

**PENINGKATAN MOTIVASI DAN MINAT BELAJAR
PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN AL-QURAN HADIS
MELALUI *GAME NEW FAMILY 100*
BERBASIS KAHOOT DI KELAS 7A
MTS NO 32 LAMASI**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memeroleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Palopo*



Oleh

MASYKUR ZAINI
22 0201 0115

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PALOPO
2026**

**PENINGKATAN MOTIVASI DAN MINAT BELAJAR
PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN AL-QURAN HADIS
MELALUI *GAME NEW FAMILY 100*
BERBASIS KAHOOT DI KELAS 7A
MTS NO 32 LAMASI**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memeroleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Palopo*



Oleh

MASYKUR ZAINI
22 0201 0115

Pembimbing:

- 1. Prof. Dr. Abdul Pirol, M.Ag.**
- 2. Muh. Yamin, S.Pd., M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PALOPO
2026**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Masykur Zaini
Nim : 22 0201 0115
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan plagiasi ataupun duplikat dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya dan segala kekeliruan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Bilamana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 20 November 2025

Yang membuat pernyataan


MASYKUR ZAINI
22 0201 0115

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul Peningkatan Motivasi dan Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Melalui *Game New Family* 100 Berbasis Kahoot di Kelas 7A MTs No 32 Lamasi yang ditulis oleh Masykur Zaini Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 2202010115, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari Selasa, tanggal 13 Januari 2026 M bertepatan dengan 24 Rajab 1447 H telah diperbaiki sesuai dengan catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar sarjana pendidikan (S.Pd.).

Palopo, 20 Januari 2026

TIM PENGUJI

- | | | |
|---------------------------------|---------------|---|
| 1. Hasriadi, S.Pd., M.Pd. | Ketua Sidang | () |
| 2. Dr. Hj. A. Riawarda, M.Ag. | Penguji I | () |
| 3. Hasriadi, S.Pd., M.Pd. | Penguji II | () |
| 4. Prof. Dr. Abdul Pirol, M.Ag. | Pembimbing I | () |
| 5. Muh Yamin, S.Pd., M.Pd. | Pembimbing II | () |

Mengetahui:

a.n. Rektor UIN Palopo

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Prof. Dr. H. Sukirman, S. S., M.Pd.
NIP 19670516 200003 1 002

Ketua Program Studi

Pendidikan Agama Islam



Dr. Andi Ary Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd.
NIP 19910608 201903 1 007

PRAKATA

بسم الله الرحمن الرحيم

الحمد لله رب العالمين والصلاة والسلام على اشرف الانبياء والمرسلين سيدنا محمد
وعلى اله وصحبه اجمعين

Penulis menyampaikan rasa syukur kepada Allah Swt. atas segala rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Peningkatan Motivasi dan Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadis Melalui *Game New Family 100* berbasis Kahoot di kelas 7A MTs No 32 Lamasi.”

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada program studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri (UIN) Palopo. Penyusunan skripsi ini tentu tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Meskipun penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, namun penyelesaian skripsi ini menjadi langkah penting yang tidak akan tercapai tanpa kontribusi dan doa dari banyak pihak.

Oleh karena itu, dengan penuh rasa syukur, ketulusan hati, dan keikhlasan, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Abbas Langaji, M.Ag. Selaku Rektor UIN Palopo, Dr. Munir Yusuf, M.Pd. Wakil Rektor I Bidang Akademik dan pengembangan, Dr. Masruddin M. Hum. Wakil Rektor II Bidang Adminitrasi Umum, dan Dr. Takdir Ishak, M.H., M.K.M. Wakil Rektor III Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama, yang telah membina

dan mengembangkan perguruan tinggi, tempat penulis memperoleh berbagai ilmu pengetahuan.

2. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Palopo, Dr. Hj. Fauziah Zainuddin, M.Ag. Wakil Dekan I, Hj. Nursaeni, S.Ag., M.Pd. Wakil Dekan II, serta Dr. Taqwa, S.Ag., M.Pd. Wakil Dekan III UIN Palopo, Mattuju, S.Ag. selaku kabag FTIK, yang senantiasa membina dan mengembangkan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan menjadi fakultas yang terbaik.
3. Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam di UIN Palopo beserta Hasriadi, S.Pd., M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam, dan Nurjannah, S.Pd., M.Pd. staf yang telah membantu dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi.
4. Prof. Dr. Abdul Pirol, M.Ag. selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, masukan, dan mengarahkan dalam rangka penyelesaian skripsi.
5. Muh. Yamin, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, masukan, dan mengarahkan dalam rangka penyelesaian skripsi dan juga selaku Dosen Penasehat Akademik.
6. Seluruh Dosen dan staf pegawai di Universitas Islam Negeri (UIN) Palopo yang telah memberikan ilmu, bimbingan, serta pelayanan yang tulus selama penulis menempuh pendidikan, serta atas segala bentuk bantuan dan dukungan yang telah diberikan dalam proses penyusunan skripsi ini.
7. Zainuddin S., S.E., M.Ak. selaku Kepala Unit Perpustakaan beserta seluruh karyawan dan karyawan di lingkungan Universitas Islam Negeri (UIN) Palopo

yang telah memberikan bantuan dan pelayanan terbaik, khususnya dalam memfasilitasi penulis dalam mengakses dan mengumpulkan berbagai literatur yang relevan dengan pembahasan skripsi ini.

8. Siswanto, S.Pd. selaku Kepala Sekolah MTs No 32 Lamasi dan ibu Nurfajarwati, S.Pd. selaku guru mata pelajaran al-Qur'an hadis sekaligus Guru Pembimbing dan Staf yang telah memberikan izin dan bantuan dalam melaksanakan penelitian.
9. Peserta Didik MTs No 32 Lamasi yang telah bekerja sama dengan penulis dalam proses penyelesaian penelitian ini.
10. Ucapan terima kasih yang tulus dan mendalam penulis sampaikan secara khusus kepada kedua orang tua tercinta, Ayahanda Slamet Zarkasih dan Ibunda Dewi Nawanti, yang senantiasa memberikan kasih sayang, doa, semangat, perhatian, serta dukungan moral dan material tanpa henti. Segala bentuk pengorbanan dan ketulusan yang telah diberikan kepada penulis dan seluruh anak-anaknya menjadi sumber kekuatan utama dalam menyelesaikan studi ini.
11. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada teman-teman seperjuangan di kelas PAI E atas kebersamaan, kerja sama, serta dukungan yang telah diberikan selama masa perkuliahan. Ucapan terima kasih secara khusus penulis sampaikan kepada keluarga terdekat Zaky Fuadi, Fitriyaningsi, dan Khoirul Mursidah, yang senantiasa memberikan semangat, dukungan moral, dan doa yang tulus selama proses penyusunan skripsi ini.
12. Terakhir, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada diri sendiri. Ucapan ini ditujukan sebagai bentuk penghargaan atas kekuatan,

keteguhan, serta semangat yang terus terjaga hingga mampu bertahan melalui berbagai tantangan dan proses panjang. Tanpa kesabaran, keyakinan, serta usaha yang tak kenal lelah, penulis mungkin tidak akan sampai pada titik akhir perjuangan ini dengan penuh rasa syukur dan kebahagiaan.

Semoga segala usaha dan proses yang telah dilakukan dalam penyusunan skripsi ini bernilai ibadah di sisi Allah Swt. serta mendapatkan limpahan pahala dan ridha-Nya. Amin.

Palopo, 03 Januari 2026

MASYKUR ZAINI

22 0201 0115

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

A. *Transliterasi Arab-Latin*

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasi nya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	-	-
ب	Ba'	B	Be
ت	Ta'	T	Te
ث	Ša'	Š	Es dengan titik di atas
ج	Jim	J	Je
ح	Ha'	Ḥ	Ha dengan titik di bawah
خ	Kha	Kh	Ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	Ž	Zet dengan titik di atas
ر	Ra'	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Esdan ye
ص	Šad	Š	Es dengan titik di bawah
ض	Ḍaḍ	Ḍ	De dengan titik di bawah
ط	Ṭa	Ṭ	Te dengan titik di bawah
ظ	Ẓa	Ẓ	Zet dengan titik di bawah
ع	'Ain	'	Koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Fa
ق	Qaf	Q	Qi

ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha'	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya'	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (').

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>fatḥah</i>	a	a
اِ	<i>kasrah</i>	i	i
اُ	<i>ḍammah</i>	u	u

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَيّ	<i>fatḥah dan yā'</i>	ai	a dan i
اَوّ	<i>fatḥah dan wau</i>	au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*
هَوْلَ : *hau-la*

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ... اِ...	<i>fatḥah</i> dan <i>alif</i> atau <i>yā'</i>	ā	a dan garis di atas
اِ...	<i>kasrah</i> dan <i>yā'</i>	ī	i dan garis di atas
اُ...	<i>ḍammah</i> dan <i>wau</i>	ū	u dan garis di atas

مَاتَ : māta
رَمَى : rāmā
قِيلَ : qīla
يَمُوتُ : yamūtu

4. Tā marbūtah

Transliterasi untuk *tā' marbūtah* ada dua, yaitu *tā' marbūtah* yang hidup atau mendapat harakat *fatḥah*, *kasrah*, dan *ḍammah*, transliterasinya adalah [t]. sedangkan *tā' marbūtah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā' marbūtah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā' marbūtah* itu ditransliterasikan dengan ha [h].

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *raudah al-atfāl*
الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madīnah al-fādilah*
الْحِكْمَةُ : *al-hikmah*

5. Syaddah (*Tasydīd*)

Syaddah atau *tasydīd* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbanā*
نَجِّنَا : *najjainā*
الْحَقُّ : *al-haqq*
نُعِمْ : *nu'ima*
عَدُوُّ

: 'aduwwun

Jika huruf ع ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (اِ) maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi ī.

Contoh:

عَلِيٌّ	: 'Alī (bukan 'Aliyy atau A'ly)
عَرَبِيٌّ	: 'Arabī (bukan A'rabiyy atau 'Arabiy)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (*alif lam ma'rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsi yah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ	: <i>al-syamsu</i> (bukan <i>asy-syamsu</i>)
الزَّلْزَلَةُ	: <i>al-zalzalah</i> (bukan <i>az-zalzalah</i>)
الْفَلَسَفَةُ	: <i>al-falsafah</i>
الْبِلَادُ	: <i>al-bilādu</i>

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ	: <i>ta'murūna</i>
النَّوْعُ	: <i>al-nau'</i>
شَيْءٌ	: <i>syai'un</i>
أَمْرٌ	: <i>umirtu</i>

8. Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau

kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari *al-Qur'ān*), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

Syarh al-Arba'in al-Nawāwī

Risālah fī Ri'āyah al-Maslahah

9. *Lafz al-Jalālah*

Kata "Allah" yang didahului partikel seperti huruf jarr dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudāfilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

دِينَ اللّٰه <i>dīnullāh</i>	بِاللّٰه <i>billāh</i>
---------------------------------	---------------------------

adapun *tā'marbūtah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*, diteransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُمْ فِي رَحْمَةِ اللّٰه <i>hum fī rahmatillāh</i>

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Contoh:

Wa mā Muhammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wudi'a linnāsi lallazī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramadān al-lazī unzila fīhi al-Qurān

Nasīr al-Dīn al-Tūsī

Nasr Hāmid Abū Zayd

Al-Tūfī

Al-Maslahah fī al-Tasyrī' al-Islāmī

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

Abū al-Walīd Muhammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad Ibnu)

Nasr Hāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Nasr Hāmid (bukan, Zaīd Nasr Hāmid Abū)

C. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

Swt. = *Subhanahu Wa Ta'ala*

saw. = *Sallallahu 'Alaihi Wasallam*

AS = *'Alaihi Al-Salam*

H = Hijrah

M = Masehi

SM = Sebelum Masehi

QS .../...: 4 = QS al-Baqarah/2: 4 atau QS Ali 'Imran/3: 4

HR = Hadis Riwayat

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
PRAKATA.....	V
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN	IX
DAFTAR ISI	XV
DAFTAR AYAT	XVII
DAFTAR HADIS	xvii
DAFTAR TABEL.....	xviii
DAFTAR GAMBAR.....	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
ABSTRAK.....	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Definisi Operasional.....	8
BAB II KAJIAN TEORI	9
A. Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	9
B. Landasan Teori	16
C. Kerangka Pikir	38
D. Hipotesis Tindakan.....	40
BAB III METODE PENELITIAN	41
A. Jenis Penelitian.....	42
B. Prosedur Penelitian.....	44
1. Subjek Penelitian	44
2. Waktu dan Lamanya Tindakan	44
3. Lokasi Penelitian	44
4. Langkah-langkah Penelitian Tindakan Kelas.....	45
C. Sasaran Penelitian	48
D. Instrumen Penelitian.....	48

E. Teknik Analisis Data	50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	54
A. Hasil Penelitian	54
B. Pembahasan	93
BAB V PENUTUP	96
A. Kesimpulan	96
B. Implikasi	96
C. Saran	98
DAFTAR PUSTAKA	99
LAMPIRAN	

DAFTAR AYAT

Kutipan Ayat 1 QS Al-Baqarah/2: 2.....	29
Kutipan Ayat 2 QS Al-Isra'/17: 9	30
Kutipan Ayat 3 QS Al-Hasyr/59: 7	31

DAFTAR HADIS

Kutipan Hadis tentang Motivasi Belajar	17
Kutipan Hadis Riwayat Tirmidzi tentang Membaca Al-Qur'an.....	30
Kutipan Hadis tentang Keberhasilan Manusia dalam Dunia dan Akhirat	32

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kriteria Persentase Observasi Peserta Didik dan Guru	50
Tabel 3.2 Kriteria Persentase Motivasi Belajar	51
Tabel 3.3 Kriteria Persentase Minat Belajar Peserta Didik.....	52
Tabel 4.1 Data Keadaan Peserta Didik MTs No 32 Lamasi.....	54
Tabel 4.2 Data Sarana dan Prasarana MTs No 32 Lamasi	55
Tabel 4.3 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Peserta Didik Pertemuan I	64
Tabel 4.4 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Peserta Didik Pertemuan II.....	65
Tabel 4.5 Rata-rata hasil Observasi Kegiatan Peserta Didik Siklus I.....	67
Tabel 4.6 Hasil Observasi Guru Pertemuan Pertama.....	67
Tabel 4.7 Hasil Observasi Guru Pertemuan Kedua	68
Tabel 4.8 Rata-rata Hasil Aktivitas Guru Siklus I	69
Tabel 4.9 Motivasi Peserta Didik Siklus I.....	70
Tabel 4.10 Observasi Minat Belajar Peserta Didik Siklus I.....	70
Tabel 4.11 Observasi Aktivitas Belajar Peserta Didik Pertemuan I.....	79
Tabel 4.12 Observasi Aktivitas Belajar Peserta Didik Pertemuan II	80
Tabel 4.13 Rata-rata Peningkatan Aktivitas Belajar Peserta Didik Siklus II	81
Tabel 4.14 Hasil Observasi Guru Pertemuan I	82
Tabel 4.15 Hasil Observasi Guru Pertemuan II.....	83
Tabel 4.16 Rata-rata Observasi Kegiatan Guru	84
Tabel 4.17 Motivasi Peserta Didik Siklus II.....	85
Tabel 4.18 Observasi Minat Belajar Peserta Didik Siklus II.....	85
Tabel 4.19 Motivasi Belajar Peserta Didik Siklus I.....	87
Tabel 4.20 Observasi Minat Belajar Peserta Didik Siklus I.....	88
Tabel 4.21 Motivasi Belajar Peserta Didik Siklus II	90
Tabel 4.22 Observasi Minat Belajar Peserta Didik Siklus II.....	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Grafik Peningkatan Motivasi Peserta Didik Siklus I dan II.....	92
Gambar 4.2 Grafik Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Siklus I dan II	93

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1: Foto kegiatan penyerahan surat izin penelitian ke sekolah
- Lampiran 2: Foto Kegiatan Belajar
- Lampiran 3: Foto Bersama Peserta Didik dan Guru
- Lampiran 4: Foto Kegiatan Wawancara Peserta Didik
- Lampiran 5: SK Pembimbing
- Lampiran 6: Foto Surat Izin Meneliti
- Lampiran 7: foto surat keterangan selesai meneliti
- Lampiran 8: Foto Kegiatan wawancara Guru
- Lampiran 9: Data Hasil Angket Motivasi Belajar Peserta Didik Siklus I
- Lampiran 10: Data Hasil Rata-rata Motivasi Belajar Peserta Didik Siklus I
- Lampiran 11: Data Hasil Observasi Minat Belajar Peserta Didik Siklus I
- Lampiran 12: Data Hasil Angket Motivasi Belajar Peserta Didik Siklus II
- Lampiran 13: Data Hasil Rata-rata Motivasi Belajar Peserta Didik Siklus II
- Lampiran 14: Data Hasil Observasi Minat Belajar Peserta Didik Siklus II
- Lampiran 15: Lembar Observasi Peserta Didik Siklus I
- Lampiran 16: Lembar Observasi Peserta Didik Siklus II
- Lampiran 17: Sejarah Sekolah
- Lampiran 18: Visi dan Misi MTs No 32 Lamasi
- Lampiran 19: Daftar Nama-nama Guru dan Staf MTs No 32 Lamasi
- Lampiran 20: Lembar Validasi Angket
- Lampiran 21: Lembar Angket Peserta Didik
- Lampiran 22: Lembar Validasi Wawancara
- Lampiran 23: Lembar Wawancara Peserta Didik dan Guru
- Lampiran 24: Lembar Validasi Observasi
- Lampiran 25: Lembar Observasi Peserta Didik dan Guru
- Lampiran 26: Hasil Wawancara Peserta Didik
- Lampiran 27: Daftar Hadir Peserta Didik
- Lampiran 28: Modul Ajar
- Lampiran 29: Riwayat Hidup

ABSTRAK

Masykur Zaini, 2026, “Peningkatan Motivasi dan Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran al-Qur'an Hadis melalui Game New Family 100 Berbasis Kahoot di Kelas 7A MTs No 32 Lamasi.” Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Abdul Pirol dan Muh. Yamin.

Skripsi ini membahas peningkatan motivasi dan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran al-Qur'an Hadis melalui penerapan *game new family 100* berbasis Kahoot di kelas 7A MTs No 32 Lamasi. Bertujuan untuk menjawab: apakah penerapan *game new family 100* berbasis kahoot dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran al-Qur'an hadis di kelas 7A MTs No 32 Lamasi. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam II siklus. Setiap siklus melibatkan penerapan *game new family 100* berbasis Kahoot dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan bersifat aktif dan interaktif, dengan membentuk kelompok yang melibatkan seluruh peserta didik secara langsung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi dan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran al-Qur'an Hadis meningkat setelah penerapan *game new family 100* berbasis Kahoot. Hal ini dibuktikan melalui hasil angket motivasi belajar peserta didik serta observasi minat belajar yang dilakukan selama II siklus. Motivasi belajar peserta didik pada siklus I mencapai 59,99% (kategori sedang), kemudian meningkat pada siklus II menjadi 78,33% (kategori tinggi). Minat belajar peserta didik pada siklus I sebesar 75,93% (kategori sedang), meningkat pada siklus II menjadi 92,98% (kategori tinggi). Rata-rata hasil observasi peserta didik pada siklus I sebesar 84% (kategori cukup baik), dan meningkat pada siklus II menjadi 96% (kategori sangat baik). Adapun observasi terhadap guru, berdasarkan catatan observasi yang dikumpulkan selama pembelajaran, juga memperlihatkan adanya perkembangan yang jelas. Guru semakin konsisten dalam menerapkan langkah-langkah pembelajaran, lebih efektif dalam memandu jalannya *game*, serta menunjukkan peningkatan dalam pengelolaan kelas dari siklus I ke siklus II. Hasil penelitian membuktikan bahwa penerapan *game new family 100* berbasis Kahoot secara signifikan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran al-Qur'an Hadis, melalui peningkatan angket dan observasi.

Kata Kunci: Motivasi, Minat Belajar, Al-Qur'an Hadis, *Game New Family 100*, Kahoot

Diverifikasi oleh UPB



ABSTRACT

Masykur Zaini, 2026. *“Enhancing Students’ Motivation and Learning Interest in the Al-Qur’an and Hadith Subject through the Kahoot-Based New Family 100 Game in Grade 7A of MTs No. 32 Lamasi.”* Thesis of Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Universitas Islam Negeri Palopo. Supervised by Abdul Pirol and Muh. Yamin.

This thesis examines the enhancement of students’ motivation and learning interest in the Al-Qur’an and Hadith subject through the implementation of the Kahoot-based New Family 100 game in Grade 7A of MTs No. 32 Lamasi. The study aims to determine whether the application of the Kahoot-based New Family 100 game can improve students’ motivation and learning interest in the Al-Qur’an and Hadith subject in Grade 7A of MTs No. 32 Lamasi. This research employs Classroom Action Research (CAR), which was conducted in two cycles. Each cycle involved the application of the Kahoot-based New Family 100 game in the learning process. The learning model was active and interactive, employing group-based activities that directly engaged all students. The findings indicate that students’ motivation and learning interest in the Al-Qur’an and Hadith subject increased following the implementation of the Kahoot-based New Family 100 game. This improvement is evidenced by the results of students’ motivation questionnaires and observations of learning interest conducted over two cycles. Students’ learning motivation in Cycle I reached 59.99% (moderate category) and increased in Cycle II to 78.33% (high category). Students’ learning interest in Cycle I was 75.93% (moderate category), which increased in Cycle II to 92.98% (high category). The average observation score of student participation in Cycle I was 84% (fairly good category), which improved in Cycle II to 96% (very good category). Observations of teacher performance also showed clear improvement from Cycle I to Cycle II, as the teacher became more consistent in implementing instructional steps, more effective in facilitating the game, and demonstrated better classroom management. The results of this study confirm that the implementation of the Kahoot-based New Family 100 game significantly enhances students’ motivation and learning interest in the Al-Qur’an and Hadith subject, as evidenced by improvements in questionnaire and observation results.

Keywords: Motivation, Learning Interest, Al-Qur’an and Hadith, New Family 100 Game, Kahoot

Verified by UPB



الملخص

مشكور زيني، ٢٠٢٦، "تحسين دافعية الطلاب واهتمامهم بتعلم القرآن الكريم والحديث النبوي من خلال لعبة "عائلة ١٠٠" الجديدة القائمة على تطبيق كاهوت في الصف السابع (أ) في المدرسة الثانوية الإسلامية لاماسي رقم ٣٢". رسالة جامعية برنامج دراسة التربية الإسلامية، كلية التربية والعلوم التعليمية، الجامعة الإسلامية الحكومية بالوبو. بإشراف عبد البيرول ومحمد بيمين.

تتناول هذه الرسالة تحسين دافعية الطلاب واهتمامهم بتعلم مادة الحديث النبوي الشريف من خلال تطبيق لعبة "عائلة ١٠٠" الجديدة القائمة على منصة كاهوت في الصف السابع (أ) بمدرسة الثانوية الإسلامية لاماسي رقم ٣٢. وتهدف إلى الإجابة عن السؤال التالي: هل يُمكن لتطبيق لعبة "عائلة ١٠٠" الجديدة القائمة على منصة كاهوت أن يزيد من دافعية الطلاب واهتمامهم بتعلم مادة الحديث النبوي الشريف في الصف السابع (أ) بمدرسة لاماسي المتوسطة رقم ٣٢. تستخدم هذه الدراسة منهج البحث الإجمالي الصفّي، والذي يُطبق على مرحلتين. تتضمن كل مرحلة تطبيق لعبة "عائلة ١٠٠" الجديدة القائمة على منصة كاهوت في عملية التعلم. ويعتمد نموذج التعلم المستخدم على النشاط والتفاعل، من خلال تشكيل مجموعات تُشرك جميع الطلاب بشكل مباشر. تُظهر نتائج الدراسة أن دافعية الطلاب واهتمامهم بتعلم مادة الحديث النبوي الشريف قد ازدادا بعد تطبيق لعبة "عائلة ١٠٠" الجديدة القائمة على منصة كاهوت. يتضح ذلك من نتائج استبيان دافعية الطلاب للتعلم وملاحظات اهتماماتهم التعليمية التي أُجريت خلال الدورة الثانية. بلغت دافعية الطلاب للتعلم في الدورة الأولى ٥٩،٩٩% (مستوى متوسط)، ثم ارتفعت في الدورة الثانية إلى ٧٨،٣٣% (مستوى عالٍ). أما اهتمام الطلاب بالتعلم فكان في الدورة الأولى ٧٥،٩٣% (مستوى متوسط)، وارتفع في الدورة الثانية إلى ٩٢،٩٨% (مستوى عالٍ). وبلغ متوسط نتائج ملاحظات الطلاب في الدورة الأولى ٨٤% (مستوى جيد)، وارتفع في الدورة الثانية إلى ٩٦% (مستوى ممتاز). أما بالنسبة لملاحظات المعلمين، فقد أظهرت الملاحظات التي جُمعت أثناء التعلم تطورات واضحة. فقد كان المعلمون أكثر اتساقاً في تطبيق خطوات التعلم، وأكثر فعالية في توجيه اللعبة، وأظهروا تحسناً في إدارة الصف من الدورة الأولى إلى الدورة الثانية. أثبتت نتائج الدراسة أن تطبيق لعبة "عائلة ١٠٠" الجديدة القائمة على منصة كاهوت يمكن أن يزيد بشكل ملحوظ من دافعية الطلاب واهتمامهم بموضوع القرآن والحديث، وذلك من خلال زيادة الاستبيانات والملاحظات.

الكلمات المفتاحية: الدافع، الاهتمام بالتعلم، الحديث النبوي، القرآن الكريم، لعبة العائلة الجديدة ١٠٠، كاهوت

تم التحقق من قبل وحدة تطوير اللغة



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mata pelajaran al-Qur'an Hadis sebagai bagian dari pendidikan agama Islam memiliki peran penting dalam mendukung tercapainya tujuan pendidikan nasional. Pendidikan nasional tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan semata, tetapi juga bertujuan untuk membentuk karakter, nilai, dan keterampilan peserta didik yang berdaya guna bagi kehidupan mereka.¹ Dalam proses pembelajaran al-Qur'an hadis, guru berperan sebagai fasilitator yang mendorong peserta didik untuk menggali makna ayat-ayat al-Qur'an dan hadis, menemukan relevansinya dengan kehidupan modern, serta mengamalkannya dalam berbagai aspek kehidupan.

Pelajaran al-Qur'an Hadis memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan setiap peserta didik karena berfungsi sebagai pedoman hidup yang memberikan dasar moral dan spiritual. Dengan mempelajari al-Qur'an dan hadis, peserta didik tidak hanya memperoleh kemampuan membaca dan menulis teks suci tersebut, tetapi juga diajak untuk memahami makna serta tafsirannya secara mendalam. Proses pembelajaran ini tidak hanya membekali peserta didik dengan keterampilan teknis, tetapi juga memberikan pemahaman yang luas tentang nilai-

¹ Muhammad Arief dkk., "Kompetensi Guru Dalam Peningkatan Kemampuan Hafalan Qur'an Pada Pembelajaran Qur'an Hadis Peserta Didik Man 2 Parepare," *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)* 7, no. 2 (11 Mei 2024): 5512–20, <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i2.27924>.

nilai Islam yang relevan dengan kehidupan.²

Kemampuan memahami al-Qur'an dan hadis menjadikan peserta didik lebih peka terhadap ajaran agama, sehingga mereka mampu mengintegrasikan nilai-nilai tersebut ke dalam sikap dan perilaku mereka. Ketika peserta didik memahami relevansi ajaran Islam dengan tantangan hidup modern, minat mereka terhadap pembelajaran agama akan meningkat secara signifikan. Guru sebagai fasilitator dapat menggunakan metode kreatif, seperti diskusi tafsir, proyek kolaboratif, atau teknologi interaktif, untuk memperkuat minat dan motivasi belajar peserta didik.

Motivasi belajar peserta didik secara otomatis juga akan terbangun karena mereka merasa bahwa ilmu yang mereka pelajari memiliki dampak positif langsung terhadap kehidupan mereka, baik secara individu maupun sosial. Pembelajaran al-Qur'an hadis yang terstruktur, menarik, dan juga kontekstual mampu mendorong peserta didik untuk belajar secara aktif di dalam proses pembelajaran.³

Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di MTs Lamasi menunjukkan bahwa realitas yang terjadi pada proses pembelajaran al-Qur'an hadis, sebagian besar peserta didik cenderung menunjukkan sikap rasa bosan terhadap mata pelajaran al-Qur'an hadis yang dapat menghambat pemahamannya terhadap materi, mengurangi minat belajarnya, serta melemahkan penghayatan nilai-nilai spiritual

² Nasaruddin Nasaruddin dkk., "Pendampingan Dan Peran Tpq Untuk Meningkatkan Baca Al-Qur'an Di Dusun Soro Bali Desa Karampi," *Taroa: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 3, no. 1 (10 Februari 2024): 30, <https://doi.org/10.52266/taroa.v3i1.2522>.

³ Muh Fitrah dan Dedi Kusnadi, "Integrasi Nilai-Nilai Islam Dalam Membelajarkan Matematika Sebagai Bentuk Penguatan Karakter Peserta Didik," *Jurnal Eduscience* 9, no. 1 (1 April 2022): 153, <https://doi.org/10.36987/jes.v9i1.2550>.

yang terkandung dalam ajaran Islam.⁴ Metode yang digunakan oleh guru dalam mata pelajaran al-Qur'an hadis sangat monoton dan membosankan bagi peserta didik. Sehingga membuat mereka tidak tertarik dan tidak memiliki minat pada mata pelajaran al-Qur'an hadis.⁵ Pemilihan metode yang tepat dapat membuat proses pembelajaran menjadi bervariasi dan kreatif bagi peserta didik agar mereka bersemangat dalam kegiatan proses belajar mengajar.

Penerapan metode pembelajaran yang beragam dan menarik dapat meningkatkan motivasi serta minat belajar peserta didik. Sehingga diperlukan strategi pembelajaran yang variatif dan kreatif guna mendorong semangat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Metode yang kurang menarik dapat membuat peserta didik merasa bosan dan kehilangan minat untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran.⁶

Rendahnya motivasi dan minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran al-Qur'an dan hadis dapat mengakibatkan pemahaman agama yang dangkal, lemahnya penghayatan nilai-nilai spiritual, serta kurang optimalnya pengamalan ajaran Islam. Dampak ini juga berisiko melemahkan kesadaran moral, pembentukan karakter Islami, dan integritas peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.

⁴Hasil observasi yang dilakukan di MTs No 32 Lamasi di kelas 7A pada tanggal 14-28 oktober 2024 jam 07.30.

⁵ Hasriadi Hasriadi, "Metode Pembelajaran Inovatif Di Era Digitalisasi," *Jurnal Sinestesia* 12, no. 1 (30 Juni 2022): 136.

⁶ Andi Arif Pamessangi, "Analisis Kesulitan Belajar Bahasa Arab Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Iain Palopo," *AL IBRAH: Journal of Arabic Language Education* 2, no. 1 (2 Juli 2019): 11–24, <https://doi.org/10.24256/jale.v2i1.1206>.

