN RIAU
Kampus : Jl. Lintas Barat KM. 19 Ceruk Ijuk Kelurahan Toapaya Asri - Bintan
Telp. 0771-4442607 Fax. 0771-4442610
Website : www.stainkepri.ac.id Email : stainkepri@kemenag.go.id

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.
Program Studi Pendidikan Agama
Islam STAIN Sultan Abdurrahman
Kepulauan Riau

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi terhadap penulisan skripsi yang berjudul: Pengaruh Metode Gamifikasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X MAN Tanjungpinang.

Yang ditulis oleh :

Nama : Febiola Atika Sari
NIM : 22862302201
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Saya berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada program studi Pendidikan Agama Islam STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau untuk diujikan dalam rangka untuk memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S.Pd).

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Pembimbing I


Dr. Zilhamdan, M.Pd.I
NIP. 198905022019031013

Bintan, Mei 2026
Pembimbing II


Muslena Layla, M.Si
NIP. 199005022019032018

ABSTRAK

Febiola Atika Sari, 2026, 22862302201 Pengaruh Metode Gamifikasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X MAN Tanjungpinang

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas X di MAN Tanjungpinang. Salah satu alternatif metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah metode gamifikasi melalui penerapan elemen permainan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas X di MAN Tanjungpinang serta mengetahui besarnya pengaruh metode tersebut terhadap motivasi belajar siswa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (quasi experimental design) menggunakan desain nonequivalent control group design. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X MAN Tanjungpinang dengan jumlah sampel sebanyak 40 siswa yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan angket motivasi belajar yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data dilakukan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji paired sample t-test, uji independent sample t-test, dan uji effect size dengan bantuan program IBM SPSS Statistics 27.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai signifikansi Independent Sample T-Test pada data posttest sebesar 0,006 (Sig. < 0,05), sehingga terdapat perbedaan motivasi belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil perhitungan effect size menggunakan Cohen's d memperoleh nilai sebesar 0,919 yang termasuk kategori besar. Dengan demikian, metode gamifikasi memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI kelas X di MAN Tanjungpinang, pengaruh yang diberikan tergolong besar dan signifikan secara statistik.

Kata Kunci: Gamifikasi, Motivasi Belajar, Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

ABSTRACT

Febiola Atika Sari, 2026, 22862302201 The Effect of Gamification Methods on Student Learning Motivation in the History of Islamic Culture Subject of Grade X at MAN Tanjungpinang

This research was motivated by the low learning motivation of students in the History of Islamic Culture (SKI) subject of grade X at MAN Tanjungpinang. One alternative learning method that can be used to increase student learning motivation is the gamification method through the implementation of game elements in the learning process. This study aims to determine the effect of gamification methods on student learning motivation in the History of Islamic Culture (SKI) subject of grade X at MAN Tanjungpinang and to determine the extent of this method's influence on student learning motivation.

This study used a quantitative approach with a quasi-experimental design using a nonequivalent control group design. The population in this study were grade X students of MAN Tanjungpinang, with a sample of 40 students consisting of the experimental class and the control class. The data collection technique used a learning motivation questionnaire that had been tested for validity and reliability. Data analysis was conducted using normality tests, homogeneity tests, paired sample t-tests, independent sample t-tests, and effect size tests using IBM SPSS Statistics 27.

The results of the study showed that the significance value of the Independent Sample T-Test on the posttest data was 0.006 (Sig. <0.05), so there was a significant difference in learning motivation between the experimental class and the control class. The result of the effect size calculation using Cohen's d obtained a value of 0,919 which is included in the large category. Thus, the gamification method has an influence on student learning motivation in the SKI subject of class X at MAN Tanjungpinang, the influence given is large and statistically significant.

Keywords: Gamification, Learning Motivation, Islamic Cultural History (ISCS)

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Puji syukur kehadiran Allah Swt. yang senantiasa melimpahkan rahmat, nikmat, taufik, serta hidayah-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat pada waktunya. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad Saw., beserta keluarga, sahabat, dan seluruh pengikutnya hingga akhir zaman, yang telah membawa umat manusia dari masa kebodohan menuju masa yang penuh dengan ilmu pengetahuan, keimanan, dan peradaban yang lebih baik.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Strata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau dengan judul: “Pengaruh Metode Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X di MAN Tanjungpinang.”

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa penyelesaiannya tidak terlepas dari bantuan, dukungan, arahan, bimbingan, serta doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. H. Muhammad Faisal, M.Ag., selaku Ketua STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau.
2. Bapak Dr. Fadhila Yonata, M.Pd., selaku Wakil Ketua I STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau.
3. Bapak Dr. Drs. Almahfuz, M.Si., selaku Wakil Ketua II STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau.