Melihat kondisi tersebut, diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakter peserta didik saat ini. Pembelajaran al-Qur'an hadis perlu dikemas secara kreatif agar dapat membangkitkan motivasi dan minat belajar, terutama melalui penggunaan media yang dekat dengan keseharian peserta didik. Pemanfaatan teknologi dan permainan edukatif menjadi salah satu alternatif yang dapat menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan kolaboratif dalam kelas.

Pada penelitian sebelumnya yang pernah dilakukan dengan menerapkan *game new family 100* dalam proses pembelajaran menunjukkan bahwasannya motivasi belajar dan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran meningkat, dikarenakan penggunaan permainan edukatif dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik. Sehingga membuat mereka menjadi lebih aktif untuk berpartisipasi di dalam proses pembelajaran.⁷

Seperti yang diketahui, generasi saat ini cenderung lebih menyukai pembelajaran yang menggunakan teknologi yang membuat mereka menjadi lebih tertarik pada proses pembelajaran. Hal ini bukan tanpa alasan, karena teknologi modern menawarkan tampilan yang interaktif serta menarik, sehingga membuat peserta didik lebih menyukai proses pembelajaran yang berbasis teknologi.⁸

⁷ Ririt Indah Wati, Suharsiwi S, dan Retno Wahyu Arian Sah, "Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Game 'New Family 100' Untuk Mengembangkan Vocabulary, Bagaimana Kegiatan Implementasinya?," *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas* 1, no. 2 (30 September 2023): 124–31, <https://doi.org/10.61650/jptk.v1i2.220>.

⁸ Ahmad Nawirul Huda dkk., "Implementasi Penggunaan Platform Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab* 9, no. 1 (10 November 2023): 92–112.

Perubahan preferensi ini memberikan tantangan sekaligus peluang bagi dunia pendidikan untuk berinovasi dalam menciptakan metode pembelajaran yang lebih relevan dan menarik bagi peserta didik.⁹

Melalui penggunaan platform digital, pendidik dapat menyediakan pengalaman belajar yang lebih dinamis, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan generasi saat ini. Misalnya, aplikasi edukasi, video pembelajaran, atau kuis interaktif yang diakses melalui perangkat digital dapat menjadi alat bantu yang efektif untuk membuat pembelajaran terasa lebih menyenangkan.¹⁰ Salah satu inovasi yang menarik yakni penggunaan *game* berbasis kahoot, yang menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. *Game* ini tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.¹¹

Game new family 100 yang berbasis kahoot menawarkan format permainan yang dapat menarik perhatian peserta didik. Dengan mekanisme permainan yang kompetitif dan kolaboratif, peserta didik dapat belajar sambil bermain untuk meningkatkan pemahaman materi serta minat belajarnya melalui aktivitas interaktif dan menyenangkan, sehingga suasana belajar menjadi lebih dinamis. Penggunaan *game* dalam pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dan

⁹ Abdul Pirol, *Dinamika Pemikiran Islam Modern*, (Palopo: Laskar Perubahan, 2017), 5-6

¹⁰ Hasriadi Hasriadi dkk., "Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Lingkungan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Pondok Pesantren Pengkendekan Luwu Utara," *Madaniya* 4, no. 2 (15 Mei 2023): 531–39, <https://doi.org/10.53696/27214834.426>.

¹¹ Zumhur Alamin dan Randitha Missouri, "Penggunaan Media Sosial Sebagai Sarana Pendukung Pembelajaran Agama Islam Di Era Digital," *Tajdid: Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan* 7, no. 1 (20 April 2023): 84–91, <https://doi.org/10.52266/tajdid.v7i1.1769>.

menumbuhkan rasa ingin tahu mereka terhadap materi pelajaran. Ini menjadi alasan kuat untuk mengintegrasikan *game* ke dalam pembelajaran al-Qur'an hadis.¹²

Pada pembelajaran al-Qur'an hadis, sangat penting untuk menciptakan lingkungan yang mendukung dan menyenangkan. Dengan menggunakan *game kahoot*, diharapkan peserta didik dapat belajar dengan cara yang lebih interaktif. Penerapan *game new family 100* berbasis kahoot juga diharapkan dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam berdiskusi, berkolaborasi dan bekerjasama dalam proses pembelajaran.

Penggunaan *game* dalam pendidikan juga sejalan dengan kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka yang menekankan pentingnya pembelajaran yang aktif dan kreatif. Dengan mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, diharapkan peserta didik dapat lebih siap menghadapi tantangan di era digital. Karena penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat meningkatkan keterampilan abad 21, seperti kolaborasi, komunikasi, dan pemecahan masalah.¹³ Berdasarkan hal-hal di atas, maka peneliti ingin menerapkan bagaimana *game new family 100* berbasis kahoot dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran al-Qur'an hadis.

¹² Siti Nur Khasanah, Sukirman Sukirman, dan Nurul Aswar, "Implementasi Model Teams Games Tournaments Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik," *Jurnal Konsepsi* 13, no. 1 (1 Mei 2024): 36–53.

¹³ Muh Yamin dan Nur Fakhrunnisaa, "Persepsi Literasi Digital Mahasiswa Calon Guru IAIN Palopo," *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* 7, no. 1 (5 Agustus 2022): 1–9, <https://doi.org/10.30998/sap.v7i1.13294>.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: apakah penerapan *game new family* 100 berbasis Kahoot pada mata pelajaran al-Qur'an hadis dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penulisan dari proposal penelitian skripsi ini adalah untuk mengetahui apakah penerapan *game new family* 100 berbasis Kahoot pada mata pelajaran al-Qur'an hadis dapat meningkatkan motivasi dan minat peserta didik.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Ilmiah

Sebagai landasan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan kedepan dan mengetahui apa saja yang menjadi faktor penyebab kurangnya motivasi dan minat belajar pada peserta didik.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi guru, sekolah, dan kepala sekolah sebagai pedoman untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar pada peserta didik dan juga dapat dijadikan referensi penelitian yang relevan dengan penelitian berikutnya.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dalam menafsirkan judul penelitian ini, peneliti akan menjelaskan definisi operasional yang tercantum dalam judul penelitian tersebut, sebagai berikut:

1. Motivasi

Motivasi merupakan segala hal yang berasal dari dalam maupun luar diri seseorang yang dapat menimbulkan dorongan serta semangat dalam dirinya untuk melaksanakan atau melakukan suatu kegiatan.

2. Minat Belajar

Minat belajar adalah dorongan dari dalam diri seseorang sehingga memiliki rasa senang, perhatian dan rasa ketertarikan untuk melakukan sesuatu. Minat belajar tidak muncul dengan begitu saja, melainkan dengan adanya rasa ketertarikan dan rasa senang yang membuat seseorang ingin melakukan atau mengerjakan sesuatu.

3. Al-Qur'an Hadis

Mata pelajaran al-Qur'an dan hadis merupakan salah satu mata pelajaran penting dalam pendidikan agama Islam yang bertujuan untuk membekali peserta didik dengan pemahaman mendalam tentang ajaran Islam. Pelajaran ini mencakup pembelajaran nilai-nilai spiritual, moral, dan sosial yang terkandung dalam al-Qur'an dan hadis untuk diterapkan dalam kehidupan.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Dalam penelitian ini, peneliti berusaha untuk menggali, menganalisis, dan memahami berbagai kajian yang telah dilakukan pada penelitian-penelitian terdahulu dengan tujuan memperkaya landasan teori, memperluas cakupan wawasan, serta mendalami referensi yang relevan. Langkah ini dilakukan untuk memberikan pemahaman yang lebih komprehensif dan mendalam terkait dengan tema atau judul proposal ini, sehingga mampu memberikan kontribusi yang signifikan dalam menyusun argumen, kerangka penelitian, dan analisis data secara jelas dan terarah:

Firosa Nur Aini, dalam risetnya yang berjudul “Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas Xi IPS,” Pada hasil penelitian ini menjelaskan pengaruh penggunaan *game based learning* yang diterapkan oleh guru di kelas XI MAN 1 Gresik pada mata pelajaran ekonomi yang mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.¹⁴ Persamaan antara judul yang diangkat oleh peneliti dengan penelitian ini terletak pada fokus yang membahas upaya meningkatkan minat belajar peserta didik. Adapun perbedaannya, penelitian terdahulu lebih menitik beratkan pada pengaruh

¹⁴ Firosa Nur Aini, “Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas Xi IPS,” *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)* 6, no. 3 (21 Agustus 2018), <https://doi.org/10.26740/jupe.v6n3.p%p>.

penggunaan *game based learning*, sedangkan penelitian ini lebih memusatkan perhatian pada peningkatan motivasi dan minat belajar peserta didik.

Adinda Rahayu, dalam risetnya yang berjudul “Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Metode Snowball Throwing di SMA Negeri 2 Palopo,” 2023. Pada hasil penelitian ini menjelaskan tentang metode *Snowball Throwing* yang mampu meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan agama islam.¹⁵ Persamaan antara judul yang diangkat oleh peneliti ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada pembahasan yang sama-sama menyoroti upaya peningkatan minat belajar peserta didik. Sementara itu, perbedaannya adalah penelitian sebelumnya lebih menitikberatkan pada penerapan metode *Snowball Throwing*, sedangkan penelitian ini berfokus pada peningkatan motivasi dan minat belajar peserta didik melalui penerapan permainan *new family* 100.

Umni Kalsum, dalam risetnya yang berjudul “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Resource Based Learning (RBL) dalam Pembelajaran IPA kelas V di SD Negeri 52 kota Bengkulu,” 2019. hasil penelitian menjelaskan bahwa strategi pembelajaran *Resource Based Learning* (RBL) dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA.¹⁶ Persamaan penelitian ini terletak pada fokus yang sama-sama membahas

¹⁵ Adinda Rahayu, *Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Metode Snowball Throwing di SMA Negeri 2 Palopo*, Skripsi, (Palopo, IAIN Palopo, 2023).

¹⁶ Umni Kalsum, *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Resource Based Learning (RBL) dalam pembelajaran IPA kelas V di SD Negeri 52 kota Bengkulu*, Skripsi (IAIN Bengkulu, 2019)

peningkatan motivasi belajar peserta didik. Adapun perbedaannya, penelitian terdahulu lebih menitikberatkan pada strategi pembelajaran *Resource Based Learning* (RBL), sedangkan penelitian ini lebih memusatkan perhatian pada motivasi dan minat belajar peserta didik melalui penerapan permainan *new family* 100 berbasis Kahoot.

Meylan Kesuma Dewi, dalam risetnya yang berjudul “Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together* (NHT) pada siswa kelas V SD Negeri 1 Sidokerto tahun pelajaran 2016/2017. Pada hasil penelitian menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT) dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.¹⁷ Persamaan penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang meningkatkan motivasi peserta didik dan juga sama-sama menggunakan penelitian Tindakan kelas, sedangkan perbedaannya adalah penelitian terdahulu lebih terfokus penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT) sedangkan peneliti ini lebih terfokus terhadap peningkatan motivasi dan minat belajar peserta didik.

Dwi Hartanti, dalam risetnya yang berjudul “Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Interaktif *Game* Kahoot Berbasis Hypermedia,”¹⁸ Pada hasil penelitian ini menjelaskan bahwa evaluasi yang

¹⁷ Meylan Kesuma Dewi, *Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT) pada siswa kelas V SD Negeri 1 Sidokerto tahun pelajaran 2016/2017*, Skripsi (IAIN Metro, 2016).

¹⁸ Dwi Hartanti, “Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Interaktif *Game* Kahoot Berbasis Hypermedia,” *Prosiding Seminar Nasional* 1, no. 1 (2019): 78–85.

digunakan dalam pembelajaran dengan menggunakan *game* kahoot sangat efisien, dikarenakan media kahoot adalah media yang efektif, menyenangkan dan tidak membosankan disamping itu, penggunaan media kahoot ini dapat memicu minat dan motivasi peserta didik untuk terus belajar. Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan *game* kahoot, sedangkan perbedaannya adalah penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa berdasarkan evaluasi hasil belajar yang dilakukan oleh guru dengan menggunakan media Kahoot, terjadi peningkatan ketuntasan belajar peserta didik. Pada tahap evaluasi pertama, sebelum penggunaan Kahoot, persentase ketuntasan mencapai 56,25%. Kemudian pada tahap evaluasi kedua, saat peserta didik mulai diperkenalkan dengan Kahoot, persentasenya meningkat menjadi 65,62%. Selanjutnya, pada tahap evaluasi ketiga, ketika peserta didik sudah mahir menggunakan Kahoot, persentase ketuntasan meningkat signifikan hingga mencapai 81,25%. Dengan demikian, terdapat perbandingan persentase ketuntasan sebesar 56,25%: 65,62%: 81,25%. Sementara itu, persentase peserta didik yang belum tuntas mengalami penurunan, yaitu dari 43,75% pada evaluasi pertama, menurun menjadi 34,36% pada evaluasi kedua, dan kembali turun menjadi 18,75% pada evaluasi ketiga. Adapun perbandingan persentase ketidaktuntasan adalah 43,75%: 34,36%: 18,75%.

Irwan Irwan, Zaky Farid Luthfi, dan Atri Walidi, dalam risetnya yang berjudul “Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar

Siswa,”¹⁹ Pada hasil penelitian ini menjelaskan Peneliti membagi dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berdasarkan pengukuran hasil belajar, kelas eksperimen (kelas yang menggunakan Kahoot) mendapatkan hasil belajar yang lebih tinggi ($M=13.33$, $SD=3.30$) dibandingkan dengan kelas kontrol (kelas yang tidak menggunakan Kahoot). Uji Levene dengan nilai $F(1,58)=0.001$, $p<0.05$ yang artinya terdapat perbedaan hasil yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menggunakan *game kahoot* sedangkan perbedaannya adalah peneliti lebih fokus terhadap peningkatan motivasi dan minat belajar peserta didik.

Maya Siti Sakdah, Andi Prastowo, dan Nirwana Anas, dalam risetnya yang berjudul “Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0”²⁰ Pada hasil penelitian ini menjelaskan media kahoot adalah salah satu media pembelajaran yang efektif yang mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan nilai Sig (2 tailed) sebesar 0,000 artinya nilai sig < 0,05 artinya terdapat perbedaan nilai sesudah perlakuan dan sebelum perlakuan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *quis game kahoot* terbukti meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V pada materi Ekosistem. Persamaan dari penelitian ini

¹⁹ Irwan Irwan, Zaky Farid Luthfi, dan Atri Waldi, “Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *Pedagogia: Jurnal Pendidikan* 8, no. 1 (2019): 95–104, <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>.

²⁰ Maya Siti Sakdah, Andi Prastowo, dan Nirwana Anas, “Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0,” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 1 (2022): 487–97, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1845>.

adalah sama-sama menggunakan kahoot sebagai media pembelajaran, sedangkan perbedaannya adalah peneliti menggunakan *game new family* 100.

Andarusni Alfansyur dan Mariyani Mariyani, dalam risetnya yang berjudul “Pemanfaatan Media Berbasis Ict ‘Kahoot’ Dalam Pembelajaran Ppkn Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa” . Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Kahoot merupakan salah satu media berbasis TIK yang tepat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas. Hal ini disebabkan oleh kemudahan akses dan sifatnya yang sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penggunaan Kahoot juga memudahkan guru dalam proses pembelajaran karena tampilannya yang menarik, dilengkapi dengan efek visual, audio, serta variasi jenis soal, yang menjadikan suasana belajar lebih menyenangkan bagi peserta didik. Akibatnya, motivasi belajar mereka pun mengalami peningkatan. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada tujuan yang sama, yaitu meningkatkan motivasi belajar peserta didik, sedangkan perbedaannya terletak pada metode yang digunakan, di mana peneliti dalam penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas.

Karin Widya Ayuningtyas dan Nadhirotuz Zulfah, dalam risetnya yang berjudul “Analisis Peran Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring,”.²¹ Hasil penelitian ini menunjukkan Penerapan media pembelajaran Kahoot yang berbasis teknologi ini

²¹ Karin Widya Ayuningtyas dan Nadhirotuz Zulfah, “Analisi Peran Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring,” *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities* 1 (29 Oktober 2021): 28–32, <https://doi.org/10.30595/pssh.v1i.70>.

sebuah inovasi baru yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran. Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menggunakan kahoot dalam proses pembelajaran, sedangkan perbedaannya adalah peneliti fokus terhadap peningkatan motivasi dan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran al-Qur'an hadis.

Hasil penelitiannya juga mengungkapkan bahwa Kahoot mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena media ini dirancang dengan fitur-fitur yang menarik, sehingga dalam penerapannya peserta didik seolah-olah sedang belajar sambil bermain. Penggunaan media Kahoot dalam proses pembelajaran dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik terhadap materi yang disampaikan, karena kegiatan pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan. Peserta didik menjadi lebih termotivasi karena merasakan kesenangan, kegembiraan, serta terbebas dari kejenuhan selama proses belajar berlangsung. Peningkatan motivasi belajar peserta didik sangatlah penting, mengingat motivasi belajar merupakan fondasi utama dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang relevan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *game* kahoot dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik terhadap hasil belajarnya. Oleh karena itu, penggunaan media *game* kahoot ini dapat digunakan untuk membantu dalam proses pembelajaran. Sehubungan dengan hal tersebut, peneliti kali ini ingin mengamati apakah dengan menerapkan *game new family* 100 berbasis kahoot dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik di MTs No 32 Lamasi.

B. Landasan Teori

1. Motivasi

a. Pengertian Motivasi

Motivasi merupakan penggerak, pendorong, atau energi dalam diri seseorang yang memainkan peran penting dalam membangkitkan semangat untuk bertindak, melangkah, dan menentukan arah dalam melakukan sesuatu. Dengan adanya motivasi, seseorang dapat mencapai hasil atau tujuan tertentu yang memberikan kepuasan, baik secara pribadi maupun profesional.²²

Motivasi berasal dari kata *motive*, yang dalam bahasa Inggris berarti "dorongan". Kata *motive* sendiri memiliki akar kata *to move*, yang berarti "bergerak". Secara istilah, *motive* diartikan sebagai kekuatan atau daya yang terdapat dalam diri seseorang (organisme) yang mendorongnya untuk bertindak atau melakukan sesuatu. Motivasi juga merupakan gejala psikologis berupa dorongan yang muncul dari dalam diri seseorang secara sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. Dorongan ini menjadi kekuatan internal yang menggerakkan individu untuk bertindak demi mencapai sesuatu yang diinginkan. Motivasi tidak hanya bersifat individual, tetapi juga dapat berfungsi dalam konteks kelompok, di mana orang-orang terdorong untuk bekerja bersama guna meraih tujuan bersama.²³

²² "Teori Motivasi - Pengertian, Fungsi, Aspek dan Jenis," 25 Desember 2022, <https://www.kajianpustaka.com/2021/11/teori-motivasi-pengertian-fungsi-aspek-dan-jenis.html>.

²³ S. H. Widayat Al Huda, "Teori-Teori Motivasi," diakses 19 November 2024, https://www.academia.edu/19792313/Teori_Teori_Motivasi.

Motivasi dapat diartikan sebagai suatu perubahan energi dalam diri individu yang ditandai dengan munculnya aspek afektif (perasaan) serta disertai respons untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi bukan sekadar dorongan semata, melainkan juga melibatkan unsur emosional, kognitif, dan perilaku yang saling berkaitan dalam mendorong seseorang untuk bertindak. Dalam perspektif Islam, motivasi belajar juga ditegaskan dalam sebuah hadis yang menyebutkan bahwa siapa saja yang menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga.

"ومن سلك طريقًا يلتمس فيه علما سهل الله له به طريقًا إلى الجنة" ((رواه مسلم)).

Artinya:

“Barang siapa menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan memudahkan jalan ke surga baginya.” (HR. Muslim).²⁴

Hadis tersebut menjelaskan bahwa hal ini menjadi dorongan kuat bagi setiap penuntut ilmu agar senantiasa bersemangat dalam belajar, karena usaha menuntut ilmu tidak hanya memberikan manfaat di dunia, tetapi juga menjadi jalan menuju kebahagiaan akhirat.

Adapun unsur-unsur yang terdapat dalam motivasi, yaitu:

1) Perubahan energi dalam diri

Motivasi berawal dari perubahan energi internal seseorang. Perubahan ini dapat berupa peningkatan semangat, gairah, atau dorongan yang mempengaruhi

²⁴ “Riyad as-Salihin 1381 - The Book of Knowledge - كتاب العلم - Sunnah.com - Sayings and Teachings of Prophet Muhammad (صلى الله عليه و سلم),” diakses 22 September 2025, <https://sunnah.com/riyadussalihin:1381>.

individu untuk bertindak. Energi ini biasanya dipicu oleh kebutuhan, keinginan, atau tantangan tertentu.

2) Afektif (perasaan)

Komponen afektif atau emosional berperan penting dalam motivasi. Motivasi seringkali disertai oleh perasaan tertentu, seperti antusiasme, optimisme, atau bahkan rasa cemas. Emosi ini menjadi penggerak yang mempengaruhi cara seseorang menilai dan bereaksi terhadap situasi yang dihadapinya.

3) Reaksi untuk mencapai tujuan

Motivasi selalu terkait dengan adanya tujuan atau hasil yang ingin dicapai. Reaksi yang muncul berupa tindakan atau perilaku tertentu yang dirancang untuk mendekati atau mencapai tujuan tersebut. Misalnya, seseorang yang termotivasi untuk sukses akan menunjukkan reaksi berupa usaha belajar, kerja keras, atau berinovasi.²⁵

Adapun pendapat Hamzah B Uno yakni tentang beberapa indikator-indikator dari motivasi sebagai berikut:²⁶

- a) Motivasi belajar dapat timbul dari faktor intrinsik yakni dari dalam diri seseorang yaitu, berupa hasrat dan keinginan berhasil, dorongan serta kebutuhan belajar dan harapan cita-cita masa depan.

²⁵ Muhammad Arifin dan Muhammad Abduh, "Peningkatan Motivasi Belajar Model Pembelajaran Blended Learning," *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (24 Juli 2021): 2339–47, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1201>.

²⁶ Hamzah B. Uno. *Teori Motivasi dan Pengukuranya* (Jakarta: PT Bumi Aksara. 2014). Hal. 3

- b) Sedangkan untuk faktor dari ekstrinsik atau dari luar diri seseorang yaitu, adanya penghargaan dalam belajar, kegiatan yang menarik dalam belajar dan lingkungan belajar yang kondusif.

b. Faktor-faktor yang Memengaruhi Motivasi

Motivasi merupakan proses internal yang berperan sebagai salah satu faktor penggerak utama dalam mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dan mengarahkan dirinya ke dalam kegiatan pembelajaran. Motivasi tidak hanya mempengaruhi tingkat keterlibatan peserta didik tetapi juga menentukan sejauh mana peserta didik dapat mencapai hasil pembelajaran yang diharapkan. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi peserta didik adalah sebagai berikut:²⁷

1) Faktor internal

Faktor internal berkaitan dengan dorongan yang berasal dari dalam diri siswa. Salah satu elemen penting dari faktor internal ini adalah minat belajar, yaitu ketertarikan peserta didik terhadap materi pelajaran atau kegiatan belajar tertentu. Minat yang kuat dapat mendorong peserta didik untuk lebih berkomitmen dalam memahami materi, menyelesaikan tugas, dan mencapai tujuan belajar. Selain itu, rasa percaya diri, keingintahuan, dan ambisi pribadi juga menjadi bagian dari faktor internal yang berkontribusi pada motivasi.

²⁷ Dyah Lukita Kusumaningrini dan Niko Sudibjo, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Di Era Pandemi Covid-19," *Akademika* 10, no. 01 (30 Mei 2021): 145–61, <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i01.1271>.

2) Faktor eksternal

Faktor eksternal dapat berupa berbagai elemen yang hadir di luar diri peserta didik, yang dapat mempengaruhi semangat dan keinginan mereka untuk belajar. Salah satu contoh faktor eksternal yang signifikan adalah cara penyampaian materi oleh guru. Apabila materi disusun dan disampaikan dengan cara yang kreatif serta menarik, hal tersebut dapat membangkitkan minat dan perhatian peserta didik, sehingga mendorong peningkatan motivasi mereka dalam belajar secara berkelanjutan. Selain itu, peran serta dukungan dari orang tua turut berkontribusi secara signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Orang tua yang memberikan perhatian, dorongan, dan penghargaan atas usaha yang dilakukan oleh anaknya akan menciptakan lingkungan yang mendukung proses belajar anak tersebut.

2. Minat Belajar

a. Pengertian Belajar

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), belajar diartikan sebagai upaya untuk memperoleh pengetahuan atau keahlian. Selain itu, KBBI juga mendefinisikan belajar sebagai suatu proses perubahan perilaku atau respons yang terjadi akibat adanya pengalaman.²⁸ Belajar adalah proses yang kompleks dan penting dalam kehidupan manusia. Belajar dapat diartikan sebagai perubahan yang relatif permanen dalam potensi perilaku seseorang sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Proses ini tidak hanya melibatkan aspek kognitif, tetapi

²⁸ “Arti kata belajar - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online,” diakses 20 November 2024, <https://kbbi.web.id/belajar>.

juga emosional dan fisik, yang terjadi melalui interaksi antara stimulus (rangsangan) dan respon (reaksi).²⁹

Menurut Slameto, belajar adalah suatu proses yang dijalani oleh individu untuk mengalami perubahan perilaku secara menyeluruh sebagai akibat dari pengalaman pribadi yang diperoleh melalui interaksi dengan lingkungan di sekitarnya. Pernyataan ini menekankan bahwa belajar adalah proses aktif dan dinamis, di mana individu beradaptasi, bereaksi, dan berkembang berdasarkan pengalaman yang didapat dari lingkungannya.³⁰

b. Pengertian Minat Belajar

Minat adalah kecenderungan hati yang kuat terhadap suatu hal, ditandai dengan gairah dan keinginan yang mendorong seseorang untuk terlibat dalam aktivitas tertentu. Minat tidak hanya merujuk pada rasa suka atau ketertarikan terhadap sesuatu, tetapi juga mencerminkan motivasi internal untuk melakukan suatu kegiatan secara sukarela dan tanpa adanya paksaan dari pihak luar. Minat juga dapat ditunjukkan melalui pernyataan yang menyiratkan bahwa seseorang memiliki ketertarikan lebih terhadap suatu hal dibandingkan dengan hal lainnya, yang tercermin dari keterlibatannya dalam suatu aktivitas selama periode waktu tertentu.³¹

²⁹ “Belajar,” dalam *Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas*, 5 November 2024, <https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Belajar&oldid=26495714>.

³⁰ Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta. Rineka Cipta.

³¹ Totong Heri, “Meningkatkan Motivasi Minat Belajar Siswa,” *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan* 15, no. 1 (28 Februari 2019), <https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1369>.

Minat belajar adalah keinginan yang kuat dari individu untuk melibatkan pikiran dan perhatiannya dalam memperoleh pengetahuan serta memahami materi yang dipelajari. Minat belajar bukan hanya sekadar rasa ingin tahu, tetapi juga mencakup motivasi yang mendorong seseorang untuk aktif dalam proses pembelajaran guna mencapai pemahaman mendalam, terutama dalam konteks pengetahuan ilmiah atau bidang akademik yang ditekuni.³²

Minat adalah salah satu elemen penting dalam kehidupan manusia yang berperan sebagai pendorong utama untuk melakukan suatu aktivitas. Dengan adanya minat, seseorang memiliki dorongan internal untuk berusaha mencapai tujuan yang diinginkannya. Minat juga sering dianggap sebagai salah satu aspek psikis yang mempengaruhi motivasi, fokus, dan keterlibatan seseorang dalam berbagai kegiatan. Minat menjadi faktor penentu keberhasilan seseorang dalam menjalankan suatu aktivitas. Ketika seseorang memiliki minat yang kuat terhadap sebuah kegiatan, dia akan mencurahkan perhatian, energi, dan upaya terbaiknya untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Minat juga membantu seseorang menghadapi hambatan atau tantangan dengan lebih gigih dan penuh semangat. Minat juga memiliki dua aspek utama yang saling melengkapi, yaitu aspek kognitif dan aspek afektif.

Aspek kognitif berkaitan dengan pengetahuan, pemahaman, dan konsep yang dimiliki individu tentang suatu hal. Minat tidak muncul begitu saja, melainkan didahului oleh pengalaman atau hasil interaksi seseorang peserta didik dengan

³² Iman Saro Ndraha, Ratna Natalia Mendrofa, dan Rama'eli Lase, "Analisis Hubungan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Matematika," *Educativo: Jurnal Pendidikan* 1, no. 2 (29 Desember 2022): 672–81, <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i2.92>.

lingkungan. Pengetahuan yang diperoleh melalui pembelajaran atau eksplorasi membantu peserta didik mengenali sesuatu yang menarik baginya, sehingga membentuk dasar dari minat tersebut. Sedangkan dari aspek afektif berkaitan dengan respons emosional seorang peserta didik terhadap sesuatu yang dianggap menarik atau menyenangkan.³³

c. Faktor-faktor yang Memengaruhi Minat

Minat dalam belajar merupakan kecenderungan individu untuk secara sukarela dan penuh kesenangan melibatkan dirinya dalam aktivitas pembelajaran tanpa adanya paksaan. Minat ini berfungsi sebagai dorongan intrinsik yang mengarahkan seseorang pada upaya memahami, menguasai, dan mengembangkan pengetahuan, keterampilan, serta perilaku yang diharapkan.

Adapun Faktor-faktor yang memengaruhi minat belajar peserta didik dapat dikategorikan menjadi faktor internal dan faktor eksternal:

1. Faktor Internal

Faktor internal merupakan hal yang mendorong dan menarik minat peserta didik untuk melakukan suatu tindakan, yang mana faktor tersebut berasal dari dalam diri individu, seperti perhatian, rasa ingin tahu, motivasi, serta kebutuhan siswa. Faktor ini mencakup kondisi psikologis dan fisiologis yang saling mendukung, dan membentuk dasar yang kuat bagi keberhasilan peserta didik dalam proses belajar. Faktor internal ini juga mencakup tentang bagaimana ketertarikan

³³ Nurhayati dan Julita Sari Nasution, "Hubungan Antara Motivasi Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Pada Siswa Kelas Viii Smpit Fajar Ilahi Batam," *Jurnal As-Said* 2, no. 1 (9 Juli 2022): 100–115.

peserta didik dalam proses pembelajaran, kemudian kenyamanan dalam belajar, kemauan untuk belajar dan adanya partisipasi aktif dari peserta didik terhadap proses pembelajaran.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah segala hal yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi minat mereka dalam belajar. Faktor ini memainkan peran penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi peserta didik untuk mengembangkan potensi mereka.³⁴ Faktor eksternal tersebut meliputi beberapa aspek lingkungan seperti, dukungan keluarga yaitu ketika orang tua menunjukkan kepedulian terhadap pendidikan anak, secara otomatis peserta didik akan cenderung lebih bersemangat untuk belajar.

Kemudian dari lingkungan sosial seperti interaksi dengan teman sebaya, guru atau komunitas yang dapat meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi belajar peserta didik. Sedangkan dari aspek suasana belajar seperti, fasilitas belajar yakni fasilitas yang memadai sehingga membuat peserta didik lebih mudah memahami materi dan menyelesaikan tugas. Kemudian, kondisi ruang belajar yakni kelas yang bersih, rapi, dan dilengkapi dengan alat bantu pembelajaran modern menciptakan suasana yang nyaman dan menyenangkan. Hal ini dapat meningkatkan konsentrasi dan antusias peserta didik.