4. Bapak H. Rahmad Budi Harto, S.E., M.M., selaku Wakil Ketua III STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau.
5. Bapak Dr. Zulhamdan, M.Pd.I., selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu, tenaga, serta pikiran dalam memberikan arahan, motivasi, dan bimbingan dengan penuh kesabaran kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini.
6. Ibu Muslena Layla, M.Si., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan masukan, arahan, serta bimbingan dengan penuh perhatian dan kesabaran sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
7. Bapak Dr. Nahrin Ajmain, M.A., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau sekaligus dosen penasihat akademik.
8. Bapak Ediyansyah M.Pd., selaku validator ahli yang telah berkenan memberikan penilaian, saran, dan masukan terhadap instrumen penelitian yang digunakan oleh penulis.
9. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau yang telah memberikan ilmu, pengalaman, dan wawasan kepada penulis selama masa perkuliahan.
10. Orang tua tercinta dan seluruh keluarga besar penulis yang senantiasa memberikan kasih sayang, doa, motivasi, dukungan moral maupun material, serta semangat yang tidak pernah putus kepada penulis selama proses pendidikan hingga penyelesaian skripsi ini.

11. Kepala MAN Tanjungpinang, Ibu Ulfah Ismiati, S.Pd., M.M., Wakil Kepala Bidang Kurikulum Bapak Omet Rasyidi, S.Pd., M.Pd., guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, serta seluruh pihak di MAN Tanjungpinang yang telah memberikan izin, bantuan, arahan, dan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan dan jauh dari kesempurnaan. Oleh sebab itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi perbaikan karya ilmiah ini di masa mendatang. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat, baik bagi penulis sendiri maupun bagi pembaca, serta dapat menjadi salah satu referensi dalam pengembangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Bintan, 25 Mei 2026

Penulis

Febiola Atika Sari

NIM 22862302201

DAFTAR ISI

Surat Pernyataan Keaslian.....	Error! Bookmark not defined.
Lembar Pengesahan.....	Error! Bookmark not defined.
<u>Surat Persetujuan Pembimbing.....</u>	Error! Bookmark not defined.
Nota Dinas.....	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	6
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR.....	8
MOTTO	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSEMBAHAN	Error! Bookmark not defined.
BAB I PENDAHULUAN.....	15
A. Latar Belakang.....	15
B. Rumusan Masalah.....	21
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	21
D. Kajian Terdahulu.....	23
E. Kerangka Teori	27
F. Sistematika Pembahasan	28
BAB II KONSEP TEORITIS & OPERASIONAL VARIABEL	Error!
Bookmark not defined.	
A. Kerangka Teori.....	Error! Bookmark not defined.
1. Metode Gamifikasi	Error! Bookmark not defined.
2. Motivasi Belajar.....	Error! Bookmark not defined.
3. Sejarah Kebudayaan Islam	Error! Bookmark not defined.
B. Hipotesis Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
C. Operasional Variabel	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
A. Desain Penelitian	Error! Bookmark not defined.
B. Populasi dan Sampel Penelitian	Error! Bookmark not defined.
C. Teknik Pengumpulan Data.....	Error! Bookmark not defined.

D. Teknik Analisis Data.....	Error! Bookmark not defined.
BAB IV PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA	Error! Bookmark not defined.
A. Tinjauan Umum Lokasi.....	Error! Bookmark not defined.
B. Pelaksanaan Penelitian Pada Kelas Eksperimen.....	Error! Bookmark not defined.
C. Penyajian Data.....	Error! Bookmark not defined.
D. Analisis Data.....	Error! Bookmark not defined.
BAB V PENUTUP	Error! Bookmark not defined.
A. Kesimpulan.....	Error! Bookmark not defined.
B. Saran.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA.....	30

DAFTAR TABEL

Tabel 0.1 Transliterasi Konsonan.....	viii
Tabel 0.2 Transliterasi Vokal Tunggal.....	x
Tabel 0.3 Transliterasi Vokal Rangkap.....	x
Tabel 0.4 Transliterasi Maddah	xi
Tabel 1.1 Kajian Terdahulu	9
Tabel 2.1 Adaptif Gamifikasi	25
Tabel 2.2 Operasional Variabel	35
Tabel 3.1 Nonequivalent Control Group Design.....	37
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Angket	43
Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas	46
Tabel 3.4 Hasil Uji Reliabilitas	48
Tabel 3.5 Kriteria Interpretasi Cohen's d	55
Tabel 4.1 Data Kepala MAN Tanjungpinang.....	58
Tabel 4.2 Hasil Kuesioner Pretest dan Posttest Kelas Kontrol	63
Tabel 4.3 Hasil Kuesioner Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen.....	64
Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas.....	66
Tabel 4.5 Hasil Uji Homogenitas	68
Tabel 4.6 Hasil Uji Paired Sampel T-Test	69
Tabel 4.7 Hasil Uji Independen Sampel T-Test	71
Tabel 4.8 Mean dan Standar Deviasi Kelas Kontrol dan Eksperimen	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Kerangka Berfikir.....	14
------------------------------------	----

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sangat penting untuk membentuk kepribadian umat Islam. Karena dengan mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam kita dapat mengambil suatu pelajaran dari perjalanan sejarah umat-umat terdahulu, baik umat yang patuh kepada Allah dan Rasul-Nya maupun yang membangkang, kemudian dijadikan pegangan dan teladan untuk kehidupan sekarang maupun masa yang akan datang. Dengan hal itu menggapai kebahagiaan kehidupan didunia dan diakhirat kelak.¹

Hal ini sejalan dengan firman Allah SWT dalam surah Yusuf ayat 111 :

لَقَدْ كَانَ فِي قَصَصِهِمْ عِبْرَةٌ لِّأُولِي الْأَلْبَابِ ۚ مَا كَانَ حَدِيثًا يُفْتَرَىٰ وَلَكِن تَصْدِيقَ الَّذِي بَيْنَ يَدَيْهِ وَتَفْصِيلَ كُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً لِّلْقَوْمِ الْمُؤْمِنِينَ ﴿١١١﴾

Artinya : “*Sungguh, pada kisah mereka benar-benar terdapat pelajaran bagi orang-orang yang berakal sehat. (Al-Qur'an) bukanlah cerita yang dibuat-buat, melainkan merupakan pembenar (kitab-kitab) yang sebelumnya, memerinci segala sesuatu, sebagai petunjuk, dan rahmat bagi kaum yang beriman*”.²

Ayat tersebut menegaskan bahwa kisah-kisah umat terdahulu mengandung pelajaran berharga bagi orang-orang yang berakal, sehingga pembelajaran sejarah memiliki fungsi edukatif, moral, dan spiritual yang sejalan dengan tujuan pembelajaran SKI. Seiring dengan perkembangan zaman, proses

¹ Rusiadi, “Problematika Dan Solusi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam,” *Cross-Border* 2, no. 1 (2019): hlm 121.

² [quran.kemenag.go.id/QS. Yusuf \(12\) : 111](http://quran.kemenag.go.id/QS. Yusuf (12) : 111), diakses pada 9 Juli 2026

pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh tujuan pendidikan dan nilai-nilai normatif, tetapi juga oleh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Siswa saat ini merupakan generasi yang tidak terlepas dari penggunaan internet, gawai, serta berbagai media digital interaktif. Kondisi tersebut berdampak pada perubahan karakteristik belajar siswa yang cenderung menyukai pembelajaran yang aktif, menantang, dan menyenangkan, serta kurang tertarik pada pembelajaran yang bersifat monoton dan satu arah.

Sebagai mata pelajaran yang sarat dengan kisah peristiwa dan tokoh-tokoh penting dalam sejarah Islam, SKI memerlukan strategi dan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara runtut, menarik, dan mudah dipahami. Guru dituntut untuk mengembangkan pembelajaran yang tidak hanya berpusat pada penyampaian materi, tetapi juga mampu melibatkan peserta didik secara aktif agar proses pembelajaran berjalan efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Mulyasa menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif baik secara fisik maupun mental.³

Peneliti memilih motivasi belajar sebagai variabel penelitian berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas X MAN Tanjungpinang. Hasil observasi menunjukkan bahwa selama proses pembelajaran berlangsung masih terdapat siswa yang kurang antusias mengikuti pembelajaran, cenderung pasif ketika guru menyampaikan materi, kurang berpartisipasi dalam kegiatan diskusi,

³ Enco Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif Dan Menyenangkan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017). hlm 99

serta kurang bersemangat dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Kondisi tersebut mencerminkan beberapa indikator rendahnya motivasi belajar sebagaimana dikemukakan oleh Hamzah B. Uno, seperti kurangnya minat, ketekunan, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Meskipun demikian, hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam relatif baik. Kondisi tersebut tidak menunjukkan adanya pertentangan, karena motivasi belajar dan hasil belajar merupakan dua konsep yang berbeda. Hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti kemampuan kognitif, pengalaman belajar sebelumnya, strategi evaluasi yang digunakan guru, serta faktor eksternal lainnya. Sementara itu, motivasi belajar lebih berkaitan dengan dorongan internal maupun eksternal yang menyebabkan peserta didik bersemangat, aktif, dan tekun dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, siswa yang memperoleh nilai tinggi belum tentu memiliki motivasi belajar yang tinggi, begitu pula sebaliknya.