³⁴ Putrina Mesra, Eko Kuntarto, dan Faizal C. Han, "Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa di Masa Pandemi," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 7, no. 3 (29 Juni 2021): 177–83, <https://doi.org/10.5281/zenodo.5037881>.

d. Indikator Minat Belajar

Beberapa ahli memberikan pandangan yang berbeda dalam menjelaskan indikator minat belajar. Dua tokoh yang paling banyak dijadikan rujukan dalam penelitian pendidikan di Indonesia adalah Saiful Bahri Djamarah dan Slameto. Djamarah memberikan indikator yang bersifat operasional dan dapat diamati dalam perilaku belajar peserta didik, sedangkan Slameto menekankan aspek psikologis internal yang bersifat lebih konseptual. Kajian terhadap kedua pandangan ini penting agar peneliti memperoleh dasar teoritis yang komprehensif serta pemahaman operasional mengenai bagaimana minat belajar dapat dinilai dalam proses pembelajaran. Adapun penjelasan terkait indikator dari minat sebagai berikut:

1) Indikator Minat Belajar Menurut Djamarah

Menurut Djamarah, minat belajar dapat diidentifikasi melalui empat indikator pokok, yaitu perasaan suka, ketertarikan terhadap aktivitas belajar, perhatian terhadap pembelajaran, dan keterlibatan atau keaktifan dalam belajar.³⁵

- a) Perasaan senang muncul ketika peserta didik menunjukkan emosi positif selama mengikuti pembelajaran, seperti rasa nyaman, antusiasme, serta keinginan untuk melanjutkan kegiatan belajar tanpa adanya tekanan.
- b) Ketertarikan muncul ketika peserta didik menunjukkan rasa ingin tahu, konsentrasi penuh, serta perhatian yang terfokus pada materi ataupun aktivitas pembelajaran.

³⁵ Saiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, Edisi Revisi, Jakarta: Rineka Cipta, 2011, hlm. 191.

- c) Perhatian dapat dilihat dari kemampuan peserta didik memusatkan pikiran, menyimak penjelasan guru, mencatat, serta tidak mudah terdistraksi.
- d) keterlibatan atau keaktifan tampak dari partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, baik secara verbal maupun nonverbal, seperti bertanya, berdiskusi, menjawab pertanyaan, memberikan pendapat, terlibat dalam kerja kelompok, serta menunjukkan kesungguhan dalam menyelesaikan tugas.

2) Indikator Minat Belajar Menurut Slameto

Menurut Slameto, mendefinisikan minat belajar sebagai kecenderungan yang tetap dalam diri seseorang untuk memperhatikan dan mengenang suatu kegiatan, yang disertai perasaan senang serta kemauan dari diri sendiri untuk terlibat dalam aktivitas belajar.³⁶ Minat belajar menurut Slameto merupakan kondisi psikologis yang bersifat menetap dan menjadi dorongan internal yang memengaruhi perilaku belajar peserta didik secara berkelanjutan.

Peserta didik yang memiliki minat tinggi akan menunjukkan perhatian yang konsisten, kemampuan mengingat materi lebih baik, serta kesiapan mental untuk mengikuti proses pembelajaran tanpa paksaan dari luar. Dengan demikian, minat tidak hanya tampak dari perasaan senang, tetapi juga dari orientasi perhatian dan dorongan intrinsik yang berlangsung dalam jangka panjang.

Adapun persamaan dan perbedaan pandangan Djamarah dan Slameto sebagai berikut:

³⁶ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010, hlm. 180.

a) Persamaan

Djamarah dan Slameto memiliki sejumlah persamaan mendasar mengenai konsep minat belajar. Keduanya sama-sama menegaskan bahwa minat tumbuh dari dalam diri peserta didik, ditandai oleh rasa senang dan perhatian terhadap aktivitas belajar. Keduanya menyatakan bahwa minat merupakan dorongan internal yang tidak dapat dipaksakan oleh faktor eksternal. Selain itu, perhatian, rasa senang, dan kemauan belajar dipandang sebagai elemen penting dalam pembentukan minat belajar. Indikator operasional Djamarah pada dasarnya merupakan manifestasi nyata dari konsep minat yang dijelaskan secara psikologis oleh Slameto; ketika Slameto menekankan kecenderungan memperhatikan dan rasa senang, Djamarah menjabarkan bagaimana hal tersebut tampak melalui perilaku seperti fokus, rasa ingin tahu, dan keaktifan peserta didik.

b) Perbedaan

Walaupun memiliki sejumlah persamaan, terdapat perbedaan penting antara keduanya. Djamarah lebih fokus pada indikator yang bersifat operasional dan dapat diamati secara langsung melalui perilaku belajar peserta didik. Indikator tersebut membantu peneliti dalam melakukan penilaian minat melalui observasi. Sebaliknya, Slameto lebih menekankan minat sebagai kondisi internal yang bersifat menetap dan abstrak. Fokusnya terletak pada dorongan psikologis yang melandasi munculnya perilaku belajar, seperti kecenderungan memperhatikan dan kemauan belajar jangka panjang. Dengan demikian, Djamarah menekankan aspek perilaku yang tampak (*behavioral manifestation*), sedangkan Slameto menekankan aspek konseptual yang bersifat psikologis (*internal disposition*).

Kedua pandangan tersebut saling melengkapi yang dimana teori Slameto memberikan kerangka konseptual, sedangkan Djamarah menyediakan indikator operasional yang dapat digunakan dalam pelaksanaan penelitian.

Hasil analisis persamaan dan perbedaan menunjukkan bahwa Djamarah lebih menekankan pada dimensi emosional dan perilaku belajar peserta didik, sedangkan Slameto menambahkan pengaruh faktor internal dan eksternal yang dapat memengaruhi munculnya minat tersebut. Dengan demikian, penggabungan indikator dari kedua ahli ini mampu memberikan landasan teoritis yang lebih komprehensif dalam penyusunan instrumen observasi.

3. Al-Qur'an Hadis

Mata pelajaran al-Qur'an hadis merupakan bagian penting dari pendidikan agama Islam di Indonesia. Pelajaran ini bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai ajaran Islam yang bersumber dari al-Qur'an dan hadis nabi Muhammad saw. sebagai pedoman hidup. Sesuai dengan arahan Kementerian Pendidikan, mata pelajaran ini dirancang untuk mendukung pembentukan karakter mulia pada peserta didik, yang meliputi keimanan, ketakwaan, dan akhlak yang baik, sejalan dengan tuntutan zaman dan tantangan globalisasi.³⁷

Kata al-Qur'an berasal dari akar kata qara'a yang berarti membaca. kata ini berbentuk masdar qira'atan, yang artinya bacaan. Secara istilah, al-Qur'an merupakan firman Allah yang mengandung mukjizat, diturunkan kepada nabi

³⁷ Almi Novita dan M. Yunus Abu Bakar, "Konsep Pendidikan Esensialisme dalam Pembentukan Karakter Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam," *Dirasat: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam* 7, no. 1 (28 Mei 2021): 12–22, <https://doi.org/10.26594/dirasat.v7i1.2409>.

Muhammad saw. melalui perantaraan malaikat Jibril as, al-Qur'an diturunkan dan ditulis dalam mushaf, disampaikan secara mutawatir, dimulai dengan surat al-Fatihah dan diakhiri dengan surat an-Nas, serta membaca al-Qur'an merupakan suatu ibadah.³⁸

Al-Qur'an juga merupakan kitab suci umat islam yang diturunkan Allah Swt. sebagai pedoman hidup. Dalam al-Qur'an, Allah Swt. berfirman QS. al-Baqarah/2:2.

ذَٰلِكَ الْكِتَابُ لَا رَيْبَ فِيهِ هُدًى لِّلْمُتَّقِينَ

Terjemahannya:

Kitab (al-Qur'an) ini tidak ada keraguan di dalamnya; (ia merupakan) petunjuk bagi orang-orang yang bertakwa,³⁹

Ayat ini menjelaskan Sesungguhnya ini adalah kitab yang sempurna, yaitu al-Qur'an yang telah kami turunkan. Orang-orang yang berakal sehat tidak akan meragukan bahwa al-Qur'an diturunkan oleh Allah Swt. dan mereka akan membenarkan segala yang terkandung di dalamnya, baik berupa hukum, kebenaran, maupun petunjuk yang bermanfaat bagi mereka yang siap mencari kebenaran, menghindari bahaya, serta sebab-sebab yang dapat mengarah pada hukuman.⁴⁰

Isi al-Qur'an mencakup ajaran akidah, ibadah, akhlak, dan muamalah yang menjadi panduan menyeluruh dalam menjalani kehidupan. Allah menurunkan al-

³⁸ Bustanil Arifin dan Setiawati Setiawati, "Gambaran Strategi Pembelajaran Tahfidz Al-Quran," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 2 (28 Agustus 2021): 4886–94, <https://doi.org/10.31004/jptam.v5i2.1709>.

³⁹ "Surat Al-Baqarah Ayat 2: Arab, Latin, Terjemah Dan Tafsir Lengkap | Quran NU Online," diakses 22 November 2024, <https://quran.nu.or.id/al-baqarah/2>.

⁴⁰ M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah, pesan, kesan dan keserasian Al-Qur'an*, jilid 1 (Jakarta: Lentera Hati).

Qur'an untuk menuntun umat manusia ke jalan yang benar, sebagaimana disebutkan dalam firman-Nya QS. al-Isra/17:9.

إِنَّ هَذَا الْقُرْآنَ يَهْدِي لِلَّتِي هِيَ أَقْوَمُ وَيُبَشِّرُ الْمُؤْمِنِينَ الَّذِينَ يَعْمَلُونَ الصَّالِحَاتِ أَنَّ لَهُمْ أَجْرًا كَبِيرًا

Terjemahannya:

Sesungguhnya al-quran ini memberi petunjuk ke (jalan) yang paling lurus dan memberi kabar gembira kepada orang-orang mukmin yang mengerjakan kebajikan bahwa bagi mereka ada pahala yang sangat besar.⁴¹

Ayat di atas menjelaskan Sesungguhnya al-Qur'an memberikan petunjuk kepada umat manusia menuju jalan yang paling benar dan selamat untuk mencapai kebahagiaan sejati di dunia. Al-Qur'an juga menyampaikan kabar gembira bagi mereka yang beriman kepada Allah dan rasul-Nya, yang patuh pada kebenaran serta melakukan amal saleh, yang akan memperoleh pahala besar di hari kiamat.⁴²

Membaca al-Qur'an bukan hanya aktivitas membaca biasa, tetapi juga merupakan ibadah yang bernilai pahala besar. Hal ini ditegaskan dalam hadis rasulullah saw:

من قرأ حرفاً من كتاب الله فله حسنة، والحسنة بعشر أمثالها لا أقول: ألم حرف، ولكن ألف حرف، ولام حرف، وميم حرف" ((راوه الترمذ

Artinya:

Barangsiapa membaca satu huruf dari kitab Allah, maka baginya satu pahala, dilipatgandakan menjadi sepuluh kali lipat. Aku tidak

⁴¹ "Surat Al-Isra' Ayat 9: Arab, Latin, Terjemah Dan Tafsir Lengkap | Quran NU Online," diakses 22 November 2024, <https://quran.nu.or.id/al-isra%27/9>.

⁴² M. Quraish Shihab, Tafsir Al-Misbah, *pesan, kesan dan keserasian Al-Qur'an*, jilid 7 (Jakarta: Lentera Hati).

mengatakan “Alif, Lam, Mim” itu satu huruf, tetapi Alif satu huruf, Lam satu huruf dan Mim satu huruf. (HR. Tirmidzi).⁴³

Kata Hadis berasal dari bahasa Arab ḥadis (حديث) yang berarti perkataan, pembicaraan, berita baru, atau sesuatu yang diceritakan. Secara istilah, hadis merujuk pada segala hal yang disandarkan kepada Nabi Muhammad saw. baik itu berupa perkataan, perbuatan, ketetapan (taqrir), maupun sifat-sifat beliau.⁴⁴

Hadis memiliki kedudukan yang sangat penting dalam ajaran Islam, karena berfungsi sebagai sumber hukum kedua setelah alquran. Sebagaimana firman Allah swt. QS. al-Hasyr/59:7.

وَمَا آتَاكُمُ الرَّسُولُ فَخُذُوهُ وَمَا نَهَاكُمْ عَنْهُ فَانْتَهُوا

Terjemahannya:

Apa yang diberikan Rasul kepadamu terimalah. Apa yang dilarangnya bagimu tinggalkanlah.⁴⁵

Ayat ini menjelaskan bahwa harta milik penduduk kampung yang Allah serahkan kepada rasul-Nya tanpa memerlukan kuda atau unta adalah hak Allah, rasul-Nya, keluarga nabi, anak yatim, orang miskin, dan musafir yang sedang dalam perjalanan di jalan Allah. Hal ini dimaksudkan agar harta tersebut tidak hanya beredar di kalangan orang kaya saja. Hukum-hukum yang dibawa oleh rasulullah harus kalian jalankan, dan larangan yang disampaikan oleh beliau harus kalian

⁴³ “Riyad as-Salihin 999 - The Book of Virtues - كتاب الفضائل - Sunnah.com - Sayings and Teachings of Prophet Muhammad (صلى الله عليه و سلم),” diakses 10 Desember 2024, <https://sunnah.com/riyadussalihin:999>.

⁴⁴ Hubil Khair, “Alquran Dan Hadits Sebagai Dasar Pendidikan Islam,” *Darul Ulum: Jurnal Ilmiah Keagamaan, Pendidikan Dan Kemasyarakatan* 13, no. 1 (30 Juni 2022): 1–16, <https://doi.org/10.62815/darululum.v13i1.74>.

⁴⁵ “Surat Al-Hasyr Ayat 7: Arab, Latin, Terjemah Dan Tafsir Lengkap | Quran NU Online,” diakses 22 November 2024, <https://quran.nu.or.id/al-hasyr/7>.

tinggalkan. Jauhilah diri kalian dari murka Allah, karena sesungguhnya azab-Nya sangat pedih.⁴⁶

Hadis digunakan untuk menjelaskan, menafsirkan, dan melengkapi hukum-hukum yang ada dalam alquran. Contohnya, al-Qur'an memerintahkan umat Islam untuk mendirikan salat, tetapi tidak menjelaskan secara rinci tata caranya. Hadis lah yang memberikan penjelasan terperinci tentang waktu, rukun, dan cara pelaksanaannya.

Al-Qur'an dan Hadis merupakan pedoman utama bagi umat Islam yang memberikan tuntunan lengkap untuk kehidupan di dunia dan akhirat. Keduanya saling melengkapi dalam menjelaskan syariat Islam sehingga manusia dapat menjalankan kehidupan sesuai dengan kehendak Allah Swt. rasulullah saw. bersabda:

تَرَكْتُ فِيكُمْ أَمْرَيْنِ لَنْ تَضِلُّوا مَا تَمَسَّكْتُمَا بِهِمَا: كِتَابَ اللَّهِ وَسُنَّةَ رَسُولِهِ

Artinya:

Aku tinggalkan kepada kalian dua perkara, kalian tidak akan tersesat selama berpegang teguh kepada keduanya, yaitu kitabullah (al-Qur'an) dan sunah rasul-Nya. (HR. Malik)⁴⁷

Hadis ini menegaskan bahwa keberhasilan manusia untuk meraih keselamatan di dunia dan akhirat hanya bisa dicapai dengan berpegang teguh pada al-Qur'an dan hadis sebagai sumber hukum dan pedoman hidup.

⁴⁶ M. Quraish Shihab, Tafsir Al-Misbah, *pesan, kesan dan keserasian Al-Qur'an*, jilid 14 (Jakarta: Lentera Hati).

⁴⁷ "Mishkat al-Masabih 186 - Faith - كتاب الإيمان - Sunnah.com - Sayings and Teachings of Prophet Muhammad (صلى الله عليه و سلم)," diakses 10 Desember 2024, <https://sunnah.com/mishkat:186>.

4. *Game New Family 100* berbasis Kahoot

a. Pengertian Kahoot

Kahoot adalah platform permainan pembelajaran daring yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan kolaboratif. Dengan memadukan teknologi dan gamifikasi, Kahoot dapat digunakan dalam berbagai kegiatan belajar, baik di dalam kelas maupun secara daring. Platform ini memungkinkan pendidik untuk mengembangkan materi pembelajaran dalam format permainan, seperti kuis, polling, dan diskusi interaktif.⁴⁸

Kahoot merupakan platform edukasi berbasis website yang bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan kolaboratif. Platform ini pertama kali diinisiasi oleh Johan Brand, Jamie Brooker, dan Morten Versvik sebagai bagian dari proyek bersama dengan Norwegian University of Technology and Science (NTNU) pada Maret 2013. Kolaborasi ini juga melibatkan Professor Alf Inge Wang dari NTNU, yang berperan dalam pengembangan awal konsep dan teknologi di balik Kahoot.⁴⁹

Pada bulan September 2013, Kahoot resmi diluncurkan ke publik, memungkinkan pengajar dan pelajar dari seluruh dunia untuk mengakses platform ini secara gratis. Dalam waktu singkat, kahoot mendapatkan respons yang sangat positif dari komunitas pendidikan global. Hanya dalam satu tahun sejak

⁴⁸ Nur Hafidhotul Ilmiyah dan Meini Sondang Sumbawati, “Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa,” *JIEET (Journal of Information Engineering and Educational Technology)* 3, no. 1 (2019): 46–50, <https://doi.org/10.26740/jieet.v3n1.p46-50>.

⁴⁹ Noza Aflisia dkk., “Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Penguasaan Unsur Bahasa Arab,” *Al-Muktamar As-Sanawi Li Al-Lughah Al-'Arabiyyah (MUSLA)* 1, no. 1 (21 Januari 2020): 1–17.

peluncurannya, kahoot berhasil mencapai lebih dari 1,5 juta pengajar terdaftar, dengan 49 juta pengguna yang aktif memainkan berbagai permainan di platform ini. Adapun fitur-fitur kahoot yang mendukung proses pembelajaran secara interaktif yakni, *quiz, polling, jumble, survei, word cloud* dan *puzzle*.

Manfaat menggunakan kahoot adalah meningkatkan motivasi belajar peserta didik, mempermudah guru dalam mengevaluasi peserta didik terkait materi yang telah dipelajari, mendukung kolaborasi antara peserta didik dan guru, serta membantu peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

b. *Game New Family 100*

Game new family 100 adalah game yang diadaptasi dari kuis *Family Feud* dan *Family Fortuner* berdasarkan lisensi dari Fremantle Amerika Serikat dan Inggris.⁵⁰ *Game* ini mempertahankan format tradisional yang menekankan kolaborasi tim, dengan tambahan fitur yang dirancang untuk memberikan pengalaman lebih menyenangkan dan menarik.

Adapun konsep dan format permainan *game new family 100* sebagai berikut:

1. Tim Pemain

Peserta didik akan dibagi menjadi beberapa kelompok, di mana setiap tim terdiri dari 3-5 orang, dan dua tim pertama akan bermain terlebih dahulu untuk bertanding.

⁵⁰ “*Famili 100*,” dalam *Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas*, 21 November 2024, https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Famili_100&oldid=26549140.

2. Ronde Awal

Perwakilan dari kedua tim akan maju untuk menjawab pertanyaan utama dengan menekan tombol secepat mungkin. Jawaban harus sesuai dengan hasil survei yang telah dilakukan sebelumnya, dan tim dengan jawaban yang memiliki skor tertinggi akan mendapatkan hak giliran pertama untuk bermain.

3. Menjawab secara Tim

Tim yang memenangkan ronde awal akan melanjutkan untuk menjawab semua pertanyaan yang terdapat dalam daftar survei. Setiap jawaban diberikan secara bergantian oleh anggota tim. Jika tim gagal menjawab sebanyak tiga kali (strike), kesempatan akan berpindah ke tim lawan untuk memberikan satu jawaban dan berkesempatan mencuri poin.

4. Skor dan Poin

Setiap jawaban memiliki nilai yang didasarkan pada hasil survei pendapat dari 20 orang. Poin dari setiap ronde akan dijumlahkan untuk menentukan skor akhir.

5. Babak Bonus

Tim dengan skor tertinggi akan melanjutkan ke babak bonus, di mana dua anggota tim akan menjawab lima pertanyaan cepat secara bergantian. Total poin gabungan dari kedua anggota harus mencapai target tertentu, seperti 200 poin, untuk memenangkan hadiah utama.

c. Langkah-langkah permainan *game New Family 100*

Adapun Langkah-langkah permainan *game new family 100* yakni sebagai berikut:⁵¹

1. Persiapan
2. Pembagian kelompok yang dimana setiap kelompok terdiri dari 3-5 orang.
3. Memberikan penjelasan tentang tata cara dan aturan bermain.
4. Pelaksanaan permainan dengan 2 kelompok terlebih dahulu untuk bertanding.
5. Masuk dalam babak bonus, bagi tim yang menang dan mendapatkan perolehan skor tinggi akan memasuki babak bonus.
6. Evaluasi

d. Kelebihan dan kekurangan Kahoot pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis

Adapun kelebihan dan kekurangan Kahoot dalam mata pelajaran al-Qur'an hadis yakni sebagai berikut:

- 1) Kelebihan:
 - a) Meningkatkan keterlibatan peserta didik, seperti format kuis interaktif kahoot membuat pembelajaran al-Qur'an dan hadis lebih menarik, terutama untuk peserta didik yang mungkin merasa mata pelajaran ini kurang variatif.
 - b) Pengulangan materi yang efektif, seperti kahoot cocok digunakan untuk mengulang hafalan ayat-ayat al-Qur'an, hadis-hadis pilihan, dan arti atau maknanya dan pengulangan berbasis permainan membantu peserta didik lebih cepat mengingat dan memahami isi materi.

⁵¹ Wati, S, dan Sah, "Siswa Sekolah Dasar Menggunakan *Game 'New Family 100'* Untuk Mengembangkan Vocabulary, Bagaimana Kegiatan Implementasinya?"

- c) Fleksibilitas format, contohnya soal kahoot dapat dibuat dalam bentuk pilihan ganda atau isian singkat yang menyesuaikan kebutuhan pembelajaran, seperti mengenali lafadz ayat, makna kata per kata, atau nama perawi hadis.
- d) Mendukung pembelajaran kolaboratif, seperti dalam pembelajaran kelompok, kahoot memfasilitasi kerjasama antar peserta didik untuk menyelesaikan soal, terutama dalam mempelajari konteks ayat atau hadis tertentu.
- e) Evaluasi belajar yang menarik, yakni kahoot mempermudah pengajar dalam mengevaluasi pemahaman siswa melalui laporan hasil kuis yang dapat digunakan untuk mengetahui kekuatan dan kelemahan peserta didik pada materi tertentu.

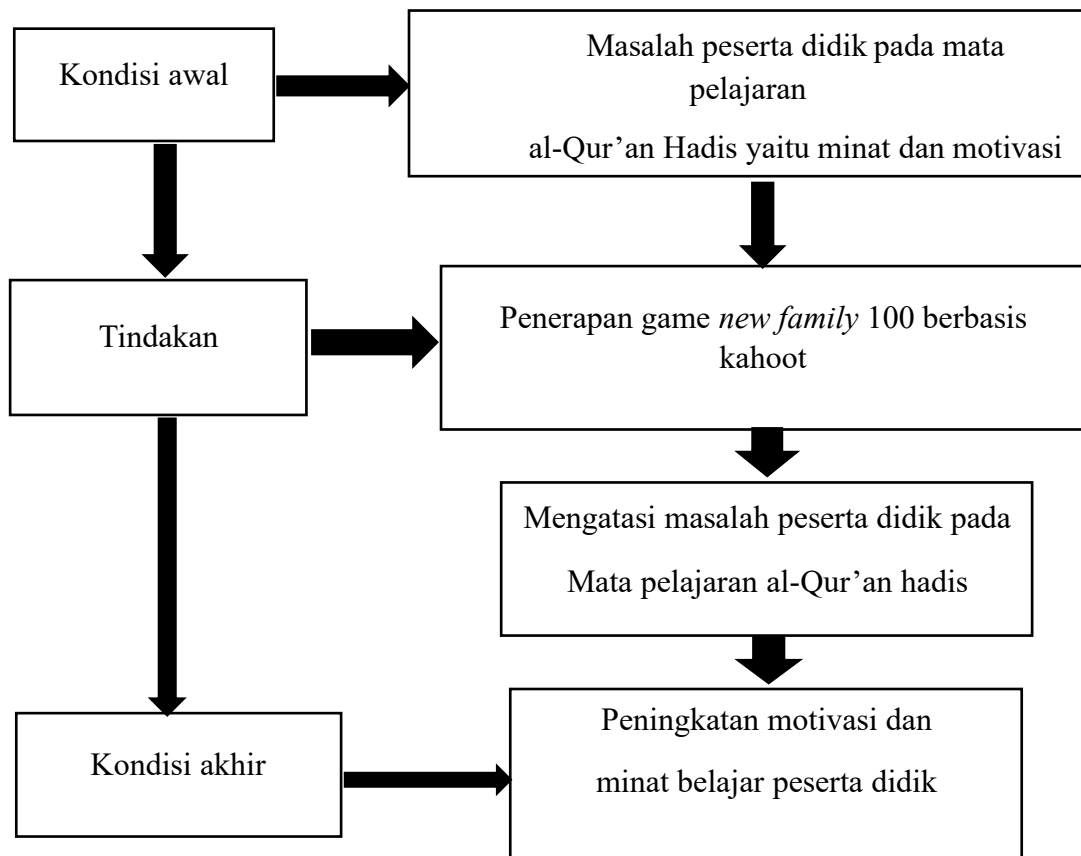
2) Kekurangan

- a) Keterbatasan pada materi yang mendalam, seperti mata pelajaran al-Qur'an dan hadis memerlukan pembahasan yang mendalam, terutama terkait tafsir, sanad hadits, atau analisis makna. Kahoot yang berbasis kuis singkat kurang ideal untuk pembelajaran mendalam ini.
- b) Waktu yang terbatas untuk menjawab, contohnya format kahoot mengharuskan siswa menjawab dengan cepat. ini bisa menjadi kendala saat membahas materi yang membutuhkan pemikiran atau hafalan, seperti memahami arti lafadz ayat atau menghafal hadis.
- c) Keterbatasan format soal, karena tidak semua aspek dalam mata pelajaran al-Qur'an dan hadis cocok dengan format pilihan ganda atau isian singkat. Misalnya, melatih makhraj huruf atau tajwid memerlukan praktik langsung, yang sulit dilakukan melalui kahoot.

- d) Tidak mendukung praktik langsung, dikarenakan pelajaran al-Qur'an, seperti memperbaiki bacaan (tajwid dan makhraj), tidak bisa diintegrasikan secara langsung ke dalam Kahoot karena platform ini hanya mendukung soal berbasis teks atau gambar.

C. Kerangka Pikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini dimaksudkan untuk bisa lebih mengarahkan peneliti menemukan data dan menganalisis teori yang menunjang serta memberikan kemudahan dalam menemukan kerangka dasar untuk melakukan analisis pada penelitian ini. Penelitian ini berfokus pada peningkatan motivasi dan minat belajar peserta didik, melalui penerapan game *new family* 100 berbasis Kahoot yang dikhususkan kepada peningkatan motivasi dan minat belajar pada mata pelajaran al-Qur'an hadis. Alur penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

Kerangka berpikir tersebut menggambarkan alur penelitian yang dilaksanakan di MTs No 32 Lamasi pada kelas 7A, yang dipilih sebagai fokus utama dalam penelitian ini. Penelitian ini memusatkan perhatian pada motivasi dan minat belajar peserta didik. Oleh karena itu, diharapkan guru dapat mengidentifikasi masalah yang dihadapi oleh peserta didik, yang menyebabkan rendahnya motivasi dan minat belajar mereka dalam mata pelajaran al-Qur'an hadis. Kurangnya motivasi dan minat belajar peserta didik tersebut dikarenakan metode yang digunakan sangat monoton dan tidak ada kolaborasi metode yang digunakan dengan beberapa *game* digital yang dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik. Maka dari itu, guru dapat mengkolaborasikan metode belajarnya dengan

beberapa *game* digital seperti penerapan *game new family 100* berbasis Kahoot untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran al-Qur'an hadis.

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan serta landasan teori mengenai pentingnya inovasi pembelajaran pada mata pelajaran al-Qur'an hadis dengan menggunakan *game new family 100* berbasis kahoot, maka dalam penelitian tindakan kelas ini diajukan hipotesis sebagai berikut:

1. Hipotesis kerja (H_a): Penerapan *game new family 100* berbasis Kahoot pada mata pelajaran al-Qur'an Hadis dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik.
2. Hipotesis nol (H_o): Penerapan *game new family 100* berbasis Kahoot pada mata pelajaran al-Qur'an Hadis tidak berpengaruh terhadap peningkatan motivasi dan minat belajar peserta didik.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian tindakan kelas (PTK) dapat diartikan sebagai suatu proses sistematis untuk mengkaji permasalahan pembelajaran yang terjadi di dalam kelas. Proses ini melibatkan refleksi diri oleh pendidik atau peneliti dengan tujuan untuk menemukan solusi yang efektif terhadap permasalahan yang dihadapi. Dalam pelaksanaannya, penelitian tindakan kelas dilakukan melalui serangkaian tindakan yang terencana dan diterapkan dalam situasi nyata. Setiap tindakan dirancang secara hati-hati agar relevan dengan konteks pembelajaran, sehingga hasil yang diperoleh dapat memberikan dampak langsung terhadap peningkatan kualitas proses belajar mengajar. Selain itu, penelitian tindakan kelas juga menekankan pentingnya analisis mendalam terhadap pengaruh dari setiap tindakan yang dilakukan. Analisis ini dilakukan secara mendalam dan terukur untuk memastikan efektivitas intervensi yang diberikan. Maka demikian, penelitian tindakan kelas tidak hanya menjadi alat pemecahan masalah, tetapi juga sarana pengembangan profesionalisme pendidik melalui siklus perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi yang berkesinambungan.⁵²

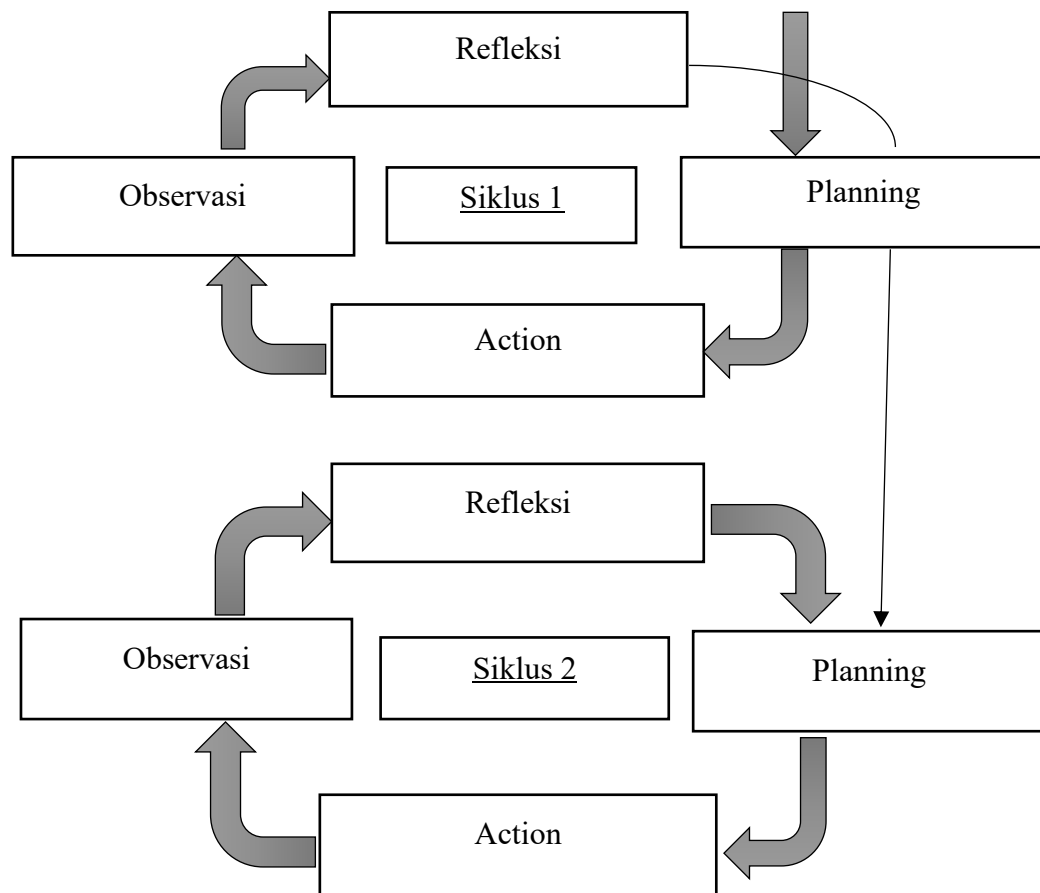
Jenis penelitian yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang di mana dalam penelitian ini, peneliti mencoba menerapkan *game new family* 100 berbasis kahoot pada proses pembelajaran al-Qur'an hadis. Peneliti bermaksud untuk meneliti peran dari *game new family* 100,

⁵² Nanda Saputra, *Penelitian Tindakan Kelas* (Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021).

sebagai salah satu *game* pembelajaran aktif untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran al-Qur'an hadis di kelas 7A MTs No 32 Lamasi.