Berdasarkan data awal penelitian yang dilakukan pada kelas X.E3 dan X.E1, diketahui bahwa jumlah siswa pada masing-masing kelas sebanyak 20 orang, total keseluruhan adalah 40 siswa. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan, diperoleh informasi bahwa tingkat motivasi belajar siswa masih tergolong rendah, yaitu mencapai 58% dari jumlah keseluruhan siswa. Dari total 40 siswa yang berasal dari dua kelas, terdapat sekitar 23 siswa yang menunjukkan motivasi belajar yang masih rendah, sedangkan sekitar 17 siswa lainnya telah menunjukkan motivasi belajar yang baik. Kondisi ini menunjukkan

bahwa sebagian besar siswa masih memerlukan upaya peningkatan motivasi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti memandang bahwa motivasi belajar tetap menjadi aspek yang penting untuk diteliti. Upaya meningkatkan motivasi belajar diharapkan tidak hanya mampu mempertahankan hasil belajar yang telah baik, tetapi juga meningkatkan keaktifan, partisipasi, antusiasme, serta keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, peneliti memilih menerapkan metode gamifikasi sebagai alternatif pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Pembelajaran yang kurang melibatkan siswa secara aktif dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar. Sardiman menjelaskan bahwa motivasi belajar merupakan faktor penting dalam menentukan keberhasilan belajar siswa, karena tanpa adanya motivasi, kegiatan belajar tidak akan berlangsung secara optimal.⁴ Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan membuat pembelajaran SKI menjadi lebih menarik dan bermakna. Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan membuat pembelajaran SKI menjadi lebih menarik dan bermakna. Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat diterapkan untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan adalah Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif,

⁴ A.M Sadirman, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2018).
hlm 75

dan Menyenangkan (PAIKEM). PAIKEM menekankan bahwa proses pembelajaran hendaknya mampu melibatkan peserta didik secara aktif serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar dapat meningkatkan motivasi belajar. Berdasarkan prinsip tersebut, peneliti memilih metode gamifikasi karena mampu menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan melalui penerapan elemen-elemen permainan seperti points, challenge, feedback, reward, dan leaderboard, sehingga peserta didik lebih antusias dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian, pemilihan metode gamifikasi dalam penelitian ini didasarkan pada kesesuaiannya dengan salah satu prinsip utama PAIKEM, yaitu pembelajaran yang menyenangkan (joyful learning).⁵

Dalam penerapannya, gamifikasi dapat dilakukan melalui media digital berbasis internet, seperti kuis interaktif daring, dan aplikasi pembelajaran digital. Namun demikian, keterbatasan akses internet di sekolah menjadi salah satu kendala dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis digital secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan alternatif gamifikasi yang dapat diterapkan baik secara offline maupun online. Beberapa bentuk gamifikasi offline yang dapat digunakan adalah permainan *Family Seratus* yang dikemas dalam bentuk kuis menggunakan media *PowerPoint*, pertualangan keliling yang dikemas dalam bentuk pertanyaan esai yang akan di jawab siswa ketika berkunjung ke pos, *Pass The Question* di kemas dalam bentuk permainan sederhana di mana guru

⁵ Lalan Sahlani Fauziah, Neng Sopiya, "Implementasi Model Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif Dan Menyenangkan (PAIKEM) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik," *Islamic Journal of Education* 2, no. 1 (2023).

memutar musik dan memberi barang untuk di oper keliling sampai guru menghentikan musik, siswa yang memegang barang di saat musik dimatikan akan menjawab pertanyaan yang guru berikan, sehingga gamifikasi ini dapat digunakan tanpa jaringan internet. Selain itu, guru juga dapat memanfaatkan permainan edukatif lain dalam bentuk online seperti kuis kelompok menggunakan Quiz.zep atau kartu soal dengan menggunakan Wordwall yang mampu meningkatkan keaktifan siswa.

Sejalan dengan itu, hasil penelitian di bidang pendidikan menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan dan membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.⁶ Berdasarkan hasil telaah terhadap beberapa penelitian terdahulu, sebagian besar penelitian tentang gamifikasi dalam pembelajaran lebih banyak dilakukan pada mata pelajaran umum seperti Matematika dan Pendidikan Agama Islam, serta berfokus pada peningkatan hasil belajar. Sementara itu, penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di tingkat Madrasah Aliyah, khususnya kelas X, masih sangat terbatas.

Dengan mempertimbangkan karakteristik siswa di era digital serta keterbatasan sarana pendukung pembelajaran, penerapan gamifikasi baik berbasis digital maupun non-digital menjadi relevan untuk dikaji lebih lanjut.

⁶ Suparmini, dkk "Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Era Digital," *Education and Social Sciences Review* 5, Nomor 2 (2014). hlm 145-148

Hal ini penting agar pembelajaran SKI tidak hanya adaptif terhadap perkembangan zaman, tetapi juga tetap dapat diterapkan secara kontekstual sesuai kondisi sekolah. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengisi kekosongan penelitian tersebut serta memberikan kontribusi empiris dalam pengembangan pembelajaran SKI. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Metode Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X MAN Tanjungpinang”.

B. Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat pengaruh metode gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada siswa kelas X MAN Tanjungpinang?
2. Seberapa besar pengaruh metode gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada siswa kelas X MAN Tanjungpinang ?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan
 - a. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh metode gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa pada Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada siswa kelas X MAN Tanjungpinang
 - b. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh metode gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas X MAN Tanjungpinang.

2. Kegunaan

a. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan kajian ilmu pendidikan, khususnya terkait penerapan gamifikasi dalam pembelajaran serta pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam penggunaan strategi pembelajaran inovatif, terutama metode gamifikasi, untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

2) Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Sehingga metode gamifikasi ini meningkatkan minat, motivasi, dan semangat dalam belajar.

3) Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi bahan masukan dalam upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan inovasi pembelajaran di sekolah melalui metode gamifikasi.

4) Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi pengalaman dan referensi dalam melakukan penelitian ilmiah, khususnya penelitian kuantitatif di bidang pendidikan.

D. Kajian Terdahulu

Untuk mendukung penelitian ini, penulis memaparkan sejumlah penelitian terdahulu yang berkaitan dengan tema dan fokus penelitian yang sedang dibahas.

Tabel 1.1 Kajian Terdahulu

No	Judul Penelitian	Jenis dan Metode Penelitian	Variabel Penelitian	Persamaan dan Perbedaan
1	Skripsi Sumiati (2025), Insitut Agama Islam Negeri Palopo, Penerapan Model Gamifikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI TKR A SMKN 2 Kota Palopo	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	X : Model Gamifikasi Y : Motivasi belajar Siswa	Penelitian sama menggunakan gamifikasi. Perbedaan penelitian adalah pada jenis penelitian Suamiati menggunakan penelitian tindakan kelas sedangkan peneliti saat ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif, quasi eksperimen. ⁷

⁷ Sumiati, "Penerapan Model Gamifikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI TKR SMKN 2 Kota Palopo" (Insitut Agama Islam Negeri Palopo, 2025). hlm 128

2	Skripsi Nanda Risye Arrizqiyah (2024), Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati, Pengaruh Metode Pembelajaran Gamifikasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.	Kuantitatif	X : Metode Pembelajaran Gamifikasi Y : Hasil Belajar Siswa	Penelitian sama-sama menggunakan metode gamifikasi dan jenis penelitian quasi eksperimen. Untuk perbedaannya terletak pada variabel Y hasil belajar, sedangkan penelitian ini fokus pada motivasi belajar siswa. ⁸
3	Skripsi Binti Sofiatul Amalia (2022), Insitut Agama Islam Negeri Kediri, Pengaruh Gamifikasi Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMPN 06 Kota Batu	Kuantitatif	X : Gamifikasi Pembelajaran Y : Hasil Belajar Peserta Didik	Penelitian sama-sama meneliti tentang pengaruh gamifikasi. Perbedaannya terletak pada konteks mata pelajaran matematika pada kelas VII SMPN 06, sedangkan penelitian saat ini fokus pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada siswa kelas X MAN Tanjungpinang. ⁹

⁸ Nanda Risye Arrizqiyah, "Pengaruh Metode Pembelajaran Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam." (Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati, 2024).

⁹ Binti Sofiatul Amalia, "Pengaruh Gamifikasi Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMPN 06 Kota Batu" (Insitut Agama Islam Negeri Kediri, 2022).

4	Dennis Mega Ayu Saputri, J. Priyanto Widodo, dan Satrio Wibowo (2024) berjudul "The Effect of Genially Website-Based Gamification Media on History Learning Motivation (Pengaruh Media Pembelajaran Gamifikasi Berbasis Website Genially terhadap Motivasi Belajar Sejarah)" yang diterbitkan dalam Santhet:	Penelitian ini menggunakan metode pre-eksperimen dengan desain one group pretest-posttest	X : Media Pembelajaran Gamifikasi Berbasis Website Genially Y : Motivasi Belajar	Persamaannya terletak pada mengkaji pengaruh gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa serta menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengukur pengaruh penerapan gamifikasi dalam proses pembelajaran. Perbedaanannya terletak pada mata pelajaran, media gamifikasi, lokasi penelitian, dan desain penelitian. ¹⁰
5	Suprianto dan Rhoma Dwi Yuliantri (2025) melakukan penelitian berjudul "Application of Gamification in History Learning: Its Impact on Students' Motivation and Understanding of Historical Concepts" yang diterbitkan dalam Jurnal Praksis dan Dedikasi Sosial.	Penelitian ini menggunakan metode quasi experiment dengan desain pretest-posttest control group design.	X : Aplikasi Gamifikasi Y : Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep Sejarah	Persamaan meneliti pengaruh gamifikasi terhadap motivasi belajar menggunakan pendekatan eksperimen dalam proses pembelajaran. Perbedaanannya terletak pada mata pelajaran, variabel yang diteliti, lokasi

¹⁰ Saputri dkk, "The Effect of Genially Website-Based Gamification Media on History Learning Motivation (Pengaruh Media Pembelajaran Gamifikasi Berbasis Website Genially Terhadap Motivasi Belajar Sejarah," *Santhet : Jurnal Sejarah, Pendidikan, Dan Humaniora* 8, no. 2 (2024).