Keberhasilan dalam penelitian ditentukan oleh beberapa faktor seperti penguasaan materi pembelajaran oleh guru, waktu dan siklus yang dapat digunakan selama penelitian ini berlangsung. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model penelitian *Kurt Lewin*.⁵³ Adapun alasan peneliti menggunakan model penelitian dari *Kurt Lewin* yakni terdapat II siklus, jadi ketika pada siklus pertama hasil belum didapatkan maka akan dilakukan pada siklus kedua, sehingga penelitian ini bisa mendapatkan hasil yang tepat.

⁵³ Leon A. Abdillah dkk., *Penelitian Tindakan Kelas: Teori Dan Penerapannya* (Penerbit Adab, 2021).



Gambar 3.1 siklus penelitian tindakan kelas

Keterangan:

1. *Plan* (perencanaan) Merupakan rangkaian tindakan yang terencana untuk memperbaiki atau meningkatkan kondisi yang ada. Penelitian tindakan rencana tidak selalu berorientasi pada masa depan. Perencana juga menyadari sejak awal adanya kemungkinan kondisi tertentu yang tidak dapat diprediksi dan memiliki risiko.
2. *Act* (tindakan) di dalam penelitian ini peneliti harus benar-benar berhati-hati karena ini merupakan kegiatan yang terencana secara praktis.
3. *Observasi* (pengamatan) pada penelitian ini mempunyai fungsi mendokumentasi implikasi tindakan yang diberikan kepada subjek. Observasi juga harus

mempunyai beberapa macam keunggulan seperti, memiliki orientasi prospektif, memiliki dasar-dasar reflektif untuk waktu sekarang atau akan datang.

4. *Refleksi* dalam langkah ini merupakan alat untuk mengevaluasi kembali tindakan yang telah dilakukan terhadap subjek penelitian dan tercatat dalam observasi. Langkah ini berusaha untuk menemukan alur pemikiran yang logis dalam kerangka proses, masalah, isi, serta hambatan yang muncul dalam perencanaan strategi tindakan.

B. Prosedur Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas 7A di MTs No 32 Lamasi untuk dilakukan pembelajaran dengan menerapkan *game new family* 100 berbasis Kahoot.

2. Waktu dan Lamanya Tindakan

Waktu pelaksanaan penelitian ini direncanakan berlangsung pada bulan Februari dan Maret 2025, dengan mempertimbangkan kesiapan seluruh aspek yang dibutuhkan, seperti perencanaan metode penelitian, pengumpulan data, serta koordinasi dengan pihak-pihak terkait untuk memastikan kelancaran dan keberhasilan penelitian. Lamanya tindakan dalam penelitian ini yakni mulai dari tanggal 03 februari sampai 10 maret 2025 dengan 4 kali pertemuan dalam 2 siklus.

3. Lokasi Penelitian

Lokasi pelaksanaan penelitian ini, di MTs No 32 Lamasi. Tepatnya berada di jalan Masjid Raya Lamasi, Kecamatan Lamasi. Pemilihan lokasi penelitian ini

dikarenakan penulis melihat masalah di lokasi tersebut yang berhubungan dengan kurangnya motivasi dan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran al-Qur'an hadis yang disebabkan metode pembelajaran yang digunakan sangat monoton dan tidak mengkombinasikan metode tersebut dengan beberapa *game* digital yang dapat menarik perhatian peserta didik.

4. Langkah-langkah Penelitian Tindakan Kelas

Langkah-langkah dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Persiapan.

Persiapan yang dilakukan yakni sebagai berikut:

- a. Permohonan izin melakukan penelitian kepada kepala sekolah MTs No 32 Lamasi.
- b. Kesepakatan jadwal penelitian yang dilakukan.
- c. Observasi atau pengamatan, dilakukan dalam kelas selama proses belajar mengajar berlangsung.

2. Pelaksanaan

a. Siklus I

1) Perencanaan (*plan*)

- a) Peneliti merencanakan bagaimana proses penerapan *game new family* 100 berbasis Kahoot.
- b) Menyusun Modul Ajar yang berguna sebagai pedoman dalam proses pembelajaran di kelas.

c) Mempersiapkan sarana dan prasarana yang dibutuhkan pada saat pembelajaran.

2) Tindakan (*action*)

a) Guru terlebih dahulu menyapa peserta didik dengan salam, kemudian menginstruksikan peserta didik untuk membaca doa sebelum memulai pembelajaran.

b) Guru melakukan absensi terhadap peserta didik dan menyiapkan alat atau bahan yang akan digunakan dalam pembelajaran, guru memberikan motivasi peserta didik.

c) Guru menjelaskan kompetensi dasar yang ingin dicapai.

d) Guru menjelaskan kepada peserta didik tentang Langkah-langkah permainan *game new family* 100.

e) Peserta didik dibagi menjadi beberapa tim.

f) Guru memanggil masing-masing ketua tim untuk menjawab pertanyaan yang diberikan.

g) Ketua tim yang menang akan bermain dengan timnya terlebih dahulu, dan untuk ketua tim yang kalah akan menunggu giliran bermain ketika tim lawan tidak bisa menjawab pertanyaan yang diberikan dan kemudian mencuri skor yang diperoleh dari tim tersebut.

h) Untuk tim yang menang akan bermain di babak bonus untuk menentukan pemenangnya.

3) Observasi

a) Peneliti melakukan pengamatan terhadap aktivitas pembelajaran al-Qur'an hadis yang berlangsung.

b) Peneliti mengamati tingkat keaktifan peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

c) Peneliti mengamati aktivitas kelompok peserta didik.

4) Refleksi

a) Peneliti menganalisis hasil pengamatan yang telah dilakukan untuk membuat kesimpulan sementara terhadap hasil pembelajaran pada siklus I.

b) Peneliti melakukan diskusi kepada guru mata pelajaran al-Qur'an hadis terhadap hasil pembelajaran pada siklus I dan selanjutnya melakukan perbaikan pada pelaksanaan siklus II.

b. Siklus II

Setelah melaksanakan tahapan-tahapan penelitian pada siklus I, penelitian dilanjutkan pada siklus II. Peneliti merancang dan merencanakan tindakan perbaikan yang akan dilakukan sebagai tindak lanjut dari pembelajaran pada siklus I, sebagai berikut:

1) Perencanaan

Pada tahap ini, perencanaan ulang tindakan pembelajaran dilakukan dengan mengacu pada siklus I, dengan tujuan memperbaiki kelemahan serta mempertahankan dan meningkatkan keberhasilan yang telah dicapai pada siklus I.

2) Tindakan

Tindakan dalam siklus II dalam rancangan tindak jauh berbeda dengan rancangan siklus I. Namun, pada siklus II diadakan revisi berdasarkan refleksi pada siklus 1 agar lebih meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik.

1) Pengamatan

Observasi pada siklus II tidak jauh berbeda dengan siklus I akan tetapi dalam tahap ini lebih menekankan tingkat pencapaian yang diinginkan.

2) Refleksi

Seluruh data yang diperoleh pada siklus II dikumpulkan dan dianalisis berdasarkan hasil observasi siklus II, serta digunakan untuk menentukan apakah kegiatan belajar mengajar telah berjalan sesuai harapan. dengan menerapkan *game new family 100* dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran al-Qur'an hadis.

C. Sasaran Penelitian

Sasaran penelitian dalam penelitian ini adalah peserta didik MTs No 32 Lamasi kelas 7A tahun ajaran 2024/2025 untuk dilakukan pembelajaran dengan *game new family 100* berbasis Kahoot untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini merupakan alat bantu dalam melakukan penelitian, adapun instrumen penelitian yang digunakan yaitu:

1. Angket

Data angket digunakan sebagai instrumen penelitian untuk mengukur tingkat motivasi belajar peserta didik setelah penerapan *game new family 100* berbasis Kahoot pada mata pelajaran al-Qur'an Hadis. Instrumen ini dirancang

berdasarkan indikator motivasi belajar, faktor intrinsik, dan faktor ekstrinsik. Melalui angket ini, peneliti dapat mengamati peningkatan motivasi belajar peserta didik secara terukur pada setiap siklus tindakan.

2. Wawancara

Instrumen Pengumpulan data dilakukan dengan mengajukan beberapa pertanyaan kepada subjek penelitian, yaitu siswa kelas 7A di MTs No 32 Lamasi. Wawancara bertujuan untuk memperoleh informasi secara langsung dari subjek penelitian.

3. Observasi

Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai minat belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Fokus observasi diarahkan pada empat indikator utama, yaitu perasaan senang, ketertarikan atau rasa ingin tahu, perhatian, serta keterlibatan atau keaktifan peserta didik. Melalui indikator tersebut, peneliti berupaya menilai sejauh mana peserta didik menunjukkan antusiasme, motivasi internal, dan partisipasi aktif ketika mengikuti pembelajaran yang memanfaatkan media game. Setiap bentuk perilaku yang muncul diamati secara sistematis untuk memastikan bahwa data yang diperoleh mencerminkan kondisi nyata di dalam kelas.

Observasi juga dilakukan terhadap guru. Aspek yang diamati mencakup kemampuan guru dalam menerapkan *game new family 100* berbasis Kahoot sebagai media pembelajaran, mulai dari kesiapan perangkat, kejelasan instruksi, pengelolaan kelas, hingga kesesuaian penerapan media game dengan tujuan pembelajaran. Observasi ini juga menilai bagaimana guru melaksanakan kegiatan

mengajarnya secara keseluruhan, termasuk cara guru memfasilitasi interaksi, memotivasi peserta didik, serta mengintegrasikan game ke dalam langkah-langkah pembelajaran secara efektif. Dengan demikian, observasi ini bertujuan tidak hanya untuk mengetahui minat belajar peserta didik, tetapi juga untuk menilai kualitas implementasi pembelajaran berbasis game oleh guru di dalam kelas.

Tabel 3.1 Kriteria Persentase Observasi Peserta Didik dan Guru⁵⁴

Persentase Observasi	Kategori
90%-100%	Sangat Baik
80%-89%	Baik
70%-79%	Cukup Baik
0 - 60%	Kurang Baik

E. Teknik Analisis Data

Analisis data dapat dilakukan melalui penyusunan data secara mendetail. Setelah pengumpulan data selesai dilakukan maka selanjutnya adalah pengolahan data menjadi suatu konsep yang dapat mendukung objek penelitian. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan data yang telah dikumpulkan baik itu berupa angka maupun tulisan. Data yang bersifat kualitatif adalah data yang dapat dijelaskan dengan kata-kata atau kalimat.

Analisis data yang berupa angka dinamakan data deskriptif kuantitatif yang didapatkan dari hasil perhitungan dengan menggunakan rumus, untuk mengetahui

⁵⁴ dwi Silvia Indahwati Dan Mohammad Husni Abdullah, "Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 7, no. 6 (24 Juli 2019), <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/29540>.

peningkatan motivasi dan minat belajar peserta didik. Motivasi terdiri dari beberapa indikator, yaitu: hasrat dan keinginan untuk meraih keberhasilan, dorongan serta kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita di masa depan (motivasi intrinsik), penghargaan dalam proses belajar, aktivitas belajar yang menarik, serta lingkungan belajar yang mendukung (motivasi eksternal). Sedangkan indikator dari minat yaitu perasaan senang, ketertarikan/rasa ingin tahu, perhatian dan keterlibatan/keaktifan peserta didik. Dengan menghitung rata-rata dari setiap indikator.

Tabel 3.2 Kriteria Persentase Motivasi Belajar

Persentase skor Motivasi	Kategori
81% - 100%	Sangat Tinggi
61% - 80%	Tinggi
41% - 60%	Sedang
21% - 40%	Rendah
0% - 20%	Sangat Rendah

(Sumber: Umami Kalsum 2019).

Tabel 3.3 Kriteria Persentase Minat Belajar Siswa⁵⁵

Persentase Skor Minat (%)	Kriteria
76% - 100%	Tinggi
56% - 75,9%	Sedang
0% - 55,9%	Rendah

(Sumber: Musdar, 2023)

Peneliti menggunakan kriteria tersebut karena pada lembar angket motivasi belajar peserta didik terdapat empat skala penilaian yang digunakan untuk menghitung persentase motivasi belajar peserta didik berdasarkan angket yang telah dibagikan kepada mereka.⁵⁶ Peneliti juga menggunakan kriteria minat belajar peserta didik dengan menggunakan observasi. Persentase motivasi dan minat belajar peserta didik dihitung berdasarkan data angket dan observasi yang diperoleh, dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

a. Rumus menghitung persentase motivasi dan minat:

$$P = \frac{F}{n} \times 100$$

Keterangan:

P: angka persentase

F: jumlah jawaban responden

⁵⁵ Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

⁵⁶ Nana Sudjana. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2009).

N: jumlah seluruh siswa.⁵⁷

b. Menentukan skala interpresentasi motivasi dan minat.

1) Menentukan jumlah skor secara keseluruhan = skor jawaban x banyaknya responden yang menjawab.

2) Menemukan jumlah skor rendah = 1 x jumlah responden.

3) Menentukan persentase kelompok responden = jumlah skor secara keseluruhan/jumlah skor ideal x 100%.

c. Untuk menghitung data observasi:

$$P = \frac{F}{n} \times 100$$

Keterangan:

P: presentasi

F: jumlah siswa yang aktif

N: jumlah siswa.

⁵⁷ Suharsimi, Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta PT: Bumi Aksara, 2012) h43.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Hasil Penelitian

a. Profil Sekolah

Nama Sekolah	: MTs No 32 Lamasi
NPSN	: 69725439
Alamat Sekolah	: Jl. Masjid Raya Lamasi No.3 Kel. Lamasi
Kelurahan	: Lamasi
Kecamatan	: Lamasi
Provinsi	: Sulawesi Selatan
Status Sekolah	: Swasta
Nilai Akreditasi Sekolah	: B

b. Keadaan Siswa

Tabel 4.1 Data Keadaan Siswa MTs No 32 Lamasi

Kelas	Putra (Pa)	Putri (Pi)	Total Pa & Pi	Total Siswa/Kelas
VII	40	51	91	91
VIII	51	38	91	91
IX	26	23	49	49
Total				231

Sumber data: Tata Usaha MTs No 32 Lamasi

c. Sarana dan Prasarana Sekolah

Table 4.2 Data Sarana dan Prasarana MTs No 32 Lamasi

No	Keterangan	Jumlah
1	komputer	10
2	Proyektor LCD	8
3	CCTV	6
4	Papan Organisasi	2
5	Papan Kalender Pendidikan	1
6	Speaker	1
7	Printer	3
8	Wi-fi	2
9	Papan Tulis	8
10	Ruang Guru	1
11	Tata Usaha	1
12	Kantor	1

2. Deskripsi Hasil Penerapan *Game New Family 100* Berbasis *Kahoot* Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis di MTs No 32 Lamasi

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan di MTs No. 32 Lamasi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk

meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran al-Qur'an hadis melalui penggunaan *game new family 100* berbasis Kahoot.

a. Gambaran Pra-Siklus

Kondisi awal sebelum diterapkannya *game new family 100* berbasis Kahoot siswa kelas 7A MTs No. 32 Lamasi menunjukkan adanya beberapa hambatan dalam proses pembelajaran. Sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan penerapan permainan tersebut, peneliti terlebih dahulu melakukan tahap pra-siklus melalui observasi di kelas yang menjadi subjek penelitian, yaitu kelas 7A yang berjumlah 27 peserta didik.

Observasi dilakukan selama seluruh proses pembelajaran mata pelajaran al-Qur'an hadis untuk mengamati aktivitas siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa beberapa peserta didik kurang memperhatikan ketika guru menjelaskan materi. Selain itu, terdapat peserta didik yang tampak bosan dalam mengikuti pembelajaran, yang ditandai dengan kurangnya antusias, berbicara dengan teman sebangku, dan kurangnya partisipasi aktif dalam kegiatan belajar. Hal ini menunjukkan perlunya upaya untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran al-Qur'an hadis.

b. Pelaksanaan Siklus I

1) Perencanaan

Perencanaan penelitian pada siklus I dilakukan dengan menerapkan *game new family 100* berbasis Kahoot dalam pembelajaran mata pelajaran al-Qur'an hadis

di kelas 7A Madrasah Tsanawiyah (MTs) No. 32 Lamasi. Dalam perencanaan ini, terdapat beberapa langkah yang dilakukan, antara lain:

- a) Menetapkan waktu untuk dimulainya penelitian tindakan kelas.
- b) Membuat modul ajar tentang materi yang akan diajarkan dengan menggunakan *game new family 100* berbasis kahoot.
- c) Menyiapkan lembar observasi peserta didik dan guru.
- d) Menyiapkan bahan yang akan digunakan dalam pembelajaran.
- e) Menyiapkan alat yang digunakan untuk dokumentasi.

2) Pelaksanaan Tindakan

a) Pertemuan pertama

Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini dilakukan dengan menerapkan *game new family 100* berbasis Kahoot guna meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik kelas 7A di MTs No 32 Lamasi.

Pada pelaksanaan siklus I, kegiatan pembelajaran diawali dengan interaksi guru yang dimulai dengan mengucapkan salam kepada peserta didik, diikuti dengan bimbingan untuk berdoa bersama. Setelah itu, guru memulai dengan melakukan absensi dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Setelah itu, guru memberikan penjelasan materi kepada peserta didik, yaitu mengenai mad wajib muttasil dan mad jaiz munfasil. Setelah penyampaian materi, guru dan peneliti membagi peserta didik menjadi empat kelompok. Dari empat kelompok ini, dua kelompok pertama dipanggil untuk memulai permainan, sementara dua kelompok lainnya menunggu giliran pada sesi babak pertama.

Permainan berlangsung dalam beberapa tahap. Kelompok yang memperoleh nilai tertinggi pada babak pertama akan maju ke babak berikutnya, yaitu babak bonus. Pada babak bonus, kelompok dengan perolehan nilai tertinggi akan dinyatakan sebagai pemenang permainan. Setelah pembagian kelompok selesai, guru meminta masing-masing kelompok untuk menunjuk satu anggota sebagai ketua tim yang akan maju ke depan untuk memimpin kelompoknya dalam permainan. Peneliti kemudian memanggil dua ketua tim dari dua kelompok pertama untuk memulai babak pertama permainan. Sebelum permainan dimulai, peneliti memberikan instruksi kepada ketua tim mengenai aturan dan tata cara pelaksanaan *game new family 100* berbasis Kahoot, yaitu sebagai berikut:

- (1) Pada babak pertama, dua kelompok akan bermain dalam kegiatan ini. Masing-masing ketua kelompok diundang untuk maju ke depan sebagai perwakilan timnya. Peneliti akan membacakan soal yang berkaitan dengan materi mad wajib muttasil dan mad jaiz munfasil. Selanjutnya, para ketua kelompok akan saling berebut kesempatan untuk menjawab pertanyaan yang diajukan.
- (2) Ketua tim yang berhasil mengangkat tangan lebih cepat dan kemudian menjawab pertanyaan dengan benar, berhak mendapatkan pilihan istimewa. Peserta didik akan diberi kesempatan untuk memilih antara dua opsi: memulai permainan terlebih dahulu atau memberikan kesempatan kepada tim lawan untuk memulai permainan.
- (3) Apabila tim yang menang memilih untuk memulai permainan, peneliti akan segera memberikan soal-soal yang berkaitan dengan materi mad wajib muttasil dan mad jaiz munfasil. Sementara itu, tim yang kalah akan menunggu giliran

bermain dengan ketentuan khusus, peserta didik berkesempatan untuk bertanding jika tim lawan gagal menjawab pertanyaan sebanyak tiga kali berturut-turut.

- (4) Apabila tim lawan gagal menjawab pertanyaan sebanyak tiga kali berturut-turut, tim yang sebelumnya kalah akan mendapatkan kesempatan istimewa untuk merebut poin. Peneliti akan memberikan waktu kepada tim tersebut untuk berdiskusi dan merumuskan jawaban atas pertanyaan yang akan diajukan.
- (5) Dalam babak perebutan poin, tim yang sebelumnya kalah memiliki kesempatan untuk mengubah kondisi permainan. Jika berhasil menjawab pertanyaan dengan benar, maka seluruh poin yang telah dikumpulkan oleh tim lawan akan beralih menjadi milik tim tersebut. Sebaliknya, apabila tim tersebut gagal menjawab pertanyaan, konsekuensinya adalah tim tersebut tidak akan memperoleh tambahan poin apa pun, dan poin tim lawan tetap utuh.
- (6) Mekanisme permainan akan berlanjut serupa pada babak kedua, dengan masing-masing kelompok baru bersiap untuk berkompetisi. Kelompok yang berhasil meraih kemenangan di babak pertama akan mendapatkan hak istimewa untuk bertanding di babak bonus, di mana pemenang babak pertama akan berhadapan dengan pemenang dari babak kedua. Babak bonus ini menjadi ajang puncak untuk menentukan tim yang paling unggul dalam penguasaan materi dan kecepatan menjawab.
- (7) Babak bonus merupakan puncak kompetisi dalam permainan *new family 100*, di mana kedua kelompok akan diuji kemampuan dan pengetahuannya secara maksimal. Dalam babak ini, kelompok-kelompok akan saling berlomba untuk

sigap menjawab pertanyaan yang diajukan oleh peneliti. Kriteria pemenang ditentukan berdasarkan kemampuan kelompok menjawab pertanyaan dengan jumlah yang paling banyak dan tingkat kebenaran yang paling tinggi.

Pada tahap akhir kegiatan pembelajaran, guru melakukan serangkaian kegiatan penting untuk memperkuat pemahaman peserta didik. Pertama-tama, guru akan mengidentifikasi dan membahas secara mendalam soal-soal yang masih sulit dipahami oleh peserta didik. Melalui pembahasan ini, guru memberikan penjelasan tambahan, mengklarifikasi konsep yang rumit, dan membantu peserta didik memahami materi yang sebelumnya masih membingungkan. Selanjutnya, guru akan merangkum materi yang telah dipelajari dalam satu kesimpulan komprehensif.

Kesimpulan ini bertujuan untuk menegaskan kembali poin-poin kunci pembelajaran dan membantu peserta didik mengaitkan berbagai konsep yang telah dipelajari. Terakhir, guru memberikan pengingat penting kepada peserta didik untuk melakukan *review* mandiri, mendorong mereka agar secara aktif mempelajari kembali materi yang telah dibahas guna memperkuat pemahaman dan persiapan di masa mendatang.

b) Pertemuan kedua

(1) Kegiatan Awal

Kegiatan pembuka pembelajaran dimulai dengan serangkaian tahapan sistematis yang dipimpin oleh guru. Guru memasuki ruangan dan mengucapkan salam sebagai bentuk penghormatan dan pembuka komunikasi dengan peserta didik. Selanjutnya, guru dengan penuh kehangatan membimbing seluruh peserta

didik untuk berdoa bersama, menciptakan suasana spiritual dan konsentrasi sebelum memulai proses pembelajaran. Setelah berdoa, guru segera melakukan presensi atau absensi untuk mencatat kehadiran peserta didik. Tahap berikutnya adalah penyampaian tujuan pembelajaran, di mana guru menjelaskan secara komprehensif dan jelas capaian-capaian yang ingin diraih selama proses belajar mengajar. Penjelasan ini dimaksudkan agar peserta didik memiliki pemahaman yang utuh tentang arah dan maksud dari kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Untuk menciptakan semangat dan antusias belajar, guru memberikan motivasi yang inspiratif kepada peserta didik. Motivasi ini bertujuan membangkitkan gairah belajar, menumbuhkan rasa ingin tahu, dan mendorong peserta didik agar lebih aktif serta bersemangat dalam mengikuti setiap tahapan pembelajaran.

(2) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, guru menjelaskan materi mad wajib muttasil dan mad jaiz munfasil menggunakan metode ceramah interaktif. Selanjutnya, peserta didik dibagi ke dalam kelompok-kelompok yang berbeda dengan pertemuan sebelumnya untuk bermain *new family* 100 berbasis Kahoot. Melalui permainan ini, peserta didik diajak untuk menguji dan memperdalam pemahaman yang dimiliki tentang materi yang telah diajarkan dengan cara yang menyenangkan dan memotivasi. Adapun pelaksanaan *game new family* 100 berbasis kahoot adalah sebagai berikut:

- (a) Pada babak pertama, setiap ketua kelompok diundang untuk maju ke depan sebagai perwakilan tim. Ketua tim yang berhasil mengangkat tangan paling cepat dan menjawab pertanyaan dengan benar akan memperoleh hak istimewa. Ketua tim tersebut diberi kesempatan untuk memilih antara dua opsi, yaitu memulai permainan terlebih dahulu atau memberikan kesempatan kepada tim lawan untuk memulai.
- (b) Dalam mekanisme permainan ini, tim yang menang memiliki hak untuk memulai terlebih dahulu. Apabila tim tersebut memilih untuk memulai permainan, tim lawan akan menunggu giliran bermain dengan syarat khusus. Kesempatan tim yang kalah untuk bermain terbuka apabila tim yang menang gagal menjawab pertanyaan sebanyak tiga kali berturut-turut.
- (c) Ketika tim yang menang gagal menjawab tiga pertanyaan berturut-turut, tim yang sebelumnya kalah akan diberi kesempatan untuk berdiskusi dan berpeluang merebut poin. Mekanisme ini memungkinkan tim yang sempat berada pada posisi kurang menguntungkan untuk membalikkan keadaan permainan melalui diskusi dan pemanfaatan pengetahuan kolektif anggota tim.
- (d) Apabila tim yang sebelumnya kalah berhasil menjawab pertanyaan dengan benar, seluruh poin yang telah dikumpulkan oleh tim lawan akan beralih menjadi milik tim tersebut. Mekanisme ini memberikan kesempatan pembalikan skor, sehingga tim yang semula berada dalam posisi lemah dapat mengubah jalannya permainan secara signifikan melalui jawaban yang tepat dan akurat.
- (e) Kelompok yang akan bertanding di babak kedua akan menjalani mekanisme permainan yang serupa dengan babak pertama. Prosedur yang sama tetap

diterapkan dengan menjaga semangat kompetisi dan mematuhi aturan yang telah ditetapkan sebelumnya.

- (f) Babak bonus merupakan penentu dalam kompetisi ini, di mana pemenang dari babak pertama akan berhadapan dengan pemenang babak kedua dalam pertarungan akhir. Kedua tim akan saling berlomba menjawab pertanyaan dengan kecepatan dan ketepatan tertinggi. Tim yang mampu menunjukkan performa terbaik akan dinobatkan sebagai juara utama dalam permainan *new family 100* berbasis Kahoot.

(3) Kegiatan Akhir

Pada akhir pembelajaran, guru melakukan dua kegiatan penting. Pertama, guru merangkum materi yang telah dipelajari dalam satu kesimpulan komprehensif, menegaskan kembali poin-poin kunci dari pembahasan mad wajib muttasil dan mad jaiz munfasil. Selanjutnya, guru memberikan pengingat kepada peserta didik untuk melakukan *review* mandiri, mendorong peserta didik agar secara aktif mempelajari kembali materi yang telah dibahas. Sebagai langkah evaluasi, peneliti membagikan angket kepada peserta didik. Angket ini dirancang untuk mengukur motivasi dan minat belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan metode permainan *new family 100* berbasis Kahoot.

3) Observasi

Berdasarkan hasil pengamatan yang komprehensif pada siklus I, peneliti melakukan observasi sistematis untuk mengidentifikasi dan mencatat berbagai aspek penting selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi ini bertujuan

untuk mengumpulkan data objektif tentang dinamika kelas, interaksi peserta didik, efektivitas metode pembelajaran, dan berbagai fenomena edukatif yang muncul selama kegiatan belajar mengajar berlangsung.

a. Observasi Motivasi Belajar Peserta Didik Siklus I

Hasil observasi aktivitas peserta didik siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Table 4.3 Hasil Observasi Motivasi Belajar Peserta Didik Pertemuan I

No	Indikator Utama	Sub-Indikator	Persentase
1	Pendahuluan	Peserta didik menjawab salam dari guru Peserta didik berdoa sebelum melakukan pembelajaran Peserta didik mendengarkan guru menjelaskan tujuan & indikator pembelajaran	77,77%
2	Kegiatan Inti	Peserta didik memperhatikan materi yang dijelaskan oleh guru Peserta didik menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru Peserta didik lebih bersemangat dengan <i>game new family 100</i> Peserta didik tidak mengantuk saat mengikuti pembelajaran Peserta didik bersemangat mengikuti pembelajaran dengan <i>game new family 100</i> Peserta didik paham dengan pembelajaran menggunakan <i>game new family 100</i> Peserta didik aktif dalam diskusi Peserta didik bertanya jika ada materi yang tidak dimengerti Peserta didik merasa senang mengikuti proses pembelajaran	72,96%

		Peserta didik mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru	
3	Penutup	Peserta didik membuat kesimpulan terkait pembelajaran Peserta didik diingatkan untuk mempelajari kembali materi	70,37%
Rata-rata		73,70%	

Berdasarkan hasil observasi, rata-rata kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *game new family 100* berbasis Kahoot pada pertemuan pertama sebesar 73,70%. Meskipun persentase tersebut termasuk dalam kategori cukup baik, masih terdapat beberapa aspek yang perlu diperbaiki dan dikembangkan, antara lain peserta didik belum sepenuhnya aktif dalam diskusi, belum berani bertanya terkait materi yang belum dipahami, serta belum mampu secara optimal menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.