				penelitian, dan implementasi gamifikasi. ¹¹
--	--	--	--	--

Berdasarkan kajian terhadap penelitian-penelitian terdahulu, diketahui bahwa penerapan gamifikasi telah banyak diteliti dan secara umum menunjukkan pengaruh positif terhadap motivasi maupun hasil belajar peserta didik. Namun, sebagian besar penelitian tersebut diterapkan pada mata pelajaran umum, memanfaatkan media digital tertentu seperti Genially atau platform gamifikasi lainnya, serta belum secara khusus mengkaji pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) pada jenjang Madrasah Aliyah. Selain itu, terdapat perbedaan pada desain penelitian, karakteristik subjek penelitian, serta bentuk implementasi gamifikasi yang digunakan.

Penelitian ini memiliki kebaruan (novelty) karena mengkaji pengaruh metode gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas X di MAN Tanjungpinang menggunakan desain Quasi Experiment dengan Nonequivalent Control Group Design. Penerapan gamifikasi dalam penelitian ini tidak hanya memanfaatkan media digital, tetapi juga mengombinasikan berbagai permainan edukatif yang diadaptasi dari strategi pembelajaran aktif, seperti Family 100, Misi Kartu Misteri, Pass the Question, Petualangan Keliling, Wordwall, Quiz.zep, Kuis Kecepatan, dan Benar atau Salah, yang dipadukan dengan elemen-elemen gamifikasi seperti points, challenge, feedback, leaderboard, dan reward. Dengan demikian,

¹¹ Suprianto dan Rhoma Dwi Yuliantri, "Application of Gamification in History Learning: Its Impact on Students' Motivation and Understanding of Historical Concepts," *Jurnal Praksis Dan Dedikasi Sosial* 8, no. 1 (2025).

penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran SKI.

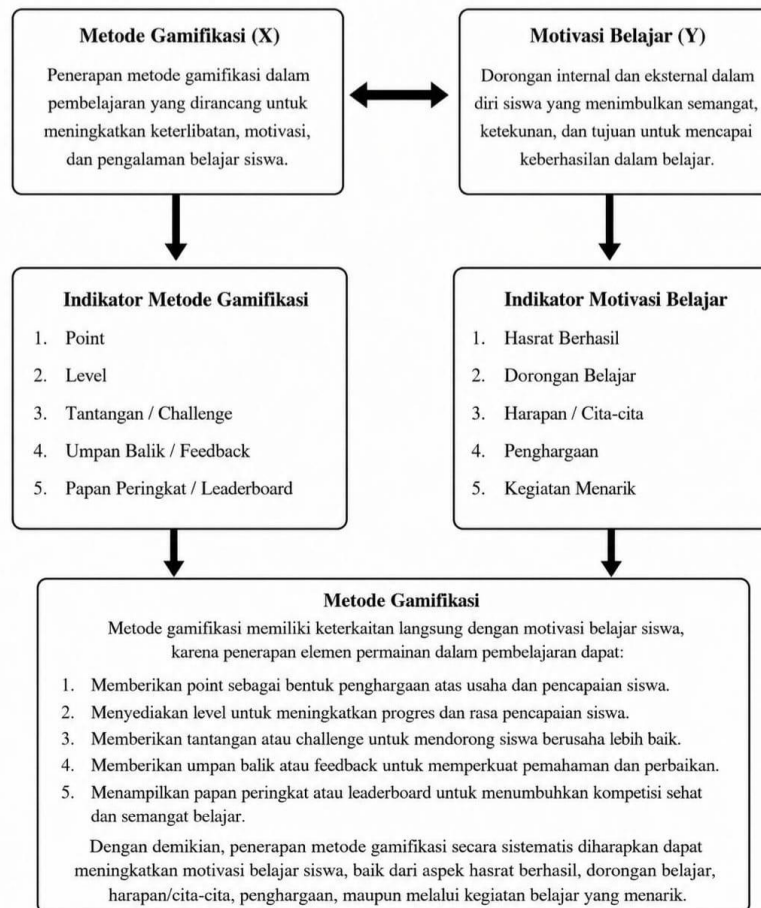
E. Kerangka Teori

Metode gamifikasi dapat dipahami sebagai pendekatan yang mengintegrasikan elemen-elemen desain permainan ke dalam konteks yang bukan permainan. Dalam penerapannya, gamifikasi memanfaatkan motivasi pengguna agar memberikan dampak yang lebih efektif. Terdapat dua jenis motivasi dalam gamifikasi, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.¹²

Menurut Hamzah B. Uno, motivasi belajar merupakan dorongan yang berasal dari faktor internal maupun eksternal pada peserta didik yang mendorong munculnya perilaku belajar, yang umumnya ditandai oleh sejumlah indikator pendukung. Indikator tersebut meliputi adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, dorongan serta kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam proses pembelajaran, serta lingkungan belajar yang kondusif. Sementara itu, menurut Nashar, motivasi belajar merupakan kondisi psikologis yang mendorong peserta didik untuk belajar dengan perasaan senang dan kesungguhan. Kondisi ini pada akhirnya akan membentuk pola belajar yang sistematis, meningkatkan konsentrasi, serta memungkinkan peserta didik untuk mampu menyeleksi aktivitas belajar secara efektif.¹³

¹² Fedelis Brian Putra Prakasa dkk, "Gamifikasi Sebagai Metode Untuk Mendapatkan Customer Loyalty : Review Literatur," *Jurnal Teknologi Informasi* 17, no. 1 (2020). hlm 13

¹³ Dkk Herwati, *Motivasi Dalam Pendidikan : Konsep, Teori Dan Aplikasi* (Malang: PT. Literasi Nusantara Abadi Grup, 2023). hlm 32



Gambar 1.1 Bagan Kerangka Teori

F. Sistematika Pembahasan

Dalam penyusunan skripsi ini, sistematika pembahasan dibagi ke dalam beberapa bab dan subbab.

Bab I Dalam skripsi ini berisi uraian umum penulisan yang terdiri atas latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, kajian terdahulu, kerangka teori, serta sistematika pembahasan.

Bab II Bagian ini membahas konsep teoritis serta operasional variabel yang menjadi dasar penelitian. Pada bab ini dibahas landasan teori, asumsi dan

hipotesis penelitian, juga penjelasan mengenai operasional variabel yang digunakan.

Bab III Membahas metode penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini. Pembahasan meliputi desain penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah hasil penelitian.

Bab IV Memaparkan hasil penelitian beserta pembahasannya. Bagian ini mencakup gambaran umum lokasi penelitian, penyajian data hasil lapangan, serta analisis dan penjelasan data guna menjawab rumusan masalah penelitian.

Bab V Merupakan bagian akhir skripsi yang mencakup kesimpulan dan saran. Bab ini menyajikan ringkasan hasil penelitian sekaligus rekomendasi yang dapat dijadikan acuan bagi pengembangan teori maupun praktik di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- A'imatul Kutbaniyah, dkk. "Gamifikasi Sebagai Strategi Efektif Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Dalam Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Pendidikan Islam* 6 Nomor 1 (2025). <https://doi.org/10.21154/maalim.v6i1.10948>.
- Abdul Fattah Nasution. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Harfa Creative, 2023.
- Amruddin, Dkk. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Sukoharjo: Pradina Pustaka, 2022.
- Ardiansyah, Dkk. "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif." *Jurnal Pendidikan Islam* 1 (2023).
- Aris Shoimin. *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*, 2017.
- Arrizqiyah, Nanda Risye. "Pengaruh Metode Pembelajaran Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam." Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati, 2024.
- Audia Dwi Retno Wulandari, Dkk. "Perbandingan Nilai Ujian Madrasah Aqidah Akhlak Antara Kurikulum KTSP Dan Kurikulum 2013 Dengan Menggunakan Analisis Uji Independent Sampel T-Test." *Journal of Applied Statistics, Mathematics, and Data Science* 3, no. 1 (2025).
- Aziz Alimul Hidayat. *Menyusun Instrumen Penelitian & Uji Validitas-Reliabilitas*. Surabaya: Health Books Publishing, 2021.
- Binti Sofiatul Amalia. "Pengaruh Gamifikasi Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMPN 06 Kota Batu." Insitut Agama Islam Negeri Kediri, 2022.
- Budi Darma. *Statiska Penelitian Menggunakan SPSS (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji t, Uji F, R2*. Jakarta: Guepedia, 2021.
- Chotamul Fajri dkk. "Pengaruh Kepuasan Kerja Dan Disiplin Kerja Terhadap Kinerja Karyawan PT. Indonesia Applicad" 5 (2022).
- Dimiyati dan Mudjiono. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2015.
- Enco Mulyasa. *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif Dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017.
- Fauziah, Neng Sopiyyah, dan Lalan Sahlani. "Implementasi Model Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif Dan Menyenangkan (PAIKEM) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik." *Islamic Journal of Education* 2, no. 1 (2023).
- Fedelis Brian Putra Prakasa dkk. "Gamifikasi Sebagai Metode Untuk Mendapatkan