Tabel 4.4 Hasil Observasi Motivasi Belajar Peserta Didik Pertemuan II

No	Indikator Utama	Sub-Indikator	Persentase
1	Pendahuluan	Peserta didik menjawab salam dari guru Peserta didik berdoa sebelum melakukan pembelajaran Peserta didik mendengarkan guru menjelaskan tujuan & indikator pembelajaran	93%
2	Kegiatan Inti	Peserta didik memperhatikan materi yang dijelaskan oleh guru Peserta didik menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru Peserta didik lebih bersemangat dengan game New Family 100 Peserta didik tidak mengantuk saat mengikuti pembelajaran	93%

		Peserta didik bersemangat mengikuti pembelajaran dengan game New Family 100 Peserta didik paham dengan pembelajaran menggunakan game New Family 100 Peserta didik aktif dalam diskusi Peserta didik bertanya jika ada materi yang tidak dimengerti Peserta didik merasa senang mengikuti proses pembelajaran Peserta didik mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru	
3	Penutup	Peserta didik membuat kesimpulan terkait pembelajaran Peserta didik diingatkan untuk mempelajari kembali materi	100%
Rata-rata		95%	

Berdasarkan hasil observasi pada pertemuan kedua siklus I, aktivitas belajar peserta didik menunjukkan peningkatan signifikan hingga mencapai 95% dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya. Capaian ini termasuk dalam kategori sangat baik, namun masih terdapat ruang untuk peningkatan dan perbaikan. Salah satu aspek yang perlu terus dikembangkan ialah keaktifan peserta didik dalam diskusi kelompok. Oleh karena itu, peneliti akan melanjutkan pembelajaran pada siklus berikutnya dengan memberi perhatian lebih terhadap kekurangan yang muncul pada siklus I.

Tabel 4.5 Rata-rata hasil Observasi Kegiatan Belajar Peserta Didik Siklus I

Rekap Siklus 1	
Pertemuan	Persentase
Pertemuan 1	73,70%

Pertemuan 2	95%
Rata-rata Akhir	84%

b. Observasi Aktivitas Guru Siklus I

Hasil observasi aktivitas guru pada pertemuan pertama dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Hasil Observasi Guru Pertemuan Pertama

No	Aspek	Catatan Pertemuan 1
1	Pendahuluan	Guru telah melaksanakan seluruh kegiatan pendahuluan dengan baik: menyampaikan salam, mengajak berdoa, mengecek kehadiran, menjelaskan tujuan & indikator.
2	Kegiatan Inti	Sebagian besar terlaksana dengan baik. Guru menjelaskan materi, membentuk kelompok, memberikan arahan. Namun dua indikator kategori Cukup: motivasi/minat belajar, serta penerapan <i>game new family</i> 100.
3	Penutup	Guru merefleksikan hasil belajar, melakukan evaluasi, dan menyampaikan materi selanjutnya dengan baik. Semua indikator Baik.

Berdasarkan hasil observasi pada Siklus I pertemuan 1 menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan kegiatan pendahuluan dan penutup dengan sangat baik, mulai dari membuka pembelajaran, menyampaikan tujuan, melakukan refleksi, hingga memberikan evaluasi. Pada kegiatan inti, sebagian besar langkah guru juga berjalan baik, seperti menjelaskan materi dan membentuk kelompok. Namun,

masih diperlukan beberapa perbaikan signifikan pada pertemuan selanjutnya, terutama dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan mengoptimalkan penggunaan *game new family 100* agar benar-benar mampu meningkatkan partisipasi, interaksi, dan pemahaman peserta didik.

Tabel 4.7 Hasil Observasi Guru Pertemuan Kedua

No	Aspek	Catatan Pertemuan 2
1	Pendahuluan	Guru melaksanakan pendahuluan dengan sangat baik dan konsisten. Peserta didik merespons salam, mengikuti doa, serta memperhatikan tujuan pembelajaran.
2	Kegiatan Inti	Pelaksanaan kegiatan inti meningkat. Interaksi lebih optimal, game diterapkan lebih baik, namun motivasi belajar masih perlu ditingkatkan.
3	Penutup	Guru menutup pembelajaran dengan baik: refleksi, evaluasi, dan info materi berikutnya berjalan lancar.

Berdasarkan hasil observasi, pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan kedua Siklus I menunjukkan adanya peningkatan kualitas aktivitas guru. Pada kegiatan pendahuluan, guru tampil sangat baik dan konsisten, peserta didik merespons salam, mengikuti doa, serta memperhatikan tujuan pembelajaran dengan baik. Kegiatan inti juga menunjukkan perkembangan, dengan interaksi yang lebih optimal dan penerapan *game* yang semakin baik, meskipun motivasi belajar peserta didik masih perlu ditingkatkan. Pada kegiatan penutup, guru melaksanakan refleksi, evaluasi, dan penyampaian materi berikutnya dengan lancar.

Secara keseluruhan, pembelajaran pada pertemuan kedua menunjukkan peningkatan yang nyata dibandingkan pertemuan sebelumnya. Meski demikian, masih terdapat beberapa aspek yang perlu diperbaiki sehingga pelaksanaan pembelajaran akan dilanjutkan pada siklus berikutnya untuk mencapai hasil yang lebih optimal.

c. Motivasi Belajar Peserta Didik Siklus I

Penilaian motivasi dan minat belajar peserta didik pada siklus I didasarkan pada hasil penyebaran angket, sebagai berikut:

Tabel 4.8 Motivasi Peserta Didik Siklus I

No	Aspek	Item Soal	Presentase	Ket
1	Faktor Intrinsik (Hasrat dan keinginan berhasil, dorongan serta kebutuhan dan cita-cita masa depan).	1-5	59,44%	Sedang
2	Faktor Ekstrinsik (penghargaan dalam belajar, kegiatan yang menarik dalam belajar dan lingkungan belajar yang kondusif).	6-10	60,55%	Sedang
Jumlah		10	119,99	
Rata-rata			59,99%	Sedang

Tabel 4.9 Observasi Minat Belajar Peserta Didik Siklus I

No	Indikator Utama	Sub-Indikator	Siklus 1	
			P1	P2
1	Perasaan Suka	Ekspresi positif Kenyamanan & kesediaan Dorongan melanjutkan	81,48%	100,00%

2	Ketertarikan / Rasa Ingin Tahu	Fokus pada materi Mengajukan pertanyaan Mengaitkan materi	59,25%	85,18%
3	Perhatian	Pemusatan perhatian Mencatat Ketahanan perhatian	66,66%	88,88%
4	Keterlibatan / Keaktifan	Aktivitas verbal Diskusi & kerja kelompok Inisiatif	55,55%	70,37%
Persentase			65,74%	86,11%
Rata-Rata			75,93%	

Setelah dilakukan penerapan pembelajaran menggunakan *game new family 100*, berdasarkan data pada tabel, diketahui bahwa motivasi belajar peserta didik pada siklus I mencapai 59,99%, sedangkan observasi minat belajar peserta didik sebesar 75,93%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa baik motivasi maupun observasi minat belajar peserta didik berada pada kategori sedang.

Meskipun demikian, hasil pada siklus I ini belum dapat dikatakan maksimal. Masih ditemukan beberapa kendala dalam proses pembelajaran, seperti adanya peserta didik yang kurang memperhatikan saat kegiatan berlangsung, serta beberapa peserta didik yang belum aktif berpartisipasi dalam kerja kelompok. Oleh karena itu, perlu dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya guna meningkatkan efektivitas pembelajaran dan hasil yang dicapai oleh peserta didik.

4) Refleksi

Setelah pelaksanaan siklus I selesai, langkah selanjutnya adalah melakukan refleksi. Refleksi ini bertujuan untuk mengevaluasi dan mengkaji efektivitas tindakan yang telah dilaksanakan selama proses pembelajaran pada siklus I. Pada

tahap ini, diperoleh temuan bahwa motivasi dan minat belajar peserta didik menunjukkan adanya peningkatan, meskipun capaian tersebut belum sepenuhnya optimal. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama kegiatan pada siklus I, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

- a) Masih terdapat beberapa peserta didik yang kurang memperhatikan jalannya pembelajaran selama proses berlangsung, sehingga mereka kurang optimal dalam menyerap materi yang disampaikan.
- b) Sebagian peserta didik masih menunjukkan rasa malu atau enggan untuk mengajukan pertanyaan ketika mengalami kesulitan dalam memahami materi, yang berdampak pada kurangnya interaksi aktif antara peserta didik dan guru.
- c) Dalam kegiatan diskusi kelompok, masih terdapat peserta didik yang kurang aktif dalam berpartisipasi, baik saat menyampaikan pendapat maupun menjawab pertanyaan, sehingga efektivitas kerja kelompok belum tercapai secara optimal.

Berdasarkan hasil refleksi pelaksanaan pada siklus I, dirumuskan beberapa tindakan perbaikan yang akan diterapkan pada siklus II. Perbaikan ini bertujuan untuk mengatasi kendala yang ditemukan serta meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Salah satu perubahan utama yang direncanakan adalah pengaturan posisi peserta didik saat melakukan permainan. Jika pada siklus I peserta didik menghadap ke depan, maka pada siklus II posisi diubah menjadi menghadap ke belakang. Perubahan ini dimaksudkan untuk mendorong terjadinya diskusi yang lebih intensif serta meningkatkan partisipasi dalam kerja kelompok. Adapun tindakan yang direncanakan pada siklus II adalah sebagai berikut:

- a) Guru memberikan motivasi kepada peserta didik dengan harapan dapat meningkatkan ketertarikan terhadap materi yang disampaikan, serta mendorong untuk lebih fokus dan memperhatikan jalannya pembelajaran selama proses berlangsung.
- b) Guru juga memberikan arahan secara langsung kepada peserta didik agar tidak merasa malu atau ragu untuk mengajukan pertanyaan apabila terdapat materi yang belum dipahami selama proses pembelajaran.
- c) Guru mengarahkan setiap kelompok untuk saling mendukung dalam proses diskusi, khususnya dengan mendorong anggota kelompok yang kurang aktif agar turut berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan dan menyampaikan pendapat, sehingga tercipta kerja sama yang lebih efektif dalam pembelajaran kelompok.

d. Pelaksanaan Siklus II

1) Perencanaan

Perencanaan penelitian pada siklus II dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran berupa *game new family 100* yang berbasis kahoot dalam mata pelajaran al-Qur'an hadis di kelas 7A MTs No 32 Lamasi. Adapun langkah-langkah yang dirancang dalam tahap perencanaan ini meliputi beberapa hal berikut:

- a) Menyusun modul ajar yang memuat materi pembelajaran yang akan disampaikan dengan menggunakan media *game new family 100* berbasis Kahoot, guna mendukung pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

- b) Menyiapkan lembar observasi untuk peserta didik dan guru, yang digunakan sebagai instrumen evaluasi guna mengamati keterlibatan, aktivitas, dan efektivitas pembelajaran selama proses berlangsung.
- c) Mempersiapkan seluruh bahan ajar yang diperlukan dalam proses pembelajaran, seperti materi presentasi, soal-soal evaluasi, dan panduan penggunaan *game*.
- d) Menyiapkan alat dokumentasi.

2) Pelaksanaan

a) Pertemuan Pertama

Adapun pelaksanaan tindakan pada siklus II dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran berupa *game new family 100* berbasis Kahoot, yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik kelas 7A MTs No 32 Lamasi. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus ini diawali dengan kegiatan pembuka, di mana guru menyapa peserta didik dengan mengucapkan salam, kemudian membimbing mereka untuk berdoa bersama, dan dilanjutkan dengan melakukan absensi. Setelah itu, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai agar peserta didik memahami arah dari kegiatan belajar yang akan dilakukan.

Materi yang disampaikan pada siklus II berfokus pada pembahasan tentang sikap optimis dan pesimis berdasarkan Surah Az-Zumar ayat 53. Setelah penyampaian materi, guru bersama peneliti membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok untuk kegiatan permainan. Setelah proses pembagian kelompok selesai, guru memanggil ketua dari dua kelompok pertama untuk mengikuti babak awal permainan. Selanjutnya, peneliti memberikan arahan dan

instruksi kepada seluruh peserta didik mengenai tata cara pelaksanaan pembelajaran menggunakan *game new family 100* berbasis Kahoot. Adapun langkah-langkah pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

- (1) Pada babak pertama, dua kelompok akan berpartisipasi dalam kegiatan permainan. Masing-masing ketua kelompok diundang untuk maju ke depan sebagai perwakilan timnya. Peneliti kemudian membacakan pertanyaan yang berkaitan dengan materi sikap optimis dan pesimis berdasarkan Surah Az-Zumar ayat 53. Para ketua kelompok saling berebut kesempatan untuk menjawab pertanyaan dengan cara mengangkat tangan secepat mungkin.
- (2) Ketua tim yang berhasil mengangkat tangan terlebih dahulu dan memberikan jawaban yang benar akan memperoleh hak istimewa. Ketua tim tersebut diberi pilihan untuk menentukan apakah tim ingin memulai permainan terlebih dahulu atau memberikan kesempatan kepada tim lawan untuk bermain lebih dulu.
- (3) Jika tim yang menang memilih untuk memulai permainan, peneliti akan menyajikan serangkaian soal yang tetap berfokus pada materi sikap optimis dan pesimis. Sementara itu, tim yang kalah akan menunggu giliran bermain dengan ketentuan khusus: tim yang kalah hanya dapat ikut bertanding apabila tim lawan gagal menjawab pertanyaan sebanyak tiga kali secara berturut-turut.
- (4) Apabila kegagalan tersebut terjadi, tim yang sebelumnya kalah akan memperoleh kesempatan istimewa untuk merebut poin. Pada fase ini, tim diberi waktu untuk berdiskusi dan merumuskan jawaban atas soal yang diberikan oleh peneliti.

- (5) Babak perebutan poin memberikan peluang bagi tim yang sebelumnya tertinggal untuk membalikkan keadaan. Apabila tim yang memperoleh kesempatan tersebut berhasil menjawab pertanyaan dengan benar, seluruh poin yang telah dikumpulkan oleh tim lawan akan berpindah menjadi milik tim tersebut. Sebaliknya, jika jawaban yang diberikan tidak tepat, tidak ada tambahan poin yang diperoleh dan seluruh poin tim lawan tetap utuh.
- (6) Mekanisme serupa diterapkan pada babak kedua, dengan dua kelompok baru yang bersiap untuk berkompetisi. Kelompok yang memenangkan babak pertama akan mendapatkan hak istimewa untuk melaju ke babak bonus, di mana pemenang babak pertama berhadapan dengan pemenang babak kedua. Babak bonus ini menjadi puncak kompetisi dalam permainan *new family 100*, yang dirancang untuk menguji penguasaan materi serta kecepatan berpikir dan menjawab dari setiap tim.
- (7) Dalam babak bonus, kedua kelompok akan berlomba secara intensif untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh peneliti. Penentuan pemenang didasarkan pada jumlah pertanyaan yang berhasil dijawab dengan benar serta tingkat akurasi jawaban yang diberikan. Kelompok yang mampu menjawab paling banyak dengan benar akan dinyatakan sebagai pemenang utama permainan.

Kegiatan selanjutnya adalah tahap penutup. Pada tahap ini, guru membahas kembali soal-soal yang dirasa sulit atau kurang dipahami oleh peserta didik, dengan tujuan memperkuat pemahaman terhadap materi yang telah dipelajari. Selanjutnya, guru menyampaikan kesimpulan dari pembelajaran hari itu, merangkum poin-poin

penting yang telah dibahas. Sebagai penutup, guru juga mengingatkan peserta didik untuk mempelajari kembali materi yang telah disampaikan sebagai bentuk penguatan dan persiapan untuk pembelajaran selanjutnya.

b) Pertemuan Kedua

(1) Kegiatan Awal

Kegiatan pembelajaran diawali dengan guru mengucapkan salam kepada peserta didik sebagai bentuk sapaan dan pembukaan yang santun. Selanjutnya, guru membimbing peserta didik untuk berdoa bersama sebelum memulai pembelajaran, guna menciptakan suasana yang religius dan penuh rasa syukur. Setelah itu, guru melakukan absensi untuk memastikan kehadiran peserta didik. Setelah kegiatan pembuka tersebut, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai agar peserta didik memahami arah dan fokus kegiatan belajar. Selain itu, guru juga memberikan motivasi kepada peserta didik untuk membangkitkan semangat dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

(2) Kegiatan Inti

Kegiatan inti dimulai dengan guru memberikan penjelasan kepada peserta didik mengenai materi pembelajaran, yaitu tentang sikap optimis dan pesimis berdasarkan Surah Az-Zumar ayat 53. Setelah penjelasan selesai, peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok yang berbeda dari pembagian sebelumnya untuk melaksanakan pembelajaran melalui permainan *new family* 100. Adapun pelaksanaan permainan *new family* 100 adalah sebagai berikut:

- (a) Pada babak pertama, setiap ketua kelompok dipanggil ke depan sebagai perwakilan timnya. Ketua yang paling cepat mengangkat tangan dan menjawab pertanyaan dengan benar akan memperoleh hak istimewa, yaitu memilih untuk memulai permainan terlebih dahulu atau memberikan giliran kepada tim lawan.
- (b) Tim yang terpilih untuk memulai akan menjawab pertanyaan terlebih dahulu, sementara tim lawan menunggu giliran. Tim lawan baru memperoleh kesempatan bermain apabila tim pertama gagal menjawab sebanyak tiga kali berturut-turut. Jika tim lawan kemudian berhasil menjawab dengan benar, seluruh poin yang telah dikumpulkan oleh tim sebelumnya akan berpindah menjadi milik tim lawan. Mekanisme ini memungkinkan perubahan skor secara signifikan, memberi peluang bagi tim yang tertinggal untuk membalikkan keadaan melalui jawaban yang tepat.
- (c) Babak kedua dilaksanakan dengan prosedur yang sama seperti babak pertama, tetap mengedepankan semangat kompetitif dan kepatuhan terhadap aturan permainan.
- (d) Babak bonus menjadi penentu akhir, mempertemukan pemenang babak pertama dan babak kedua. Kedua tim akan berlomba menjawab pertanyaan secara cepat dan akurat. Tim dengan performa terbaik akan dinobatkan sebagai juara dalam permainan *new family 100* berbasis Kahoot.

(3) Kegiatan Akhir

Pada akhir pembelajaran, guru menyampaikan kesimpulan materi yang telah dipelajari serta mengingatkan peserta didik untuk meninjau kembali pembelajaran yang telah berlangsung. Selain itu, peneliti membagikan angket yang

berisi sejumlah pertanyaan guna mengukur motivasi dan minat belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran melalui permainan *new family 100* berbasis Kahoot pada mata pelajaran al-Qur'an hadis.

3) Observasi

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada siklus II, tercatat bahwa pada tahap ini peneliti secara aktif melakukan observasi serta mendokumentasikan seluruh aspek penting yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun hasil observasi yang diperoleh adalah sebagai berikut:

a) Observasi Aktivitas Belajar Peserta Didik Siklus II

Hasil observasi aktivitas belajar peserta didik siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.10 Observasi Motivasi Belajar Peserta Didik Pertemuan I

No	Indikator Utama	Sub-Indikator	Persentase
1	Pendahuluan	Peserta didik menjawab salam dari Guru.	92,59%
		Peserta didik berdoa sebelum pembelajaran.	
		Peserta didik mendengarkan tujuan & indikator pembelajaran.	
2	Kegiatan Inti	Peserta didik memperhatikan materi.	91,48%
		Peserta didik menjawab pertanyaan Guru.	
		Peserta didik bersemangat menggunakan <i>game</i> .	
		Peserta didik tidak mengantuk.	
		Peserta didik paham pembelajaran.	
		Peserta didik aktif diskusi.	

		Peserta didik bertanya materi sulit.	
		Peserta didik merasa senang.	
		Peserta didik mampu menjawab pertanyaan.	
		Peserta didik membuat kesimpulan.	
3	Penutup	Peserta didik diingatkan mempelajari kembali materi.	92,59%
Rata-rata			92,22%

Berdasarkan tabel hasil observasi motivasi belajar peserta didik, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan permainan *new family 100* berbasis Kahoot pada pertemuan pertama siklus II menunjukkan peningkatan motivasi belajar peserta didik sebesar 92,22%. Persentase tersebut termasuk dalam kategori sangat baik.

Peningkatan ini mencerminkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif telah memberikan dampak positif terhadap keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Meskipun demikian, akan lebih optimal apabila persentase aktivitas belajar peserta didik terus ditingkatkan pada pertemuan berikutnya guna mencapai hasil yang lebih maksimal.

Tabel 4.11 Observasi Motivasi Belajar Peserta Didik Pertemuan II

No	Indikator Utama	Sub-Indikator	Persentase
1	Pendahuluan	Peserta didik menjawab salam dari Guru. Peserta didik berdoa sebelum pembelajaran. Peserta didik mendengarkan tujuan & indikator pembelajaran.	100%

		Peserta didik memperhatikan materi.	
		Peserta didik menjawab pertanyaan Guru.	
		Peserta didik bersemangat menggunakan game.	
2	Kegiatan Inti	Peserta didik tidak mengantuk. Peserta didik paham pembelajaran. Peserta didik aktif diskusi. Peserta didik bertanya materi sulit. Peserta didik merasa senang. Peserta didik mampu menjawab pertanyaan.	100%
3	Penutup	Peserta didik membuat kesimpulan. Peserta didik diingatkan mempelajari kembali materi.	100%
Rata-rata		100%	

Tabel 4.12 Rata-rata Peningkatan Aktivitas Belajar Peserta Didik Siklus II

Rekap Siklus 2		
Pertemuan	Persentase	Kategori
Pertemuan 1	92,22%	Sangat Baik
Pertemuan 2	100%	
Rata-rata Akhir	96%	

Berdasarkan tabel hasil observasi, dapat dilihat bahwa motivasi belajar peserta didik pada pertemuan kedua mengalami peningkatan yang signifikan. Pada pertemuan siklus II, motivasi belajar peserta didik meningkat sebesar 100%, dengan rata-rata peningkatan mencapai 96%. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan

media pembelajaran *game new family 100* berbasis Kahoot secara efektif telah meningkatkan aktivitas belajar peserta didik secara optimal. Karena hasil yang dicapai telah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan, maka penelitian dihentikan pada siklus II.

b) Observasi Aktivitas Guru Siklus II

Hasil observasi aktivitas guru pada pertemuan pertama dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.13 Hasil Observasi Guru Pertemuan I

No	Aspek	Catatan Pertemuan 2
1	Pendahuluan	Guru melaksanakan seluruh kegiatan pendahuluan dengan sangat baik.
2	Kegiatan Inti	Guru mampu membangun motivasi, membagi kelompok, menjelaskan 8 langkah game, dan mengoptimalkan interaksi peserta didik. Penerapan <i>game</i> berjalan baik meskipun masih perlu sedikit peningkatan.
3	Penutup	Penutup dilakukan lengkap dengan refleksi dan evaluasi.

Berdasarkan hasil observasi, aktivitas guru pada pertemuan pertama menunjukkan kinerja yang sangat baik. Guru berhasil melaksanakan seluruh kegiatan pendahuluan dengan lancar, kemudian membangun motivasi, membagi kelompok, menjelaskan 8 langkah permainan, serta mengoptimalkan interaksi peserta didik dalam kegiatan inti. Penerapan *game new family 100* berbasis Kahoot

juga berjalan dengan baik, meskipun masih memerlukan sedikit peningkatan agar lebih efektif dalam menarik perhatian dan antusias peserta didik.

Pada kegiatan penutup, guru menutup pembelajaran secara lengkap melalui refleksi dan evaluasi. Secara keseluruhan, hasil observasi menunjukkan bahwa guru telah mampu menerapkan permainan berbasis Kahoot dengan efektif dalam proses pembelajaran. Namun, peningkatan tetap diperlukan, terutama dalam memaksimalkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Perbaikan pada aspek tersebut diharapkan dapat mendukung tercapainya hasil pembelajaran yang lebih optimal pada pertemuan berikutnya.

Tabel 4.14 Hasil Observasi Guru Pertemuan II

No	Aspek	Catatan Pertemuan 2
1	Pendahuluan	• Semua aspek pembelajaran terlaksana sempurna. • Guru sangat optimal memotivasi peserta didik dan memandu penggunaan <i>game</i>. • Interaksi guru dan peserta didik sangat efektif. • Pembelajaran kondusif dan meningkat dari pertemuan sebelumnya.
2	Kegiatan Inti	
3	Penutup	

Berdasarkan hasil observasi pada pertemuan kedua Siklus II, seluruh aspek pembelajaran terlaksana dengan sangat baik. Guru mampu memotivasi peserta didik secara optimal, memandu penggunaan *game new family 100* berbasis Kahoot dengan jelas, serta membangun interaksi yang efektif dan dua arah dengan peserta didik. Suasana pembelajaran berlangsung kondusif dan menunjukkan peningkatan dibandingkan pertemuan sebelumnya.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis *game* telah memberikan dampak positif terhadap peningkatan aktivitas guru dalam mengelola dan melaksanakan pembelajaran al-Qur'an hadis. Karena seluruh indikator keberhasilan telah tercapai, penelitian dihentikan pada Siklus II.

c) Motivasi dan Observasi Minat Belajar Peserta Didik Siklus II

Penilaian motivasi dan minat belajar siswa pada siklus II didasarkan pada hasil penyebaran angket dan observasi:

Tabel 4.15 Motivasi Peserta Didik Siklus II

No	Aspek	Item Soal	Presentase	Ket
1	Faktor Intrinsik (Hasrat dan keinginan berhasil, dorongan serta kebutuhan dan cita-cita masa depan).	1-5	86,66%	Sangat Tinggi
2	Faktor Ekstrinsik (penghargaan dalam belajar, kegiatan yang menarik dalam belajar dan lingkungan belajar yang kondusif).	6-10	70%	Tinggi
Jumlah		10	156,66	
Rata-rata			78,33%	Tinggi

Tabel 4.16 Observasi Minat Belajar Peserta Didik Siklus II

No	Indikator Utama	Sub-Indikator	Siklus 2	
			P1	P2
1	Perasaan Suka	Ekspresi positif		
		Kenyamanan & kesediaan	92,59%	100,00%
		Dorongan melanjutkan		

2	Ketertarikan / Rasa Ingin Tahu	Fokus pada materi		
		Mengajukan pertanyaan	74,07%	92,59%
		Mengaitkan materi		
3	Perhatian	Pemusatan perhatian		
		Mencatat	92,59%	100,00%
		Ketahanan perhatian		
4	Keterlibatan / Keaktifan	Aktivitas verbal		
		Diskusi & kerja kelompok	92,59%	100,00%
		Inisiatif		
Persentase			87,96%	98,00%
Rata-Rata			92,98%	

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa motivasi belajar peserta didik pada siklus II mencapai 78,33%, sedangkan minat belajar peserta didik sebesar 92,89% setelah diterapkannya *game new family 100* berbasis Kahoot pada mata pelajaran al-Qur'an hadis. Persentase tersebut termasuk dalam kategori tinggi, yang menunjukkan bahwa motivasi dan minat belajar peserta didik telah mengalami peningkatan yang signifikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran *game new family 100* berbasis Kahoot mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran al-Qur'an hadis. Karena indikator keberhasilan telah tercapai pada siklus II, maka penelitian dihentikan pada siklus tersebut.

4) Refleksi

Berdasarkan hasil observasi pada siklus II, diperoleh temuan bahwa pembelajaran dengan menggunakan *game new family 100* berbasis Kahoot menunjukkan peningkatan yang signifikan:

- (a) Aktivitas guru dalam memberikan motivasi kepada peserta didik semakin meningkat. Guru lebih aktif mendorong dan membangun semangat belajar, sehingga peserta didik menjadi lebih fokus, antusias, dan terlibat secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung.
- (b) Partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran juga mengalami peningkatan. Peserta didik tidak lagi merasa malu atau ragu untuk bertanya apabila terdapat materi yang belum dipahami. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan rasa percaya diri dan keterlibatan peserta didik secara individu.
- (c) Kerja sama dalam kelompok pun menunjukkan perkembangan positif. Peserta didik lebih aktif dalam berdiskusi dan berkontribusi dalam kegiatan kelompok, yang mengindikasikan adanya peningkatan kemampuan komunikasi dan kolaborasi antar peserta didik.

3. Peningkatan Motivasi dan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Melalui *Game New Family 100* Berbasis Kahoot di kelas 7A MTs No 32 Lamasi pada siklus I dan II

a. Motivasi dan Minat Belajar Peserta Didik Siklus I

Motivasi dan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran al-Qur'an hadis dalam siklus I, yang diperoleh di kelas 7A MTs No 32 Lamasi pada materi

Mad Wajib Muttasil dan Mad Jaiz Mufashil, setelah diterapkannya *game new family 100* berbasis Kahoot, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.17 Motivasi Belajar Peserta Didik Siklus I

No	Aspek	Item Soal	Presentase	Ket
1	Faktor Intrinsik (Hasrat dan keinginan berhasil, dorongan serta kebutuhan dan cita-cita masa depan).	1-5	59,44%	Sedang
2	Faktor Ekstrinsik (penghargaan dalam belajar, kegiatan yang menarik dalam belajar dan lingkungan belajar yang kondusif).	6-10	60,55%	Sedang
Jumlah		10	119,99	
Rata-rata			59,99%	Sedang

Tabel 4.18 Observasi Minat Belajar Peserta Didik Siklus I

No	Indikator Utama	Sub-Indikator	Siklus 1	
			P1	P2
1	Perasaan Suka	Ekspresi positif Kenyamanan & kesediaan Dorongan melanjutkan	81,48%	100,00%
2	Ketertarikan / Rasa Ingin Tahu	Fokus pada materi Mengajukan pertanyaan Mengaitkan materi	59,25%	85,18%
3	Perhatian	Pemusatan perhatian Mencatat Ketahanan perhatian	66,66%	88,88%
4	Keterlibatan / Keaktifan	Aktivitas verbal Diskusi & kerja kelompok Inisiatif	55,55%	70,37%
Persentase			65,74%	86,11%
Rata-Rata			75,93%	

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa motivasi dan minat belajar peserta didik pada siklus I mengalami peningkatan dalam pembelajaran materi Mad Wajib Muttasil dan Mad Jaiz Munfashil melalui penerapan *game new family 100* berbasis Kahoot. Peningkatan ini ditunjukkan oleh capaian pada beberapa indikator penilaian. Untuk motivasi belajar, indikator pertama yaitu faktor intrinsik menunjukkan persentase sebesar 59,44%, sedangkan indikator kedua yaitu faktor ekstrinsik mencapai 60,55%. Sementara itu, observasi minat belajar peserta didik terlihat dari empat indikator, yaitu memperoleh persentase sebesar 75,93%.

Rata-rata motivasi belajar peserta didik pada siklus I mencapai 59,99%, sementara rata-rata observasi minat belajar peserta didik adalah 75,93%. Meskipun terdapat peningkatan, persentase tersebut masih tergolong dalam kategori sedang. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk melanjutkan ke siklus berikutnya dengan mempertimbangkan beberapa kekurangan yang masih ditemukan pada siklus I. Beberapa masalah yang teridentifikasi antara lain, masih ada peserta didik yang kurang tertarik dengan mata pelajaran al-Qur'an hadis, sebagian peserta didik kurang antusias terhadap pembelajaran kelompok, dan masih terdapat peserta didik yang kurang fokus pada jalannya pembelajaran dan partisipasi dalam diskusi kelompok.

b. Motivasi dan Minat Belajar Peserta Didik Siklus II

Peneliti melanjutkan kegiatan penelitian ke siklus II karena motivasi dan minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran al-Qur'an hadis di kelas 7A MTs No 32 Lamasi masih tergolong rendah. Secara umum, pelaksanaan

pembelajaran pada siklus II memiliki alur yang serupa dengan siklus I, namun terdapat sejumlah perbaikan yang dilakukan berdasarkan temuan dan kekurangan pada siklus sebelumnya.

Beberapa kendala yang ditemukan pada siklus I antara lain masih adanya peserta didik yang kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran serta rendahnya minat terhadap mata pelajaran al-Qur'an hadis. Oleh karena itu, pada siklus II dilakukan penyesuaian strategi pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan ketertarikan peserta didik. Setelah pelaksanaan pembelajaran pada siklus II, terlihat adanya perbedaan yang signifikan dibandingkan dengan siklus I, dengan peningkatan motivasi dan minat belajar peserta didik yang lebih baik. Peningkatan tersebut dapat dilihat lebih rinci pada tabel berikut:

Tabel 4.19 Motivasi Belajar Peserta Didik Siklus II

No	Aspek	Item Soal	Presentase	Ket
1	Faktor Intrinsik (Hasrat dan keinginan berhasil, dorongan serta kebutuhan dan cita-cita masa depan).	1-5	86,66%	Sangat Tinggi
2	Faktor Ekstrinsik (penghargaan dalam belajar, kegiatan yang menarik dalam belajar dan lingkungan belajar yang kondusif).	6-10	70%	Tinggi
Jumlah		10	156,66	
Rata-rata			78,33%	Tinggi

Tabel 4.20 Observasi Minat Belajar Peserta Didik Siklus II

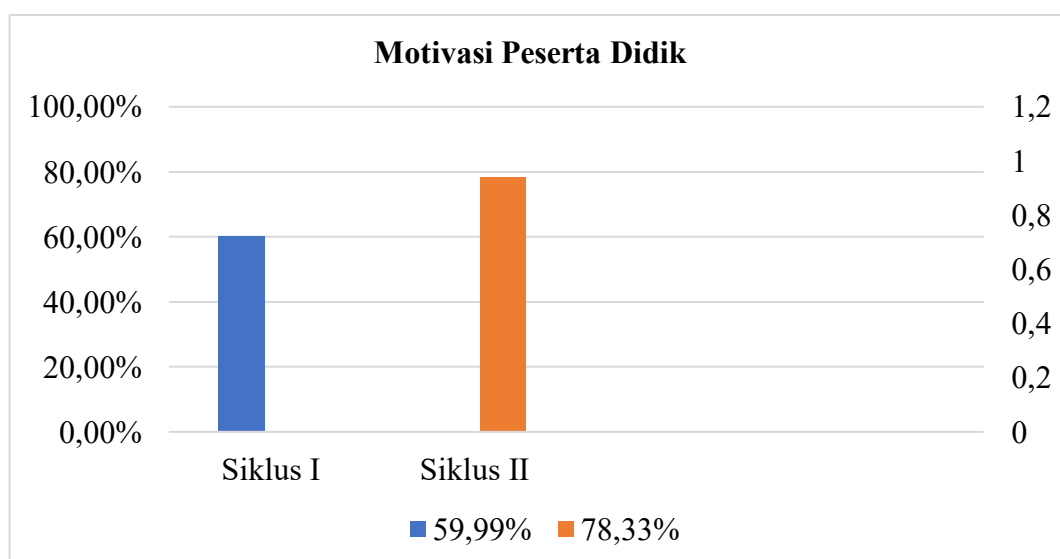
No	Indikator Utama	Sub-Indikator	Siklus 2	
			P1	P2
1	Perasaan Suka	Ekspresi positif	92,59%	100,00%
		Kenyamanan & kesediaan		
		Dorongan melanjutkan		
2	Ketertarikan / Rasa Ingin Tahu	Fokus pada materi	74,07%	92,59%
		Mengajukan pertanyaan		
		Mengaitkan materi		
3	Perhatian	Pemusatan perhatian	92,59%	100,00%
		Mencatat		
		Ketahanan perhatian		
4	Keterlibatan / Keaktifan	Aktivitas verbal	92,59%	100,00%
		<u>Diskusi & kerja kelompok</u>		
		Inisiatif		
Persentase			87,96%	98,00%
Rata-Rata			92,98%	

Berdasarkan tabel yang disajikan, dapat diketahui bahwa motivasi dan observasi minat belajar peserta didik terhadap materi Mad Wajib Muttashil, Mad Jaiz Munfashil, serta sikap optimis dan pesimis berdasarkan Surah Az-Zumar ayat 53 mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Peningkatan ini terjadi setelah diterapkannya media pembelajaran berupa *game new family 100* berbasis Kahoot, melalui hasil penyebaran angket dan hasil observasi.

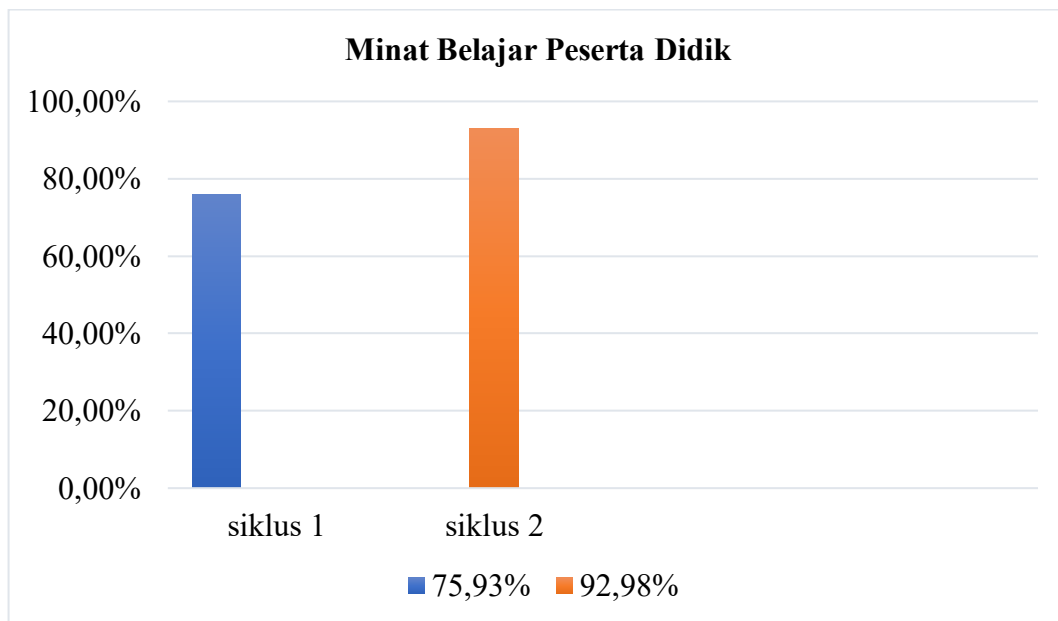
Pada indikator motivasi belajar, peningkatan terjadi pada dua aspek utama. Pertama, faktor intrinsik mengalami peningkatan dari 59,44% pada siklus I menjadi 86,66% pada siklus II. Kedua, faktor ekstrinsik menunjukkan peningkatan dari 60,55% pada siklus I menjadi 70% pada siklus II. Sementara itu, pada indikator minat belajar, juga tercatat peningkatan yang signifikan, sebesar 92,98%.

Secara keseluruhan, rata-rata motivasi belajar siswa pada siklus I adalah sebesar 59,99%, meningkat menjadi 78,33% pada siklus II. Sedangkan rata-rata observasi minat belajar peserta didik meningkat dari 75,93% pada siklus I menjadi 92,98% pada siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa motivasi dan minat belajar peserta didik menunjukkan peningkatan yang sangat baik setelah penerapan pembelajaran berbasis *game new family* 100 menggunakan kahoot. Rata-rata motivasi belajar pada siklus II mencapai 78,33%, dan observasi minat belajar mencapai 97,08%, keduanya termasuk dalam kategori tinggi. Oleh karena itu, pelaksanaan tindakan dihentikan pada siklus II karena indikator keberhasilan telah tercapai secara signifikan. Untuk menggambarkan peningkatan motivasi dan minat belajar peserta didik, berikut disajikan grafik perbandingan antara hasil pada Siklus I dan Siklus II:



Gambar 4.1 Grafik Peningkatan Motivasi Peserta Didik Siklus I dan II



Gambar 4.2 Grafik Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Siklus I dan II

B. Pembahasan

Motivasi dan minat belajar peserta didik merupakan dua aspek psikologis yang sangat menentukan keberhasilan pembelajaran. keduanya saling memengaruhi dan tidak dapat dipisahkan dari kualitas proses belajar yang berlangsung di kelas. Dalam konteks pembelajaran al-Qur'an hadis yang sering kali dianggap sebagai mata pelajaran yang cukup berat dan memerlukan konsentrasi tinggi, guru dituntut untuk mampu menghadirkan metode pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menarik agar peserta didik dapat mengikuti pelajaran dengan sepenuh hati. Salah satu inovasi yang semakin populer adalah penggunaan media pembelajaran berbasis permainan, salah satunya adalah *game new family 100* berbasis Kahoot. Media ini bukan hanya sekadar permainan, tetapi alat interaktif yang mampu menghidupkan suasana kelas, memacu semangat belajar, dan meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

Berdasarkan hasil refleksi pelaksanaan pembelajaran pada siklus I, ditemukan beberapa kendala dalam implementasi media pembelajaran, khususnya terkait dengan interaksi dan efektivitas diskusi kelompok. Oleh karena itu, pada siklus II dilakukan tindakan perbaikan berupa pengaturan ulang posisi peserta didik saat pelaksanaan permainan. Tindakan ini bertujuan untuk meningkatkan intensitas diskusi, memperkuat kerja sama kelompok, serta mengoptimalkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

1. Motivasi Belajar Peserta Didik

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik mengalami peningkatan signifikan setelah diterapkannya *game new family 100* berbasis Kahoot. Peningkatan ini tercermin dari perubahan skor motivasi pada siklus I sebesar 59,99% (kategori sedang) menjadi 78,33% pada siklus II (kategori tinggi). Peningkatan tersebut tampak melalui antusiasme peserta didik dalam mengikuti permainan, tingginya partisipasi dalam menjawab pertanyaan, serta adanya dorongan untuk memperoleh skor terbaik bagi kelompoknya.

Peserta didik juga menunjukkan rasa percaya diri dan semangat yang lebih besar dalam memahami materi al-Qur'an hadis karena proses pembelajaran dikemas dalam suasana kompetitif, menyenangkan, dan tidak monoton. Dengan demikian, penggunaan media permainan berbasis teknologi terbukti mampu membangkitkan motivasi belajar yang sebelumnya rendah akibat metode pembelajaran yang cenderung monoton.

Temuan mengenai peningkatan motivasi dalam penelitian ini selaras dengan penelitian Dwi Hartanti, yang menemukan bahwa Kahoot dapat meningkatkan

motivasi karena sifatnya yang interaktif, kompetitif, dan memberikan umpan balik secara langsung.⁵⁸ Pada penelitian ini memberikan pendekatan lebih luas karena menggabungkan Kahoot dengan format *new family 100* yang menuntut kolaborasi kelompok, sehingga motivasi meningkat tidak hanya karena faktor individu, tetapi juga faktor sosial.

Penelitian Umami Kalsum, menunjukkan bahwa strategi *Resource Based Learning* dapat meningkatkan motivasi melalui kegiatan mandiri yang menuntut peserta didik aktif mencari informasi.⁵⁹ Penelitian ini sejalan dalam hal menumbuhkan keaktifan peserta didik, tetapi berbeda karena motivasi tumbuh melalui strategi gamifikasi dan permainan kelompok yang membuat peserta didik lebih terlibat secara emosional.

Penelitian Meylan Kesuma Dewi pada model NHT juga menemukan peningkatan motivasi melalui kerja sama kelompok.⁶⁰ Kontribusi baru pada penelitian ini terletak pada penggunaan media digital interaktif yang memperkuat dorongan kompetitif dalam kelompok, sehingga motivasi lebih terasa dan terukur.

Penelitian Irwan, Zaky, dan Atri Walid menunjukkan bahwa Kahoot meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada kelas eksperimen.⁶¹ Meski serupa, penelitian ini memperlihatkan bahwa variasi permainan televisi seperti *new family*

⁵⁸ Dwi Hartanti, "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Interaktif *Game Kahoot* Berbasis Hypermedia," *Prosiding Seminar Nasional* 1, no. 1 (2019): 78-85

⁵⁹ Umami Kalsum, *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Resource Based Learning (RBL) dalam pembelajaran IPA kelas V di SD Negeri 52 kota Bengkulu*, Skripsi (IAIN Bengkulu, 2019)

⁶⁰ Meylan Kusuma Dewi, *Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT) pada siswa kelas V SD Negeri 1 Sidokerto tahun pelajaran 2016/2017*, Skripsi (IAIN Metro, 2016).

⁶¹ Irwan Irwan, Zaky Farid Luthfi, dan Atri Walid, "Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Pedagogia: Jurnal Pendidikan* 8, no. 1 (2019): 95-104, <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>.

100 mampu menambah unsur strategi yang membuat peserta didik lebih bersemangat.

Penelitian Andarusni & Mariyani menyoroti bahwa motivasi meningkat karena daya tarik visual Kahoot.⁶² Penelitian ini memperluas temuan tersebut dengan menunjukkan bahwa daya tarik visual saja tidak cukup, kombinasi permainan tradisional dan digital lebih efektif membangkitkan motivasi.

Peningkatan motivasi ini mendukung teori Hamzah B. Uno, yang menyatakan bahwa motivasi dipengaruhi oleh faktor intrinsik (keinginan berprestasi, rasa percaya diri, kebutuhan belajar) dan faktor ekstrinsik (penghargaan, suasana belajar menarik).⁶³ *Game new family 100* berbasis Kahoot memenuhi kedua faktor tersebut, peserta didik terdorong untuk memenangkan permainan (intrinsik) dan menikmati suasana pembelajaran yang menyenangkan (ekstrinsik).

Temuan ini juga sejalan dengan konsep motivasi dalam hadis:

"ومن سلك طريقًا يلتمس فيه علما سهل الله له به طريقًا إلى الجنة" ((رواه مسلم)).

Artinya:

“Barang siapa menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan memudahkan jalan ke surga baginya.” (HR. Muslim).⁶⁴

⁶² Andarusni Alfansyur dan Mariyani, *Pemanfaatan Media Berbasis ICT “Kahoot” dalam Pembelajaran PPKn untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*, Jurnal Bhineka Tunggal Ika Vol. 6, No. 2 (2019): 208–216.

⁶³ Hamzah B. Uno. *Teori Motivasi dan Pengukurannya* (Jakarta: PT Bumi Aksara. 2014). Hal. 3

⁶⁴ “Riyad as-Salihin 1381 - The Book of Knowledge - كتاب العلم - Sunnah.com - Sayings and Teachings of Prophet Muhammad (صلى الله عليه و سلم).” Diakses 22 September 2025. <https://sunnah.com/riyadussalihin:1381>.

Berdasarkan hadis tersebut menegaskan bahwa pentingnya dorongan dalam menuntut ilmu. Gamifikasi membantu menghadirkan dorongan tersebut dalam bentuk aktivitas belajar yang menggembirakan.

2. Minat Belajar Peserta Didik

Minat belajar peserta didik juga mengalami peningkatan signifikan dari 75,93% pada siklus I (kategori sedang) menjadi 92,98% pada siklus II (kategori sangat tinggi). Peningkatan minat tampak dari ketertarikan peserta didik terhadap aktivitas permainan, fokus yang lebih baik pada materi, serta keinginan untuk terlibat aktif dalam setiap sesi permainan.

Peserta didik yang sebelumnya pasif menjadi lebih antusias bertanya, berdiskusi, dan bekerja sama dalam kelompok. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan membuat peserta didik merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga minat peserta didik terhadap mata pelajaran al-Qur'an hadis meningkat secara signifikan.

Peningkatan minat belajar sejalan dengan penelitian Firosa Nur Aini, yang membuktikan bahwa *game-based learning* dapat mengurangi kejenuhan dan meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap pelajaran.⁶⁵ Pada penelitian ini berbeda dalam konteks materi karena diterapkan pada mata pelajaran al-Qur'an hadis yang biasanya dianggap sulit oleh peserta didik.

Penelitian Adinda Rahayu tentang metode *Snowball Throwing* menunjukkan bahwa pembelajaran aktif berbasis kelompok meningkatkan minat

⁶⁵ Firosa Nur Aini, "Pengaruh *Game Based Learning* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS," *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)* 6, no. 3 (21 Agustus 2018), <https://doi.org/10.26740/jupe.v6n3.p%p>.

karena peserta didik merasa dilibatkan.⁶⁶ Hal ini sejalan, tetapi penelitian ini menambahkan aspek teknologi yang membuat keterlibatan semakin kuat.

Penelitian Karin Widya Ayuningtyas & Nadhirotuz Zulfah mengungkapkan bahwa Kahoot menumbuhkan minat melalui interaktivitas.⁶⁷ Penelitian ini mengonfirmasi hal tersebut, tetapi menambah dimensi permainan *new family 100* yang memberikan variasi dan membuat minat meningkat lebih cepat.

Penelitian Maya Siti Sakdah, Andi Prastowo, dan Nirwana Anas, menunjukkan bahwa Kahoot meningkatkan minat karena suasana belajar lebih menyenangkan.⁶⁸ Penelitian ini memperkuat temuan itu dengan pembuktian bahwa gamifikasi lebih efektif ketika dikombinasikan dengan format permainan yang familiar bagi peserta didik.

Penelitian Plump & Larosa, menyatakan bahwa Kahoot meningkatkan *engagement* dan minat peserta didik di kelas.⁶⁹ Penelitian ini memperluas temuan ini dengan bukti bahwa permainan modifikasi dalam Kahoot mampu menghidupkan kelas lebih intens dan memperkuat minat pada materi agama.

⁶⁶ Adinda Rahayu, *Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Metode Snowball Throwing di SMA Negeri 2 Palopo*, Skripsi, (Palopo, IAIN Palopo, 2023).

⁶⁷ Karin Widya Ayuningtyas dan Nadhirotuz Zulfah, "Analisis Peran Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring," *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities* 1 (29 Oktober 2021) 28-32, <https://doi.org/10.30595/pssh.v1i.70>.

⁶⁸ Maya Siti Sakdah, Andi Prastowo, dan Nirwana Anas, "Implementasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis *Game Based Learning* terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 1 (2022): 487-97, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1845>.

⁶⁹ Carolyn M. Plump dan Julia LaRosa, "Using Kahoot! In the Classroom to Create Engagement and Active Learning: A Game-Based Technology Solution for eLearning Novices," *Management Teaching Review* 2, no. 2 (2017): 151–58, <https://doi.org/10.1177/2379298116689783>.

Temuan mengenai minat belajar mendukung teori Djamarah, yang menekankan empat indikator minat: perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan. Keempat indikator ini terlihat jelas dalam peningkatan skor minat peserta didik setelah penerapan *game*.⁷⁰

Temuan ini juga konsisten dengan teori Slameto, yang menyatakan bahwa minat adalah kecenderungan memperhatikan dan mengingat suatu aktivitas secara konsisten.⁷¹ Melalui gamifikasi, peserta didik menunjukkan perhatian yang lebih terfokus dan mengingat materi dengan lebih baik.

Temuan penelitian mengenai peningkatan motivasi dan minat belajar peserta didik melalui penerapan *game new family 100* berbasis Kahoot tidak hanya memberikan pemahaman empiris tentang efektivitas media pembelajaran berbasis gamifikasi, tetapi juga menawarkan kontribusi penting terhadap praktik pembelajaran di kelas. Peningkatan pada dua aspek psikologis belajar tersebut menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran yang memadukan unsur permainan, teknologi, dan kolaborasi mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Oleh karena itu, hasil penelitian ini memiliki implikasi yang luas, baik bagi guru, sekolah, maupun pengembangan ilmu pendidikan.

Implikasi pertama dari temuan penelitian ini adalah perlunya guru menerapkan strategi pembelajaran berbasis gamifikasi sebagai bagian dari inovasi pedagogis yang relevan dengan karakteristik peserta didik generasi digital.

⁷⁰ Saiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, Edisi Revisi, Jakarta: Rineka Cipta, 2011, hlm. 191.

⁷¹ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010, hlm. 180.

Penggunaan permainan edukatif terbukti mampu meningkatkan motivasi dan minat, sehingga guru tidak lagi sepenuhnya bergantung pada metode ceramah tradisional yang sering kali kurang menarik bagi peserta didik.

Implikasi kedua adalah bahwa suasana kelas yang aktif dan kompetitif secara positif mampu meningkatkan pemahaman materi, sehingga guru dapat memanfaatkan media permainan untuk mendorong pembelajaran yang lebih bermakna. Hal ini menunjukkan bahwa gamifikasi bukan hanya sebagai selingan, tetapi dapat berfungsi sebagai strategi pembelajaran utama yang berorientasi pada pemahaman konsep.

Implikasi ketiga terkait dengan kemampuan sosial peserta didik. *Game new family 100* berbasis Kahoot mendorong kerja sama, komunikasi kelompok, serta kemampuan mengambil keputusan secara cepat. Dengan demikian, guru dapat menggunakan media ini untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21 yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan akademik maupun sosial.

Implikasi keempat menyangkut efektivitas evaluasi pembelajaran. Karena Kahoot menyediakan data hasil secara langsung, guru dapat lebih mudah memantau perkembangan peserta didik dan merumuskan tindak lanjut yang tepat. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi dapat menjadi alat penting dalam membangun sistem evaluasi yang lebih objektif dan cepat.

Secara keseluruhan, implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan *game new family 100* berbasis Kahoot mampu menghadirkan perubahan positif yang signifikan dalam proses pembelajaran, khususnya pada peningkatan motivasi dan minat belajar peserta didik. Media ini bukan hanya berhasil

menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif dan partisipatif, tetapi juga mendorong perkembangan aspek kognitif, sosial, dan afektif peserta didik secara seimbang sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Temuan ini menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi dan gamifikasi memiliki potensi besar untuk diintegrasikan secara sistematis ke dalam strategi pembelajaran modern sebagai respons terhadap karakteristik peserta didik era digital. Dengan demikian, penelitian ini memberikan landasan empiris sekaligus arah pengembangan bagi guru, sekolah, dan peneliti selanjutnya dalam merancang pembelajaran inovatif yang lebih efektif, adaptif, dan sesuai dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, penerapan *game new family 100* berbasis Kahoot terbukti mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran al-Qur'an hadis. Peningkatan tersebut terlihat jelas melalui perubahan signifikan pada skor motivasi dan minat setelah tindakan pada siklus II. Hasil ini juga menunjukkan bahwa peserta didik lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada aspek teknis seperti kebutuhan perangkat digital dan stabilitas jaringan internet, serta tantangan dalam memastikan seluruh peserta didik terlibat merata dalam kelompok. Selain itu, dinamika kelas yang terlalu aktif terkadang memerlukan manajemen kelas yang lebih intensif dari guru. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji model permainan lain yang lebih variatif, menggunakan kelas control serta eksperimen untuk memperkuat validitas temuan, serta meneliti penerapan strategi gamifikasi pada jenjang pendidikan yang berbeda. Penelitian lanjutan juga diharapkan dapat mengembangkan instrumen evaluasi digital yang lebih komprehensif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

B. Implikasi

Penerapan *game new family* 100 berbasis Kahoot dalam pembelajaran mata pelajaran al-Qur'an Hadis dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya, khususnya yang berkaitan dengan peningkatan motivasi dan minat belajar peserta didik. Selain itu, metode ini juga dapat menjadi bahan kajian bagi para pendidik untuk diterapkan sebagai strategi pembelajaran inovatif di MTs No 32 Lamasi, guna menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, aktif, dan efektif.

1. Bagi peserta didik, kegiatan pembelajaran yang dilakukan selama proses penelitian menunjukkan dampak positif terhadap peningkatan motivasi dan minat belajar, terutama pada materi mad wajib muttasil, mad jaiz munfasil, serta pembelajaran nilai sikap optimis dan pesimis berdasarkan Surah Az-Zumar ayat 53. Hal ini terbukti melalui hasil peningkatan motivasi dan minat belajar pada setiap siklus pembelajaran.
2. Bagi pendidik, penggunaan *game new family* 100 berbasis Kahoot dapat dijadikan sebagai alternatif metode pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan antusias peserta didik dalam mengikuti proses belajar, khususnya dalam mata pelajaran al-Qur'an hadis. Pendekatan ini tidak hanya memfasilitasi pencapaian tujuan pembelajaran, tetapi juga membangun suasana kelas yang lebih partisipatif dan menyenangkan.
3. Bagi kepala sekolah metode ini dapat dijadikan acuan dalam merancang dan mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif di lingkungan sekolah. Keberhasilan penerapan *game new family* 100 berbasis Kahoot pada siklus I dan II menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang

interaktif dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran al-Qur'an hadis di MTs No 32 Lamasi.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dalam upaya meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran al-Qur'an hadis di MTs No 32 Lamasi, peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah, disarankan agar pihak sekolah mendorong dan memfasilitasi para pendidik untuk terus memperluas wawasan mengenai berbagai metode dan media pembelajaran yang inovatif serta sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Melalui pendekatan ini, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif, dan siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam setiap kegiatan belajar.
2. Bagi guru, diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan membangun motivasi serta minat belajar peserta didik secara berkelanjutan. Motivasi dan minat belajar yang tinggi akan mendorong peserta didik untuk lebih fokus, menyukai materi yang diajarkan, dan lebih terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.
3. Bagi peserta didik, diharapkan agar dapat mengikuti proses pembelajaran dengan aktif dan penuh tanggung jawab. Keaktifan dan kesungguhan dalam belajar akan membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik dan menumbuhkan semangat untuk terus meningkatkan kemampuan diri dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran al-Qur'an hadis.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, Leon A., Arbaul Fauziah, Dedi Sahputra Napitupulu, Hari Sulistiyo, Fitriyanti, Bayu Purbha Sakti, Aulia Nisa' Khusnia, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas: Teori Dan Penerapannya*. Penerbit Adab, 2021.
- Aflisia, Noza, Asri Karolina, Eka Yanuarti, dan Muhammad Raihan. "Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Penguasaan Unsur Bahasa Arab." *Al-Muktamar As-Sanawi Li Al-Lughah Al-'Arabiyyah (MUSLA)* 1, no. 1 (21 Januari 2020): 1–17.
- Aini, Firosa Nur. "Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas Xi Ips." *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)* 6, no. 3 (21 Agustus 2018). <https://doi.org/10.26740/jupe.v6n3.p%p>.
- Alamin, Zumhur, dan Randitha Missouri. "Penggunaan Media Sosial Sebagai Sarana Pendukung Pembelajaran Agama Islam Di Era Digital." *Tajdid: Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan* 7, no. 1 (20 April 2023): 84–91. <https://doi.org/10.52266/tajdid.v7i1.1769>.
- Alfansyur, Andarusni, dan Mariyani Mariyani. "Pemanfaatan Media Berbasis Ict 'Kahoot' Dalam Pembelajaran Ppkn Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan PKn* 6, no. 2 (2019): 208–16. <https://doi.org/10.36706/jbti.v6i2.10118>.
- Arief, Muhammad, Muhammad Saleh, Sitti Jamilah Amin, Hamdanah Hamdanah, dan Saepudin Saepudin. "Kompetensi Guru Dalam Peningkatan Kemampuan Hafalan Qur'an Pada Pembelajaran Qur'an Hadis Peserta Didik Man 2 Parepare." *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)* 7, no. 2 (11 Mei 2024): 5512–20. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i2.27924>.
- Arifin, Bustanil, dan Setiawati Setiawati. "Gambaran Strategi Pembelajaran Tahfidz Al-Quran." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 2 (28 Agustus 2021): 4886–94. <https://doi.org/10.31004/jptam.v5i2.1709>.
- Arifin, Muhammad, dan Muhammad Abduh. "Peningkatan Motivasi Belajar Model Pembelajaran Blended Learning." *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (24 Juli 2021): 2339–47. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1201>.
- "Arti kata belajar - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online." Diakses 20 November 2024. <https://kbbi.web.id/belajar>.
- Asmani, Jamal Ma'mur. *Tips Efektif Cooperative Learning: Pembelajaran Aktif, Kreatif, dan Tidak Membosankan*. Diva Press, t.t.

- Ayuningtyas, Karin Widya, dan Nadhirotuz Zulfah. "Analisi Peran Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring." *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities* 1 (29 Oktober 2021): 28–32. <https://doi.org/10.30595/pssh.v1i.70>.
- "Belajar." Dalam *Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas*, 5 November 2024. <https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Belajar&oldid=26495714>.
- Djamarah, Saiful Bahri, *Psikologi Belajar*, Edisi Revisi, Jakarta: Rineka Cipta, 2011.
- "Famili 100." Dalam *Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas*, 21 November 2024. https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Famili_100&oldid=26549140.
- Fitrah, Muh, dan Dedi Kusnadi. "Integrasi Nilai-Nilai Islam Dalam Membelajarkan Matematika Sebagai Bentuk Penguatan Karakter Peserta Didik." *Jurnal Eduscience* 9, no. 1 (1 April 2022): 152–67. <https://doi.org/10.36987/jes.v9i1.2550>.
- Hartanti, Dwi. "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia." *Prosiding Seminar Nasional* 1, no. 1 (2019): 78–85.
- Hasriadi, Hasriadi. "Metode Pembelajaran Inovatif Di Era Digitalisasi." *Jurnal Sinestesia* 12, no. 1 (30 Juni 2022): 136–51.
- Hasriadi, Hasriadi, St Marwiyah, Muhammad Ihsan, Arifuddin Arifuddin, Muh Yamin, Muh Zuljalal Al-Hamdany, dan Dewi Mustika Putri. "Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Lingkungan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Pondok Pesantren Pengkendekan Luwu Utara." *Madaniya* 4, no. 2 (15 Mei 2023): 531–39. <https://doi.org/10.53696/27214834.426>.
- Heri, Totong. "Meningkatkan Motivasi Minat Belajar Siswa." *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan* 15, no. 1 (28 Februari 2019). <https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1369>.
- Huda, Ahmad Nawirul, Nurul Fadzilah, Aatina Khairal Athiyyah Zen, dan Syaiful Mustofa. "Implementasi Penggunaan Platform Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab* 9, no. 1 (10 November 2023): 92–112.
- Hamzah B. Uno. *Teori Motivasi dan Pengukurannya* (Jakarta: PT Bumi Aksara. 2014).
- Ilmiyah, Nur Hafidhotul, dan Meini Sondang Sumbawati. "Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa." *JIEET (Journal of*

- Information Engineering and Educational Technology*) 3, no. 1 (2019): 46–50. <https://doi.org/10.26740/jieet.v3n1.p46-50>.
- Indahwati, Dwi Silvia, dan Mohammad Husni Abdullah. “Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar.” *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 7, no. 6 (24 Juli 2019). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/29540>.
- Irwan, Irwan, Zaky Farid Luthfi, dan Atri Walidi. “Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *Pedagogia : Jurnal Pendidikan* 8, no. 1 (2019): 95–104. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>.
- Kalsum, Ummi. “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Resource Based Learning (RBL) dalam Pembelajaran IPA kelas V di SD Negeri 52 kota Bengkulu,” 2019, 1–23.
- Khair, Hubil. “Alquran Dan Hadits Sebagai Dasar Pendidikan Islam.” *Darul Ulum: Jurnal Ilmiah Keagamaan, Pendidikan Dan Kemasyarakatan* 13, no. 1 (30 Juni 2022): 1–16. <https://doi.org/10.62815/darululum.v13i1.74>.
- Khasanah, Siti Nur, Sukirman Sukirman, dan Nurul Aswar. “Implementasi Model Teams Games Tournaments Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik.” *Jurnal Konsepsi* 13, no. 1 (1 Mei 2024): 36–53.
- Kusumaningrini, Dyah Lukita, dan Niko Sudibjo. “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Di Era Pandemi Covid-19.” *Akademika* 10, no. 01 (30 Mei 2021): 145–61. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i01.1271>.
- Mesra, Putrina, Eko Kuntarto, dan Faizal C. Han. “Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa di Masa Pandemi.” *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 7, no. 3 (29 Juni 2021): 177–83. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5037881>.
- “Mishkat al-Masabih 186 - Faith - كتاب الإيمان - Sunnah.com - Sayings and Teachings of Prophet Muhammad (صلى الله عليه وسلم).” Diakses 10 Desember 2024. <https://sunnah.com/mishkat:186>.
- Nasaruddin, Nasaruddin, Ilham Ilham, Nurdiniawati Nurdiniawati, dan Alimudin Alimudin. “Pendampingan Dan Peran Tpq Untuk Meningkatkan Baca Al-Qur’an Di Dusun Soro Bali Desa Karampi.” *Taroa: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 3, no. 1 (10 Februari 2024): 29–41. <https://doi.org/10.52266/taroa.v3i1.2522>.
- Ndraha, Iman Saro, Ratna Natalia Mendrofa, dan Rama’eli Lase. “Analisis Hubungan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Matematika.” *Educativo: Jurnal Pendidikan* 1, no. 2 (29 Desember 2022): 672–81. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i2.92>.