- Customer Loyalty : Review Literatur.” *Jurnal Teknologi Informasi* 17, no. 1 (2020).
- Gabe Zichermann dan Christopher Cunningham. *Gamification By Design Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. Canada: O’Reilly Media, 2011.
- Hajizah dan Noorazmah Hidayati. “Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Di Madrasah Aliyah : Konsep, Indikator, Materi Dan Evaluasi.” *Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran* 18, no. 2 (2023).
- Hamzah B Uno. *Teori Motivasi Dan Pengukurannya : Analisis Di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2016.
- Hardani dkk. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2020.
- Herwati, Dkk. *Motivasi Dalam Pendidikan : Konsep, Teori Dan Aplikasi*. Malang: PT. Literasi Nusantara Abadi Grup, 2023.
- I Ketut Swarjana. *Statistik Kesehatan*. Yogyakarta: Andi Offset, 2022.
- Imam Ghozali. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2018.
- John Ward Creswell dan J. David Creswell. *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, Dan Campuran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2021.
- Karl M. Kapp. *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: John Wiley & Sons, 2012.
- Kevin Werbach, Hunter. *For The Win : How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Philadelphia: Wharton Digital Press, 2012.
- Khairunnisa, dkk. “Penggunaan Effect Size Sebagai Mediasi Dalam Koreksi Efek Suatu Penelitian.” *Jurnal Pendidikan Matematika: Judika Education* 5 Nomor 2 (2022).
- Khusnul Khuluq, Dkk. “Project-Based Learning Dengan Pendekatan Gamifikasi : Untuk Pembelajaran Yang Menarik Dan Efektif.” *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 6 Nomor 2 (2023).
- Maujud dkk. “Penerapan Model Pembelajaran PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif Dan Menyenangkan).” *El-Tsaqafah : Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab* 21, no. 1 (2022).
- Melvin L Silberman. *Active Learning : 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia, 2013.
- Muhammad Afdan Rojabi. *Strategi Gamifikasi Mengubah Tugas Menjadi Tantangan*. Bogor: Afdan Rojabi Publisher, 2025.

- Novi Mayasari, Johar Alimuddin. *Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Pertama. Banyumas: CV Rizquna, 2023.
- Nurhaswinda, dkk. "Tutorial Uji Normalitas Dan Menggunakan Aplikasi SPSS Uji Homogenitas." *Jurnal Cahaya Nusantara* 1, no. 2 (2025).
- Oemar Hamalik. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara, 2017.
- Pugu dkk. *Metodologi Penelitian: Konsep, Strategi, Dan Aplikasi*. Padang: PT Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.
- Punaji Setyosari. *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana, 2020.
- Purba, Dkk. "Gamifikasi Dalam Pendidikan : Meningkatkan Motivasi Dan Keterlibatan Siswa." *Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya Dan Pendidikan* 1, no. 5 (2024).
- Quraissy, Andi. "Normalitas Data Menggunakan Uji Kolmogorov-Smirnov Dan Saphiro-Wilk (Studi Kasus Penghasilan Orang Tua Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika Unismuh Makassar)." *-HEST: Journal of Health, Education, Economics, Science, and Technology* 3 Nomor 1 (2020).
- Rida Haniyah Siregar dan Meyniar Albina. "Menjelaskan Cara Menganalisis Data Dalam Penelitian Pendidikan." *Urnal Media Akademik (JMA)* 3 Nomor 6 (2015).
- Rusiadi. "Problematika Dan Solusi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam." *Cross-Border* 2, no. 1 (2019).
- Sadirman, A.M. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers, 2018.
- Saputri dkk. "The Effect of Genially Website-Based Gamification Media on History Learning Motivation (Pengaruh Media Pembelajaran Gamifikasi Berbasis Website Genially Terhadap Motivasi Belajar Sejarah." *Santhet : Jurnal Sejarah, Pendidikan, Dan Humaniora* 8, no. 2 (2024).
- Sarah Fauziyah dkk. "Penerapan Goal Setting Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa: Pendekatan Eksperimen Non-Randomized Control Trial." *Psycho Idea* 21 Nomor 2 (2023).
- Sena Wahyu Purwanza, Dkk. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Kombinasi*. Bandung: CV. Media Sains Indonesia, 2022.
- Srimuliyani. "Menggunakan Teknik Gamifikasi Untuk Meningkatkan Pembelajaran Dan Keterlibatan Siswa Di Kelas." *Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan* 1 Nomor 1 (2023).
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.

- . *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2022.
- Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Sumiati. “Penerapan Model Gamifikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI TKR SMKN 2 Kota Palopo.” Insitut Agama Islam Negeri Palopo, 2025.
- Suparmini, dkk. “Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Era Digital.” *Education and Social Sciences Review* 5, Nomor 2 (2014).
- Supriadi, Gito. *Statistik Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press, 2021.
- Suprianto dan Rhoma Dwi Yuliantri. “Application of Gamification in History Learning: Its Impact on Students’ Motivation and Understanding of Historical Concepts.” *Jurnal Praksis Dan Dedikasi Sosial* 8, no. 1 (2025).
- Syafrida Hafni Sahir. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: KBM Indonesia, 2021.
- Syaiful Bahri Djamarah. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2018.
- Yogi Ageng Sri Legowo. “Gamifikasi Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar.” *Journal Of Islamic Primary Education* 3, no. 1 (2022).
- Yudhi Fachrudin. “Analisis Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.” *Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Dasar* 6 Nomor 1 (2023).