- Novita, Almi, dan M. Yunus Abu Bakar. "Konsep Pendidikan Esensialisme dalam Pembentukan Karakter Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam." *Dirasat: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam* 7, no. 1 (28 Mei 2021): 12–22. <https://doi.org/10.26594/dirasat.v7i1.2409>.
- Nurhayati, dan Julita Sari Nasution. "Hubungan Antara Motivasi Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Pada Siswa Kelas Viii Smpit Fajar Ilahi Batam." *Jurnal As-Said* 2, no. 1 (9 Juli 2022): 100–115.
- Pamessangi, Andi Arif. "Analisis Kesulitan Belajar Bahasa Arab Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Iain Palopo." *Al Ibrah: Journal of Arabic Language Education* 2, no. 1 (2 Juli 2019): 11–24. <https://doi.org/10.24256/jale.v2i1.1206>.
- Pirol Abdul, "Dinamika Pemikiran Islam Modern". Palopo: Laskar Perubahan, 2017
- Rahayu, Adinda. "Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Metode Snowball Throwing di SMA Negeri 2 Palopo," 2023.
- Plump, Carolyn M., dan Julia LaRosa. "Using Kahoot! In the Classroom to Create Engagement and Active Learning: A Game-Based Technology Solution for eLearning Novices." *Management Teaching Review* 2, no. 2 (2017): 151–58. <https://doi.org/10.1177/2379298116689783>.
- "Riyad as-Salihin 999 - The Book of Virtues - كتاب الفضائل - Sunnah.com - Sayings and Teachings of Prophet Muhammad (صلى الله عليه و سلم)." Diakses 10 Desember 2024. <https://sunnah.com/riyadussalihin:999>.
- "Riyad as-Salihin 1381 - The Book of Knowledge - كتاب العلم - Sunnah.com - Sayings and Teachings of Prophet Muhammad (صلى الله عليه و سلم)." Diakses 22 September 2025. <https://sunnah.com/riyadussalihin:1381>.
- Sakdah, Maya Siti, Andi Prastowo, dan Nirwana Anas. "Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 1 (2021): 487–97. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1845>.
- "Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 1 (2022): 487–97. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1845>.
- Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010,

- Saputra, Nanda. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.
- “Surat Al-Baqarah Ayat 2: Arab, Latin, Terjemah Dan Tafsir Lengkap | Quran NU Online.” Diakses 22 November 2024. <https://quran.nu.or.id/al-baqarah/2>.
- “Surat Al-Hasyr Ayat 7: Arab, Latin, Terjemah Dan Tafsir Lengkap | Quran NU Online.” Diakses 22 November 2024. <https://quran.nu.or.id/al-hasyr/7>.
- “Surat Al-Isra’ Ayat 9: Arab, Latin, Terjemah Dan Tafsir Lengkap | Quran NU Online.” Diakses 22 November 2024. <https://quran.nu.or.id/al-isra%27/9>.
- “Teori Motivasi - Pengertian, Fungsi, Aspek dan Jenis,” 25 Desember 2022. <https://www.kajianpustaka.com/2021/11/teori-motivasi-pengertian-fungsi-aspek-dan-jenis.html>.
- Waruwu, Arman Berkat Cristian, dan Debora Sitingjak. “Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Kimia.” *Jurnal Pendidikan Mipa* 12, no. 2 (23 Juni 2022): 298–305. <https://doi.org/10.37630/jpm.v12i2.589>.
- Wati, Ririt Indah, Suharsiwi S, dan Retno Wahyu Arian Sah. “Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Game ‘New Family 100’ Untuk Mengembangkan Vocabulary, Bagaimana Kegiatan Implementasinya?” *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas* 1, no. 2 (30 September 2023): 124–31. <https://doi.org/10.61650/jptk.v1i2.220>.
- Widayat Al Huda, S. H. “Teori-Teori Motivasi.” Diakses 19 November 2024. https://www.academia.edu/19792313/Teori_Teori_Motivasi.
- Yamin, Muh, dan Nur Fakhrunnisaa. “Persepsi Literasi Digital Mahasiswa Calon Guru IAIN Palopo.” *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* 7, no. 1 (5 Agustus 2022): 1–9. <https://doi.org/10.30998/sap.v7i1.13294>.

Lampiran 1: Foto kegiatan penyerahan surat izin penelitian ke sekolah



Gambar 1. Penyerahan Surat Izin Penelitian ke Sekolah



Gambar 2. Lokasi Penelitian MTs No 32 Lamasi

Lampiran 2: Foto Kegiatan Belajar



Gambar 1.



Gambar 2.



Gambar 3. Proses Pembelajaran Dengan *Game New Family 100* Berbasis Kahoot di Kelas 7A selama 4 kali Pertemuan



Gambar 4.



Gambar 5.



Gambar 6.

Lampiran 3: Foto Bersama Peserta Didik dan Guru



Gambar 1.



Gambar 2.



Gambar 3. Foto Bersama Peserta Didik kelas 7A Pertemuan Terakhir Pembelajaran dengan Penerapan *Game New Family 100* Berbasis Kahoot di MTs No 32 Lamasi

Lampiran 4: Foto Kegiatan Wawancara Peserta Didik



Gambar 1.



Gambar 2.



Gambar 3. Gambar Wawancara dengan Peserta Didik Mengenai Penerapan *Game New Family 100* Berbasis Kahoot di Kelas 7A.

Lampiran 5: SK Pembimbing



IAIN PALOPO

**KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
NOMOR 1132 TAHUN 2024**

**TENTANG
PENGANGKATAN TIM DOSEN PEMBIMBING PENYUSUNAN DAN PENULISAN SKRIPSI MAHASISWA
PROGRAM SARJANA**

**DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO**

- Menimbang : a. bahwa demi kelancaran proses pengujian skripsi bagi mahasiswa program sarjana maka dipandang perlu dibentuk tim penguji skripsi;
b. bahwa untuk menjamin terlaksananya tugas tim dosen penguji skripsi sebagaimana dimaksud dalam butir (a) di atas maka perlu ditetapkan melalui keputusan dekan;
c. bahwa yang tercantum namanya dalam keputusan ini dianggap memenuhi syarat untuk diangkat sebagai dosen penguji skripsi.
- Mengingat : 1. Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang RI No. 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
3. Peraturan Pemerintah RI No. 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
4. Peraturan Presiden RI No. 141 Tahun 2014 tentang Perubahan STAIN Palopo menjadi IAIN Palopo;
5. Peraturan Menteri Agama RI No.6 Tahun 2017 tentang STATUTA IAIN Palopo;
6. Peraturan Menteri Agama RI No.17 Tahun 2022 tentang Perubahan Kedua atas Peraturan Menteri Agama RI No. 5 Tahun 2015 tentang Organisasi dan Tata Kerja IAIN Palopo;
7. Surat Keputusan Rektor IAIN Palopo Nomor 282.1 Tahun 2019 tentang Pedoman Penulisan Skripsi, Tesis dan Artikel Ilmiah IAIN Palopo;
8. Surat Keputusan Rektor IAIN Palopo Nomor 474 tahun 2022 tentang Pedoman Akademik Institut Agama Islam Negeri Palopo;
9. DIPA IAIN Palopo Tahun Anggaran 2024

MEMUTUSKAN:

- Menetapkan : **KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN IAIN PALOPO TENTANG PENGANGKATAN TIM DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA PROGRAM SARJANA**
- Kesatu : Mengangkat mereka yang tersebut namanya pada lampiran Keputusan ini sebagaimana yang tersebut pada alinea pertama huruf (a) di atas;
- Kedua : Tugas Tim Dosen Pembimbing Penyusunan dan Penulisan Skripsi adalah: membimbing, mengarahkan, mengoreksi, serta memantau penyusunan dan penulisan skripsi mahasiswa berdasarkan panduan Penyusunan Skripsi dan Pedoman Akademik yang ditetapkan pada Institut Agama Islam Negeri Palopo;
- Ketiga : Pembimbing Skripsi juga bertugas selaku Penguji Mahasiswa yang dibimbing pada Seminar Hasil Penelitian dan Ujian Munaqasyah Skripsi;
- Keempat : Segala biaya yang timbul sebagai akibat ditetapkannya keputusan ini dibebankan kepada DIPA IAIN Palopo (Anggaran FTIK Tahun 2024)
- Kelima : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dan berakhir setelah kegiatan pengujian skripsi selesai dan akan diadakan perbaikan seperlunya jika terdapat kekeliruan di dalamnya;
- Keenam : Apabila dalam 3 (Tiga) bulan ditetapkannya keputusan ini dari pembimbingan tidak mengalami kemajuan maka pembimbing akan segera dievaluasi ulang;
- Ketujuh : Keputusan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan.

Ditetapkan di : Palopo

Pada tanggal : 11 November 2024

Dekan

Sukirman

Tembusan :

1. Rektor IAIN Palopo di Palopo;
2. Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam FTIK di Palopo;
3. Arsip

LAMPIRAN : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN IAIN PALOPO
NOMOR : 1132/TAHUN 2024
TANGGAL : 11 NOVEMBER 2024
TENTANG : PENGANGKATAN TIM DOSEN PEMBIMBING PENYUSUNAN DAN PENULISAN SKRIPSI
MAHASISWA PROGRAM SARJANA

- I. Nama Mahasiswa : Masykur Zaini
NIM : 2202010115
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
- II. Judul Skripsi : Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Melalui Game New Family 100 Berbasis Kahoot di Kelas 7A MTs No. 32 Lamasi.
- III. Tim Dosen Pembimbing :
- A. Pembimbing Utama (I) : Prof. Dr. Abdul Pirol, M.Ag
B. Pembantu Pembimbing (II) : Muhammad Yamin, S.Pd., M.Pd.



Lampiran 6: Foto Surat Izin Meneliti



PEMERINTAH KABUPATEN LUWU
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Alamat : Jln. Jend. Sudirman, Kelurahan Senga, Kecamatan Belopa, Kab. Luwu Telpn : (0471) 3314115

Nomor : 0062/PENELITIAN/21.10/DPMTSP/II/2025
Lamp : -
Sifat : Biasa
Perihal : Izin Penelitian

Kepada
Yth. Ka. MTS No.32
di -
Tempat

Berdasarkan Surat Dekan Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo : B-0355/In.19/FTIK/HM.01/01/2025 tanggal 21 Januari 2025 tentang permohonan Izin Penelitian. Dengan ini disampaikan kepada saudara (i) bahwa yang tersebut di bawah ini :

Nama : Masykur Zaini
Tempat/Tgl Lahir : Setiarejo / 20 Juli 2004
Nim : 2202010115
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Alamat : Dsn. Purworejo
Desa Setiarejo
Kecamatan Lamasi

Bermaksud akan mengadakan penelitian di daerah/instansi Saudara (i) dalam rangka penyusunan "Skripsi" dengan judul :

PENINGKATAN MOTIVASI DAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AL-QURAN HADIS MELALUI GAME NEW FAMILY 100 BERBASIS KAHOOT DI KELAS 7A MTS NO.32 LAMASI

Yang akan dilaksanakan di **MTS NO.32 LAMASI**, pada tanggal **03 Februari 2025 s/d 03 Maret 2025**

Sehubungan hal tersebut di atas pada prinsipnya kami dapat menyetujui kegiatan dimaksud dengan ketentuan sbb :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, kepada yang bersangkutan harus melaporkan kepada Bupati Luwu Up. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kab. Luwu.
2. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan.
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku.
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar copy hasil penelitian kepada Bupati Luwu Up. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kab. Luwu.
5. Surat Izin akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin tidak mentaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.


1 2 0 2 5 1 9 3 1 5 0 0 0 0 6 1


Diterbitkan di Kabupaten Luwu
Pada tanggal : 03 Februari 2025
Kepala Dinas

Drs. MUHAMMAD RUDI, M.Si
Pangkat : Pembina Utama Muda IV/c
NIP : 19740411 199302 1 002

Tembusan :

1. Bupati Luwu (sebagai Laporan) di Belopa;
2. Kepala Kesbangpol dan Linmas Kab. Luwu di Belopa;
3. Dekan Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo;
4. Mahasiswa (i) Masykur Zaini;
5. Arsip.

Lampiran 7: foto surat keterangan selesai meneliti



YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM LAMASI
SK. Kemendikbud RI Nomor : AHU-0008286 AH.01.04 Tahun 2016
MADRASAH TSANAWIYAH No. 32 LAMASI
Jalan Mesjid Raya Lamasi No. 03 Lamasi Kab. Luwu Sulawesi Selatan
NPSN : 69725439 Telpn : (0471) 3315488 Kode Pos : 91952
Website : mtslamasi.sch.id email : mtslamasi@gmail.com

KETERANGAN PENELITIAN
Nomor : B.073/MTs.21.09.35/PP.00.5/3/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Madrasah Tsanawiyah No.32 Lamasi, menerangkan bahwa :

Nama	: Masykur Zaini
NIM	: 2202010115
Tempat/Tgl.Lahir	: Setiarejo, 20 Juli 2004
Jenis Kelamin	: Laki-Laki
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Alamat	: Setiarejo

Benar telah melaksanakan penelitian di Madrasah Tsanawiyah No.32 Lamasi, dalam rangka penyusunan Skripsi dengan judul "Peningkatan Motivasi dan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Al-Quran Hadis Melalui *Game New Family 100* Berbasis Kahoot di Kelas 7 A MTs No.32 Lamasi".

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.


Kepala Madrasah
MTs No. 32 LAMASI
SIPWANTO, S.Pd
NIP. 198204052005011005

Lampiran 8: Foto Kegiatan wawancara Guru



Gambar 1. Wawancara dengan Guru mengenai Upaya peningkatan Motivasi dan Minat Belajar Peserta Didik.

LEMBAR WAWANCARA GURU

Nama Guru : NUR HAJARWATI, S.Pd.

Sekolah : MTs. No 32 Lamusi

Observer : Margher Zenni

1. Bagaimana keadaan siswa pada saat proses pembelajaran al-Qur'an hadis berlangsung?

Jawab: Pembelajaran mata pelajaran al-Qur'an hadis tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga berperan dalam pengembangan karakter Peserta didik melalui beberapa aspek penting, seperti Peningkatan fokus dan konsentrasi, penguatan interaksi dan guru dan Peserta didik, Pengelolaan emosi, dan pengembangan spiritualitas, serta keterlibatan dalam kegiatan menghafal, secara keseluruhan, suasana pembelajaran al-Qur'an.

2. Metode seperti apa yang Bapak/Ibu guru terapkan dalam proses pembelajaran?

Jawab: dalam proses pembelajaran tatap muka, saya menerapkan berbagai pendekatan secara langsung dan sistematis, cooperative learning v/mendorong kerjasama antar siswa dalam menyelesaikan tugas kelompok, serta discovery learning v/mengstimulasi siswa menemukan sendiri konsep-konsep penting melalui eksplorasi dan pengalaman.

3. Menurut Bapak/Ibu guru, apakah siswa memiliki motivasi dan minat belajar selama proses

pembelajaran berlangsung?

Jawab: Ya. minat dan motivasi belajar sangat penting dalam proses pembelajaran. Keduanya berperan besar dalam menentukan sejauh mana siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran dan berkembang secara akademik maupun pribadi.

4. Bagaimana cara Bapak/Ibu guru dalam mengatasi motivasi dan minat belajar siswa yang

rendah dalam proses pembelajaran?

Jawab: untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, saya perlu menerapkan berbagai strategi yang terintegrasi, antara lain dgn menguas minat dan kebutuhan siswa sebagai dasar perencanaan pembelajaran, menetapkan tujuan pembelajaran yang jelas agar siswa memahami arah belajarnya, serta memberikan tantangan yang sesuai dengan kemampuan mereka guna menumbuhkan rasa percaya diri dan pencapaian. Selain itu, pemberian umpan balik positif dan penghargaan menjadi elemen penting dalam memelihara semangat belajar.

5. Apakah cara yang dilakukan oleh Bapak/Ibu guru dapat meningkatkan motivasi dan minat

belajar siswa dalam proses pembelajaran?

Jawab: Ya. dapat meningkat, namun peningkatan tersebut belum sepenuhnya efektif. Hal ini disebabkan masih adanya sejumlah siswa yang menunjukkan tingkat motivasi dan minat belajar yang relatif rendah.

Lampiran 9: Data Hasil Angket Motivasi Belajar Peserta Didik Siklus I

data hasil angket motivasi siswa siklus 1												
No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Total
1	Ainun Azzahra	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	23
2	Alda Almiya	1	3	2	3	3	3	3	3	1	2	24
3	Alya Nandita	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	25
4	Arlen Azzira	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	24
5	Audinan Ratu Consina	2	2	2	3	2	2	3	3	1	2	22
6	Az Zahra	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	26
7	Carissa Putri	3	2	2	3	2	3	3	3	1	3	25
8	Dea Ananta	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	26
9	Dian Ramadani	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	23
10	Dinda Saputri	3	2	2	3	2	2	3	3	1	2	23
11	Honey Gracia	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	25
12	Husnul Khalifa	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	26
13	Indah Pertiwi	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	25
14	Juwita	2	2	2	3	2	2	3	3	1	2	22
15	Karunia Puspita	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	24
16	Luthfiah Zahira	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	24
17	Miftahul Jannah	2	2	2	3	2	3	2	3	1	2	22
18	Mika Sentia Bela	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	23
19	Neisha Afrilia Putri	3	2	2	3	3	3	3	3	1	2	25
20	Nuraisya	2	3	1	3	2	2	3	3	2	2	23
21	Putri Ayudya	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	25
22	Shindy Olivia	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	27
23	Siva Afika	3	2	2	3	2	3	2	3	1	2	23
24	Suci Nur Ramadani	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	25
25	Wathy Ramadhani	2	1	2	3	3	3	2	3	1	2	22
26	Zahida Mumtaz	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	23
27	Nisa Asyifa	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	23

Dari tabel diatas diperoleh:

1. Hasil rata-rata setiap indikator = jumlah dari 5 pernyataan dalam 1 indikator: 5 pernyataan berikut.
2. Hasil presentase tiap indikator= jumlah seluruh rata-rata 1 indikator: skor ideal x 100%.
3. Rata-rata presentase motivasi keseluruhan= jumlah rata-rata ke 2 indikator: 2

Lampiran 10: Data Hasil Rata-rata Motivasi Belajar Peserta Didik Siklus I

data hasil motivasi siswa siklus 1			
No	Nama	1	2
1	Ainun Azzahra	5,5	6
2	Alda Almiya	6	6
3	Alya Nandita	6,5	6
4	Arlen Azzira	5,5	6,5
5	Audinan Ratu Consina	5,5	5,5
6	Az Zahra	6	7
7	Carissa Putri	6	6,5
8	Dea Ananta	6,5	6,5
9	Dian Ramadani	5,5	6,5
10	Dinda Saputri	6	6
11	Honey Gracia	6,5	6
12	Husnul Khalifa	6,5	6,5
13	Indah Pertiwi	6,5	6
14	Juwita	5,5	6
15	Karunia Puspita	5,5	6,5
16	Luthfiah Zahira	6	6
17	Miftahul Jannah	5,5	5,5
18	Mika Sentia Bela	5,5	6,5
19	Neisha Afrilia Putri	6,5	6
20	Nuraisyah	5,5	6
21	Putri Ayudya	6,5	6
22	Shindy Olivia	6,5	7
23	Siva Afika	6	5,5
24	Suci Nur Ramadani	6,5	6
25	Wathy Ramadhani	5,5	5,5
26	Zahida Mumtaz	5,5	6
27	Nisa Asyifa	5,5	6
jumlah		160,5	165,5
persentase peningkatan		59,44%	60,55%
jumlah keseluruhan		119,99	
rata-rata		59,99	

Lampiran 11: Data Hasil Observasi Minat Belajar Peserta Didik Siklus I

No	Nama	Siklus 1							
		Indikator Utama							
		Perasaan Suka		Ketertarikan / Rasa Ingin Tahu		Perhatian		Keterlibatan / Keaktifan	
		P1	P2	P1	P2	P1	P2	P1	P2
1	Ainun Azzahra	1	1	0	1	1	1	1	1
2	Alda Almiya	1	1	0	1	1	1	0	0
3	Alya Nandita	0	1	0	1	0	0	0	0
4	Arlen Azzira	1	1	1	1	1	1	1	1
5	Audinan Ratu Consina	0	1	1	1	1	1	0	1
6	Az Zahra	1	1	1	1	1	1	1	1
7	Carissa Putri	1	1	0	0	1	1	0	0
8	Dea Ananta	1	1	1	1	0	1	1	1
9	Dian Ramadani	1	1	0	1	1	1	0	0
10	Dinda Saputri	1	1	1	1	1	1	1	0
11	Honey Gracia	1	1	1	1	0	0	1	0
12	Husnul Khalifa	0	1	0	1	0	1	0	1
13	Indah Pertiwi	1	1	1	1	0	1	0	1
14	Juwita	1	1	0	1	1	1	1	0
15	Karunia Puspita	1	1	1	1	0	1	1	1
16	Luthfiah Zahira	1	1	1	1	1	1	1	1
17	Miftahul Jannah	0	1	0	0	0	1	0	1
18	Mika Sentia Bela	1	1	1	1	1	1	1	1
19	Neisha Afrilia Putri	1	1	0	1	1	0	1	0
20	Nuraisya	1	1	0	0	1	1	0	1
21	Putri Ayudya	1	1	1	1	1	1	0	1
22	Shindy Olivia	1	1	1	1	1	1	1	1
23	Siva Afika	1	1	1	1	1	1	1	1

24	Suci Nur Ramadani	1	1	1	1	1	1	1	1
25	Wathy Ramadhani	0	1	0	0	0	1	0	1
26	Zahida Mumtaz	1	1	1	1	1	1	0	1
27	Nisa Asyifa	1	1	1	1	0	1	1	1
Total		22	27	16	23	18	24	15	19
		164							

Lampiran 12: Data Hasil Angket Motivasi Belajar Peserta Didik Siklus II

data hasil angket motivasi siswa siklus 2												
No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Total
1	Ainun Azzahra	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	34
2	Alda Almiya	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	34
3	Alya Nandita	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	32
4	Arlen Azzira	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	35
5	Audinan Ratu Consina	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	32
6	Az Zahra	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	38
7	Carissa Putri	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	37
8	Dea Ananta	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	32
9	Dian Ramadani	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	33
10	Dinda Saputri	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	33
11	Honey Gracia	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	34
12	Husnul Khalifa	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	33
13	Indah Pertiwi	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	33
14	Juwita	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	37
15	Karunia Puspita	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	31
16	Luthfiah Zahira	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	36
17	Miftahul Jannah	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	33
18	Mika Sentia Bela	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	33
19	Neisha Afrilia Putri	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	39
20	Nuraisya	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	35
21	Putri Ayudya	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	33
22	Shindy Olivia	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	33
23	Siva Afika	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	34
24	Suci Nur Ramadani	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	35
25	Wathy Ramadhani	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	35
26	Zahida Mumtaz	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
27	Nisa Asyifa	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39

Dari tabel diatas diperoleh:

1. Hasil rata-rata setiap indikator = jumlah dari 5 pernyataan dalam 1 indikator: 5 pernyataan berikut.
2. Hasil presentase tiap indikator= jumlah seluruh rata-rata 1 indikator: skor ideal x 100%.
3. Rata-rata presentase motivasi keseluruhan= jumlah rata-rata ke 2 indikator: 2

Lampiran 13: Data Hasil Rata-rata Motivasi Belajar Peserta Didik Siklus II

data hasil motivasi siswa siklus 2			
No	Nama	1	2
1	Ainun Azzahra	8,5	8,5
2	Alda Almiya	8,5	8,5
3	Alya Nandita	8	8
4	Arlen Azzira	8,5	9
5	Audinan Ratu Consina	8	8
6	Az Zahra	10	9
7	Carissa Putri	9,5	9
8	Dea Ananta	8	8
9	Dian Ramadani	8,5	8
10	Dinda Saputri	7,5	9
11	Honey Gracia	8	9
12	Husnul Khalifa	8	8,5
13	Indah Pertiwi	8	8,5
14	Juwita	9,5	8
15	Karunia Puspita	8	7,5
16	Luthfiah Zahira	7,5	9
17	Miftahul Jannah	8,5	8
18	Mika Sentia Bela	8,5	8
19	Neisha Afrilia Putri	9,5	10
20	Nuraisya	8,5	9
21	Putri Ayudya	9,5	7,5
22	Shindy Olivia	9	7,5
23	Siva Afika	8	8,5
24	Suci Nur Ramadani	8	9,5
25	Wathy Ramadhani	9,5	8
26	Zahida Mumtaz	10	10
27	Nisa Asyifa	10	9,5
jumlah		233	231
persentase peningkatan		86,66%	70%
jumlah keseluruhan		156,66	
rata-rata		78,33%	

Lampiran 14: Data Hasil Observasi Minat Belajar Peserta Didik Siklus II

No	Nama	Siklus 2							
		Indikator Utama							
		Perasaan Suka		Ketertarikan / Rasa Ingin Tahu		Perhatian		Keterlibatan / Keaktifan	
		P1	P2	P1	P2	P1	P2	P1	P2
1	Ainun Azzahra	1	1	1	1	1	1	1	1
2	Alda Almiya	1	1	1	1	1	1	1	1
3	Alya Nandita	1	1	1	1	1	1	0	1
4	Arlen Azzira	1	1	1	1	1	1	1	1
5	Audinan Ratu Consina	1	1	1	1	1	1	1	1
6	Az Zahra	1	1	1	1	1	1	1	1
7	Carissa Putri	1	1	1	1	1	1	1	1
8	Dea Ananta	1	1	1	1	1	1	1	1
9	Dian Ramadani	1	1	0	1	1	1	0	1
10	Dinda Saputri	1	1	1	1	1	1	1	1
11	Honey Gracia	1	1	1	1	0	1	1	1
12	Husnul Khalifa	1	1	0	1	1	1	1	1
13	Indah Pertiwi	1	1	1	1	1	1	1	1
14	Juwita	1	1	0	1	1	1	1	1
15	Karunia Puspita	1	1	1	1	1	1	1	1
16	Luthfiah Zahira	1	1	1	1	1	1	1	1
17	Miftahul Jannah	1	1	0	0	1	1	1	1
18	Mika Sentia Bela	1	1	1	1	1	1	1	1
19	Neisha Afrilia Putri	1	1	0	1	1	1	1	1
20	Nuraisya	1	1	0	0	1	1	1	1
21	Putri Ayudya	1	1	1	1	1	1	1	1

22	Shindy Olivia	0	1	1	1	1	1	1	1
23	Siva Afika	0	1	1	1	1	1	1	1
24	Suci Nur Ramadani	1	1	1	1	1	1	1	1
25	Wathy Ramadhani	1	1	0	1	1	1	1	1
26	Zahida Mumtaz	1	1	1	1	1	1	1	1
27	Nisa Asyifa	1	1	1	1	1	1	1	1
		25	27	20	25	26	27	25	27
Total		202							

Lampiran 15: Lembar Observasi Peserta Didik Siklus I

No	Nama	Siklus 1					
		Menjawab Salam		Berdoa		Mendengarkan Tujuan Pembelajaran	
		P1	P2	P1	P2	P1	P2
1	Ainun Azzahra	1	1	1	1	1	1
2	Alda Almiya	1	1	1	1	1	1
3	Alya Nandita	0	1	1	1	0	0
4	Arlen Azzira	1	1	1	1	1	1
5	Audinan Ratu Consina	0	1	1	1	1	0
6	Az Zahra	1	1	1	1	1	1
7	Carissa Putri	1	1	1	1	1	1
8	Dea Ananta	1	1	1	1	0	1
9	Dian Ramadani	1	1	1	1	0	1
10	Dinda Saputri	0	1	1	1	1	1
11	Honey Gracia	1	1	1	1	1	1
12	Husnul Khalifa	0	1	1	1	0	1
13	Indah Pertiwi	1	1	1	1	1	1
14	Juwita	0	1	1	1	1	1
15	Karunia Puspita	1	1	1	1	0	1
16	Luthfiah Zahira	1	1	1	1	1	1
17	Miftahul Jannah	0	1	1	1	0	1
18	Mika Sentia Bela	1	1	1	1	1	1
19	Neisha Afrilia Putri	1	1	0	1	1	0
20	Nuraisya	1	1	0	0	1	1
21	Putri Ayudya	1	1	1	1	1	0
22	Shindy Olivia	1	1	1	1	1	1
23	Siva Afika	1	1	1	1	1	1
24	Suci Nur Ramadani	1	1	1	1	1	1
25	Wathy Ramadhani	0	1	0	0	0	1

17	Miftahul Jannah	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
18	Mika Sentia Bela	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
19	Neisha Afrilia Putri	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
20	Nuraisya	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
21	Putri Ayudya	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
22	Shindy Olivia	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
23	Siva Afika	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
24	Suci Nur Ramadani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
25	Wathy Ramadhani	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1
26	Zahida Mumtaz	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
27	Nisa Asyifa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
		23	27	12	22	26	27	27	27	26	27

[illegible]

23	Siva Afika	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
24	Suci Nur Ramadani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
25	Wathy Ramadhani	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1
26	Zahida Mumtaz	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
27	Nisa Asyifa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
		16	27	11	21	14	23	27	27	15	24

Penutup					
No	Nama	Peserta Didik Membuat Kesimpulan Terkait Pembelajaran		Peserta Didik Diingatkan Untuk Mempelajari Kembali Materi	
		P1	P2	P1	P2
1	Ainun Azzahra	1	1	1	1
2	Alda Almiya	0	1	0	1
3	Alya Nandita	0	1	0	1
4	Arlen Azzira	1	1	1	1
5	Audinan Ratu Consina	1	1	1	1
6	Az Zahra	1	1	1	1
7	Carissa Putri	1	1	1	1
8	Dea Ananta	1	1	1	1
9	Dian Ramadani	0	1	0	1
10	Dinda Saputri	1	1	1	1
11	Honey Gracia	0	1	1	1
12	Husnul Khalifa	1	1	1	1
13	Indah Pertiwi	1	1	1	1
14	Juwita	0	1	0	1
15	Karunia Puspita	1	1	1	1
16	Luthfiah Zahira	1	1	1	1
17	Miftahul Jannah	1	1	1	1
18	Mika Sentia Bela	1	1	1	1
19	Neisha Afrilia Putri	0	1	0	1
20	Nuraisya	0	1	0	1
21	Putri Ayudya	1	1	1	1
22	Shindy Olivia	1	1	1	1
23	Siva Afika	1	1	1	1
24	Suci Nur Ramadani	1	1	1	1
25	Wathy Ramadhani	0	1	0	1
26	Zahida Mumtaz	1	1	1	1
27	Nisa Asyifa	1	1	1	1
		19	27	19	27
Total		92			

Lampiran 16: Lembar Observasi Peserta Didik Siklus II

No	Nama	Siklus 2					
		Menjawab Salam		Berdoa		Mendengarkan Tujuan Pembelajaran	
		P1	P2	P1	P2	P1	P2
1	Ainun Azzahra	1	1	1	1	1	1
2	Alda Almiya	1	1	1	1	1	1
3	Alya Nandita	1	1	1	1	1	1
4	Arlen Azzira	1	1	1	1	1	1
5	Audinan Ratu Consina	1	1	1	1	1	1
6	Az Zahra	1	1	1	1	1	1
7	Carissa Putri	1	1	1	1	1	1
8	Dea Ananta	1	1	1	1	1	1
9	Dian Ramadani	1	1	1	1	1	1
10	Dinda Saputri	1	1	1	1	1	1
11	Honey Gracia	1	1	1	1	1	1
12	Husnul Khalifa	1	1	1	1	1	1
13	Indah Pertiwi	1	1	1	1	1	1
14	Juwita	1	1	0	1	1	1
15	Karunia Puspita	1	1	1	1	1	1
16	Luthfiah Zahira	1	1	1	1	1	1
17	Miftahul Jannah	1	1	0	1	1	1
18	Mika Sentia Bela	1	1	1	1	1	1
19	Neisha Afrilia Putri	1	1	1	1	1	1
20	Nuraisya	1	1	1	1	1	1
21	Putri Ayudya	1	1	1	1	1	1
22	Shindy Olivia	0	1	0	1	0	1
23	Siva Afika	0	1	0	1	0	1
24	Suci Nur Ramadani	1	1	1	1	1	1
25	Wathy Ramadhani	1	1	1	1	1	1
26	Zahida Mumtaz	1	1	1	1	1	1
27	Nisa Asyifa	1	1	1	1	1	1
		25	27	23	27	25	27
Total		154					

[illegible]

20	Nuraisya	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
21	Putri Ayudya	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
22	Shindy Olivia	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1
23	Siva Afika	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1
24	Suci Nur Ramadani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
25	Wathy Ramadhani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
26	Zahida Mumtaz	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
27	Nisa Asyifa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
		25	27	25	27	25	27	25	27	25	27

[illegible]

22	Shindy Olivia	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1
23	Siva Afika	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1
24	Suci Nur Ramadani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
25	Wathy Ramadhani	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1
26	Zahida Mumtaz	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
27	Nisa Asyifa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
		25	27	23	27	24	27	25	27	25	27

Penutup					
No	Nama	Peserta Didik Membuat Kesimpulan Terkait Pembelajaran		Peserta Didik Diingatkan Untuk Mempelajari Kembali Materi	
		P1	P2	P1	P2
1	Ainun Azzahra	1	1	1	1
2	Alda Almiya	1	1	1	1
3	Alya Nandita	1	1	1	1
4	Arlen Azzira	1	1	1	1
5	Audinan Ratu Consina	1	1	1	1
6	Az Zahra	1	1	1	1
7	Carissa Putri	1	1	1	1
8	Dea Ananta	1	1	1	1
9	Dian Ramadani	1	1	1	1
10	Dinda Saputri	1	1	1	1
11	Honey Gracia	1	1	1	1
12	Husnul Khalifa	1	1	1	1
13	Indah Pertiwi	1	1	1	1
14	Juwita	1	1	1	1
15	Karunia Puspita	1	1	1	1
16	Luthfiah Zahira	1	1	1	1
17	Miftahul Jannah	1	1	1	1
18	Mika Sentia Bela	1	1	1	1
19	Neisha Afrilia Putri	1	1	1	1
20	Nuraisyah	1	1	1	1
21	Putri Ayudya	1	1	1	1
22	Shindy Olivia	0	1	0	1
23	Siva Afika	0	1	0	1
24	Suci Nur Ramadani	1	1	1	1
25	Wathy Ramadhani	1	1	1	1
26	Zahida Mumtaz	1	1	1	1
27	Nisa Asyifa	1	1	1	1
		25	27	25	27
Total		104			

Lampiran 17: Sejarah Sekolah

Madrasah ini berdiri diatas tanah wakaf pemerintah yang di peruntukan sebagai tempat pendidikan dan tempat ibadah umat islam di kecamatan lamasi oleh Ndorodono Diarso Sugondo. beliau adalah tokoh yang dipercaya oleh kolonial Belanda untuk membawa orang jawa ke pulau sulawesi untuk membuka hutan belantara menjadi sebuah kampung untuk lahan pertanian pada tahun 1930-an yang sekarang kampung ini dikenal dengan nama Lamasi (Warsono Usman, S.Ag generasi kedua transmigrasi kolonial belanda di Lamasi)

Pada tahun 1970 Para tokoh masyarakat islam Lamasi mendirikan sekolah yang terletak di kampung Lamasi yaitu sekolah Pendidikan Guru Agama (PGA) 2 Tahun yang di pimpin oleh Bapak Warsono Usman, S.Ag. setelah berjalan selama 2 tahun lembaga pendidikan (PGA), lembaga ini berubah menjadi Madrasah Tsanawiyah dan diberi nama Madrasah Tsanawiyah Lamasi. Seiring Perkembangan Madrasah ini berdiri, status madrasah menjadi Diakui sejak tahun 1978 dan nama madrasah menjadi Madrasah Tsanawiyah swasta diakui Lamasi. Pada tahun 2013 Madrasah berubah nama menjadi MTs No. 32 Lamasi sesuai surat izin yang dikeluarkan oleh Kementerian Agama Kabupaten Luwu dengan nomor surat keputusan Kd.21.08/III/PP.07.1/21.a/2013.

Pada Tahun 2015 Lembaga Pendidikan ini mendapatkan Akreditasi B dengan nilai 82 (delapan Puluh dua) dari Badan Akreditasi Nasional Sekolah/Madrasah (BAP-S/M) dengan Nomor surat : 106/SK/BAP-SM/X/2015 Dengan adanya peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan Nomor : 060/U/2002 tentang pendirian sekolah dan di perkuat oleh peraturan pemerintah No 17 Tahun

2010 yang mengatur tentang penyelenggaraan pendidikan yang mengharuskan penyelenggara pendidikan yang di kelola oleh masyarakat harus berbadan hukum dan terdaftar di Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia, maka pada tahun 2015 para tokoh masyarakat islam Lamasi mendirikan satu lembaga yayasan yang diberi nama YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM LAMASI yang terdaftar di KEMENKUMHAM dengan nomor AHU-0008286.AH.01.04. Tahun 2015.

Yayasan ini dibentuk sebagai payung hukum penyelenggaraan pendidikan yang di kelola oleh masyarakat Islam Lamasi agar tetap berjalan sambil menunggu status lembaga pendidikan ini dari awalnya swasta dan diharapkan menjadi Negeri yang dikelola dibawah naungan kementerian Agama Republik Indonesia. Untuk mewujudkan status lembaga pendidikan ini menjadi Negeri, para tokoh Islam yang berada di dalam Yayasan Pendidikan Islam Lamasi (YPIL). Telah memohon kepada pihak kementerian Agama Republik Indonesia untuk pengusulan penegerian lembaga MTs Lamasi. Respon dari kementerian Agama sangat bagus dan mewajibkan pihak yayasan Pendidikan Islam Lamasi untuk memenuhi persyaratan-persyaratan penegerian tersebut.

Sampai tahun 2019 MTs No. 32 Lamasi masih berstatus Swasta karena salah satu persyaratan penegerian belum terpenuhi yaitu luas lokasi yang dimiliki madrasah tidak mencapai standar minimal untuk madrasah Negeri. Dengan salah satu syarat yang belum terpenuhi tersebut pihak YPIL tidak berputus asa untuk mewujudkan inpiannya masyarakat Islam Lamasi dengan cara membebaskan lahan masyarakat di sekitar lokasi madrasah yang sementara ini terus berjalan.

Lampiran 18: Visi dan Misi MTs No 32 Lamasi

Visi dan Misi Sekolah

Visi

“Unggul dalam ilmu pengetahuan dan teknologi, tegak dalam iman dan taqwa.”

Misi

- a) Melaksanakan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAIKEM).
- b) Memberikan kemampuan dasar Information Communication Teknologi (TIK) kepada seluruh peserta didik.
- c) Menerapkan penghayatan ajaran agama islam dan budaya bangsa sebagai sumber kearifan dalam bertindak.
- d) Menumbuhkan semangat seluruh warga madrasah untuk berkompetisi dalam era globalisasi.

Lampiran 19: Daftar Nama-nama Guru dan Staf MTs No 32 Lamasi

No	Nama/NIP	Pangkat	Mapel
1	Siswanto, S.Pd. 198204052005011005	Kepala Sekolah	TIK
2	Patahuddin, S.Ag 1212731700350040005	Ketua Komite	BTQ
3	Lukman, S.Ag. 197312172007011015	Wakil Kepsek	BHS. ARAB
4	Nopriadi, S.Pd. 121273170035090018	UR. Kurikulum	PKN
5	Karmila Sari, S.Pd. 121273170035280013	R. Humas	BHS. INDO
6	Hasni, S.Ag. 1212731700350030007	Koord. Perpus	AQIDAH
7	Drs. Muh. Jafar 121273170035090008	Koord. Laborat	IPA
8	Dwi Irawati, S.Si. 121273170035090034	Anggota Laborat	IPA
9	Nurhasanah, S.I.P	Anggota Perpus	-
10	Nursia, S.Ag	-	FIQIH/SBK
11	Hernawati, S.Pd	-	BHS. INGG
12	Maisaroh, S.Pd	-	MAT
13	Widiawati, S.Pd	-	BHS.INDO/IPS
14	Suwanti, S.Pd	-	MAT
15	Retno Satiti, S.M	Tata Usaha	-
16	Nurul Khotimah, S.Pd	-	BHS.INDO

17	Miharti Mustamin, S.Pd., M.Pd.	-	BHS. INGG
18	Firman Hidayah, S.Pd	-	SKI
19	Veny Tryana	Tata usaha	BHS. INGG
20	Nurfajarwati, S.Pd.	-	AL-QUR'AN HADIS
21	Zaky Fuadi	Tata Usaha	AL-QUR'AN HADIS
22	Husnawati	Tata Usaha	AL-QUR'AN HADIS

Lampiran 20: Lembar Validasi Angket

LEMBAR VALIDASI ANGKET

Petunjuk:

Dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul “Peningkatan Motivasi dan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadis Melalui Game *New Family 100* Berbasis Kahoot di Kelas 7A MTs No 32 Lamasi”, peneliti menggunakan instrumen berupa lembar validasi angket. Sehubungan dengan itu, peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk bertindak sebagai validator. Adapun petunjuk validasi adalah sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap lembar pedoman angket yang telah dibuat sebagai mana terlampir.
2. Untuk tabel tentang *Aspek Yang Dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda cek (√) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom *Saran* yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan penilaian secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 :Berarti “Kurang Relevan”
- 2 :Berarti “Cukup Relevan”
- 3 :Berarti “Relevan”
- 4 :Berarti “Sangat Relevan”

Uraian Singkat:

Pedoman lembar Angket ini bertujuan untuk mengetahui tentang peningkatan motivasi dan minat belajar siswa pada mata pelajaran al-qur’an hadis melalui game *new family 100* berbasis kahoot di kelas 7A MTs No 32 Lamasi.

No	Aspek Yang Dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
I	Isi				
	1. Kesesuaian pertanyaan dengan indikator.				✓
	2. Kejelasan pertanyaan.				✓
II	Bahasa				
	1. Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.			✓	
	2. Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah untuk dipahami.			✓	
	3. Kalimat pertanyaan tidak mengandung multi-tafsir.			✓	
	4. Menggunakan pertanyaan yang komunikatif.				✓

Penilaian Umum:

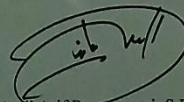
1. Belum dapat digunakan.
2. Dapat digunakan dengan revisi besar.
3. Dapat digunakan dengan revisi kecil.
4. Dapat digunakan tanpa revisi.

Saran-saran:

- diperbaiki sesuai catatan
- sesuai dengan indikator motivasi dan minat yang hendak diukur.

Palopo, 17 Januari 2025

Validator



(Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd.)

Lampiran 21: Lembar Angket Peserta Didik

LEMBAR ANGKET
PENINGKATAN MOTIVASI PESERTA DIDIK

Nama Siswa :

Kelas :

NISN :

Petunjuk Pengisian:

1. Isilah setiap pertanyaan dengan memberikan tanda *Chek list* (✓) pada salah satu kolom sesuai dengan keterangan sebagai berikut:
 - 1 = Tidak Setuju
 - 2 = Kurang Setuju
 - 3 = Setuju
 - 4 = Sangat Setuju
2. Apabila terdapat jawaban yang anda anggap salah dan ingin memperbaikinya, silakan beri tanda sama dengan (=) pada jawaban tersebut. Kemudian, berikan tanda centang (✓) pada jawaban yang menurut Anda paling tepat.

No	Pernyataan	Respon			
		1	2	3	4
1	Saya memiliki keinginan yang kuat untuk memahami pelajaran Al-Qur'an Hadis melalui game <i>New Family 100</i> .				
2	Game <i>New Family 100</i> mendorong saya untuk belajar lebih giat agar dapat menjawab soal-soal dengan benar.				
3	Saya merasa belajar Al-Qur'an Hadis melalui game <i>New Family 100</i> membantu saya mencapai cita-cita untuk menjadi siswa yang berprestasi.				
4	Saya belajar Al-Qur'an Hadis dengan sungguh-sungguh karena saya ingin berhasil menguasai materinya.				
5	Pembelajaran Al-Qur'an Hadis dengan game <i>New Family 100</i> membuat saya merasa belajar adalah kebutuhan yang penting bagi masa depan saya.				
6	Saya merasa senang karena mendapatkan apresiasi atau penghargaan saat menjawab dengan benar dalam game <i>New Family 100</i> .				

7	Pembelajaran Al-Qur'an Hadis menjadi lebih menarik dan tidak membosankan dengan adanya game <i>New Family 100</i> .				
8	Game <i>New Family 100</i> menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga saya lebih termotivasi untuk mengikuti pelajaran Al-Qur'an Hadis.				
9	Lingkungan belajar yang kondusif saat menggunakan game <i>New Family 100</i> membuat saya lebih fokus pada pembelajaran Al-Qur'an Hadis.				
10	Saya merasa didukung oleh teman-teman dan guru dalam suasana belajar yang menyenangkan saat menggunakan game <i>New Family 100</i> .				

Lampiran 22: Lembar Validasi Wawancara

LEMBAR VALIDASI PEDOMAN WAWANCARA

Petunjuk:

Dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul "Peningkatan Motivasi Dan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Melalui *Game New Family 100* Berbasis *Kahoot* di Kelas 7A MTs No 32 Lamasi", peneliti menggunakan instrumen berupa lembar validasi pedoman wawancara. Sehubungan dengan itu, peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk bertindak sebagai validator. Adapun petunjuk validasi adalah sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap lembar pedoman angket yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel tentang *Aspek yang dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom *saran* yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan penilaian secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 :Berarti "Kurang Relevan"
- 2 :Berarti "Cukup Relevan"
- 3 :Berarti "Relevan"
- 4 :Berarti "Sangat Relevan"

Uraian Singkat:

Pedoman lembar pedoman wawancara ini bertujuan untuk mengetahui tentang peningkatan motivasi dan minat belajar siswa pada mata al-qur'an hadis melalui *game new family 100* berbasis *Kahoot* di kelas 7A MTs No 32 Lamasi.

No	Aspek Yang Dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
I	Isi				
	1. Kesesuaian pertanyaan dengan indikator.				✓
	2. Kejelasan pertanyaan.				✓
II	Bahasa				
	1. Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.				✓
	2. Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah untuk dipahami.				✓
	3. Kalimat pertanyaan tidak mengandung multi-tafsir.				✓
	4. Menggunakan pertanyaan yang komunikatif.				✓

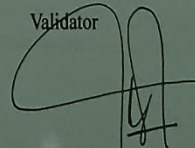
Penilaian Umum:

1. Belum dapat digunakan.
2. Dapat digunakan dengan revisi besar.
3. Dapat digunakan dengan revisi kecil.
- ④ 4. Dapat digunakan tanpa revisi.

Saran-saran:

Palopo, 28 Januari 2025

Validator



(Dr. Makmur, S.Pd.I., M.Pd.)

Lampiran 23: Lembar Wawancara Peserta Didik dan Guru

LEMBAR WAWANCARA GURU

Nama Guru :

Sekolah :

Observer :

1. Bagaimana keadaan peserta didik pada saat proses pembelajaran al-Qur'an hadis berlangsung?

Jawab:

2. Metode seperti apa yang Bapak/Ibu guru terapkan dalam proses pembelajaran?

Jawab:

3. Menurut Bapak/Ibu guru, apakah peserta didik memiliki motivasi dan minat belajar selama proses pembelajaran berlangsung?

Jawab:

4. Bagaimana cara Bapak/Ibu guru dalam mengatasi motivasi dan minat belajar peserta didik yang rendah dalam proses pembelajaran?

Jawab:

5. Apakah cara yang dilakukan oleh Bapak/Ibu guru dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran?

Jawab:

LEMBAR WAWANCARA PESERTA DIDIK

Hari/tanggal observasi :

Nama :

Kelas :

Narasumber :

Observer :

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Apakah Anda merasa senang saat belajar Al-Qur'an Hadis menggunakan game <i>New Family 100</i> ?		
2	Apakah game <i>New Family 100</i> membuat pembelajaran Al-Qur'an Hadis menjadi lebih menarik bagi Anda?		
3	Apakah Anda merasa lebih bersemangat untuk belajar Al-Qur'an Hadis dengan adanya game <i>New Family 100</i> ?		
4	Apakah game <i>New Family 100</i> membuat Anda lebih aktif saat pembelajaran Al-Qur'an Hadis di kelas?		
5	Apakah Anda merasa lebih termotivasi untuk memahami materi Al-Qur'an Hadis saat menggunakan game <i>New Family 100</i> ?		
6	Apakah pembelajaran Al-Qur'an Hadis dengan game <i>New Family 100</i> membuat Anda lebih sering ikut serta dalam kegiatan kelas?		
7	Apakah game <i>New Family 100</i> membantu Anda lebih fokus dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis?		
8	Apakah menurut Anda game <i>New Family 100</i> dapat meningkatkan minat belajar Anda dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadis?		
9	Apakah anda keluar masuk kelas saat proses pembelajaran berlangsung?		
10	Apakah pembelajaran al-Qur'an hadis dengan game <i>New Family 100</i> terasa menyenangkan bagi anda?		

Lampiran 24: Lembar Validasi Observasi

LEMBAR VALIDASI OBSERVASI

Petunjuk:

Dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul "Peningkatan Motivasi Dan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Melalui *Game New Family 100* Berbasis *Kahoot* di Kelas 7A MTs No 32 Lamasi", peneliti menggunakan instrumen berupa lembar validasi observasi. Sehubungan dengan itu, peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk bertindak sebagai validator. Adapun petunjuk validasi adalah sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap lembar pedoman angket yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel tentang *Aspek yang dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom *saran* yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan penilaian secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 :Berarti "Kurang Relevan"
- 2 :Berarti "Cukup Relevan"
- 3 :Berarti "Relevan"
- 4 :Berarti "Sangat Relevan"

Uraian Singkat:

Pedoman lembar observasi ini bertujuan untuk mengetahui tentang peningkatan motivasi dan minat belajar siswa pada mata al-qur'an hadis melalui *game new family 100* berbasis *Kahoot* di kelas 7A MTs No 32 Lamasi.

No	Aspek Yang Dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
I	Isi				
	1. Kesesuaian pertanyaan dengan indikator.				✓
	2. Kejelasan pertanyaan.				✓
II	Bahasa				
	1. Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.			✓	
	2. Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah untuk dipahami.				✓
	3. Kalimat pertanyaan tidak mengandung multi-tafsir.				✓
	4. Menggunakan pertanyaan yang komunikatif.				✓

Penilaian Umum:

1. Belum dapat digunakan.
2. Dapat digunakan dengan revisi besar.
3. Dapat digunakan dengan revisi kecil.
4. Dapat digunakan tanpa revisi.

Saran-saran:

* petunjuk pengisian dilengkapi.

Palopo, 24 Januari 2025

Validator



(Muhammad Zuljalal Al Hamdany, S.Pd., M.Pd.)

Lampiran 25: Lembar Observasi Peserta Didik

LEMBAR OBSERVASI
MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK

Observer: _____

Tanggal: _____

Kelas : _____

No	Indikator Utama	Sub-Indikator	Aspek Perilaku yang Diamati	Keterlaksanaan (Ya/Tidak)	Catatan Keterlaksanaan
1	Perasaan Suka	Ekspresi positif	Peserta Didik tampak ceria, tersenyum, antusias, tanpa paksaan		
		Kenyamanan & kesediaan	Peserta Didik nyaman dan bersedia mengikuti pembelajaran		
		Dorongan melanjutkan	Peserta Didik ingin melanjutkan belajar meski waktu hampir selesai		
2	Ketertarikan / Rasa Ingin Tahu	Fokus pada materi	Peserta Didik memperhatikan dengan serius dan ingin memahami		
		Mengajukan pertanyaan	Peserta Didik bertanya untuk memperdalam materi		
		Mengaitkan materi	Peserta Didik menghubungkan materi dengan pengalaman nyata		
3	Perhatian	Pemusatan perhatian	Peserta Didik menyimak, kontak mata, respons mendengar		
		Mencatat	Peserta Didik mencatat tanpa diminta		
		Ketahanan perhatian	Tidak mudah terdistraksi		

4	Keterlibatan / Keaktifan	Aktivitas verbal	Peserta Didik bertanya/menjawab/menanggapi		
		Diskusi & kerja kelompok	Peserta Didik aktif berdiskusi dan bekerja kelompok		
		Inisiatif	Peserta Didik mengambil inisiatif menyelesaikan tugas		

LEMBAR OBSERVASI PESERTA DIDIK

No	Indikator Utama	Sub-Indikator	Catatan Keterlaksanaan	Keterangan Keterlaksanaan
1	Pendahuluan	Peserta didik menjawab salam dari guru		
		Peserta didik berdoa sebelum melakukan pembelajaran		
		Peserta didik mendengarkan tujuan & indikator pembelajaran		
2	Kegiatan Inti	Peserta didik memperhatikan materi yang dijelaskan oleh guru		
		Peserta didik menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru		
		Peserta didik lebih bersemangat dengan game New Family 100		
		Peserta didik tidak mengantuk saat pembelajaran		
		Peserta didik bersemangat mengikuti pembelajaran dengan game New Family 100		
		Peserta didik paham materi menggunakan game New Family 100		
		Peserta didik aktif dalam diskusi		
		Peserta didik bertanya jika ada materi yang tidak dipahami		
		Peserta didik merasa senang saat mengikuti pembelajaran		
		Peserta didik mampu menjawab pertanyaan guru		

3	Penutup	Peserta didik membuat kesimpulan pembelajaran		
		Peserta didik diingatkan mempelajari materi kembali		

Lampiran 26: Hasil Wawancara Peserta Didik

LEMBAR WAWANCARA SISWA

Hari/tanggal observasi : Senin, 10-03-25
 Nama Sekolah : MTS NO. 31 LAMASI
 Kelas : VII A
 Narasumber : Suci NUR RAMADHAN
 Observer : Masykur Zaini

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Apakah Anda merasa senang saat belajar Al-Qur'an Hadis menggunakan game <i>New Family 100</i> ?	✓	
2	Apakah game <i>New Family 100</i> membuat pembelajaran Al-Qur'an Hadis menjadi lebih menarik bagi Anda?	✓	
3	Apakah Anda merasa lebih bersemangat untuk belajar Al-Qur'an Hadis dengan adanya game <i>New Family 100</i> ?	✓	
4	Apakah game <i>New Family 100</i> membuat Anda lebih aktif saat pembelajaran Al-Qur'an Hadis di kelas?	✓	
5	Apakah Anda merasa lebih termotivasi untuk memahami materi Al-Qur'an Hadis saat menggunakan game <i>New Family 100</i> ?	✓	
6	Apakah pembelajaran Al-Qur'an Hadis dengan game <i>New Family 100</i> membuat Anda lebih sering ikut serta dalam kegiatan kelas?	✓	
7	Apakah game <i>New Family 100</i> membantu Anda lebih fokus dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis?	✓	
8	Apakah menurut Anda game <i>New Family 100</i> dapat meningkatkan minat belajar Anda dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadis?	✓	
9	Apakah anda keluar masuk kelas saat proses pembelajaran berlangsung?		✓
10	Apakah pembelajaran al-Qur'an hadis dengan game <i>New Family 100</i> terasa menyenangkan bagi anda?	✓	

Gambar 1. Hasil Wawancara Peserta Didik

LEMBAR WAWANCARA SISWA

Hari/tanggal observasi : Senin, 10-03-2025
 Nama Sekolah : MTS No. 32 Lamasi
 Kelas : VII A
 Narasumber : Dea ananta
 Observer : Masykur Zaini

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Apakah Anda merasa senang saat belajar Al-Qur'an Hadis menggunakan game <i>New Family 100</i> ?	✓	
2	Apakah game <i>New Family 100</i> membuat pembelajaran Al-Qur'an Hadis menjadi lebih menarik bagi Anda?	✓	
3	Apakah Anda merasa lebih bersemangat untuk belajar Al-Qur'an Hadis dengan adanya game <i>New Family 100</i> ?	✓	
4	Apakah game <i>New Family 100</i> membuat Anda lebih aktif saat pembelajaran Al-Qur'an Hadis di kelas?	✓	
5	Apakah Anda merasa lebih termotivasi untuk memahami materi Al-Qur'an Hadis saat menggunakan game <i>New Family 100</i> ?	✓	
6	Apakah pembelajaran Al-Qur'an Hadis dengan game <i>New Family 100</i> membuat Anda lebih sering ikut serta dalam kegiatan kelas?	✓	
7	Apakah game <i>New Family 100</i> membantu Anda lebih fokus dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis?	✓	
8	Apakah menurut Anda game <i>New Family 100</i> dapat meningkatkan minat belajar Anda dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadis?	✓	
9	Apakah anda keluar masuk kelas saat proses pembelajaran berlangsung?		✓
10	Apakah pembelajaran al-Qur'an hadis dengan game <i>New Family 100</i> terasa menyenangkan bagi anda?	✓	

Gambar 2. Hasil Wawancara Peserta Didik

LEMBAR WAWANCARA SISWA

Hari/tanggal observasi : SENIN, 10 - MAREK - 2025

Nama Sekolah : MTs. NO. 32 LAMASI

Kelas : VII A (7A)

Narasumber : Shindy Olivia

Observer : Masnur zaini

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Apakah Anda merasa senang saat belajar Al-Qur'an Hadis menggunakan game <i>New Family 100</i> ?	✓	
2	Apakah game <i>New Family 100</i> membuat pembelajaran Al-Qur'an Hadis menjadi lebih menarik bagi Anda?	✓	
3	Apakah Anda merasa lebih bersemangat untuk belajar Al-Qur'an Hadis dengan adanya game <i>New Family 100</i> ?	✓	
4	Apakah game <i>New Family 100</i> membuat Anda lebih aktif saat pembelajaran Al-Qur'an Hadis di kelas?	✓	
5	Apakah Anda merasa lebih termotivasi untuk memahami materi Al-Qur'an Hadis saat menggunakan game <i>New Family 100</i> ?	✓	
6	Apakah pembelajaran Al-Qur'an Hadis dengan game <i>New Family 100</i> membuat Anda lebih sering ikut serta dalam kegiatan kelas?		✓
7	Apakah game <i>New Family 100</i> membantu Anda lebih fokus dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis?	✓	
8	Apakah menurut Anda game <i>New Family 100</i> dapat meningkatkan minat belajar Anda dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadis?	✓	
9	Apakah anda keluar masuk kelas saat proses pembelajaran berlangsung?		✓
10	Apakah pembelajaran al-Qur'an hadis dengan game <i>New Family 100</i> terasa menyenangkan bagi anda?	✓	

Gambar 3.

LEMBAR WAWANCARA SISWA

Hari/tanggal observasi : SEMA, 10 - 03 - 2025

Nama Sekolah : MTs NO. 32 LAMASI

Kelas : VII A

Narasumber : MIKA SENIA BELA

Observer : Masnur zaini

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Apakah Anda merasa senang saat belajar Al-Qur'an Hadis menggunakan game <i>New Family 100</i> ?	✓	
2	Apakah game <i>New Family 100</i> membuat pembelajaran Al-Qur'an Hadis menjadi lebih menarik bagi Anda?	✓	
3	Apakah Anda merasa lebih bersemangat untuk belajar Al-Qur'an Hadis dengan adanya game <i>New Family 100</i> ?	✓	
4	Apakah game <i>New Family 100</i> membuat Anda lebih aktif saat pembelajaran Al-Qur'an Hadis di kelas?	✓	
5	Apakah Anda merasa lebih termotivasi untuk memahami materi Al-Qur'an Hadis saat menggunakan game <i>New Family 100</i> ?	✓	
6	Apakah pembelajaran Al-Qur'an Hadis dengan game <i>New Family 100</i> membuat Anda lebih sering ikut serta dalam kegiatan kelas?		✓
7	Apakah game <i>New Family 100</i> membantu Anda lebih fokus dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis?	✓	
8	Apakah menurut Anda game <i>New Family 100</i> dapat meningkatkan minat belajar Anda dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadis?	✓	
9	Apakah anda keluar masuk kelas saat proses pembelajaran berlangsung?		✓
10	Apakah pembelajaran al-Qur'an hadis dengan game <i>New Family 100</i> terasa menyenangkan bagi anda?	✓	

Gambar 4.

Lampiran 27: Daftar Hadir Peserta Didik

Daftar Hadir Peserta Didik					
No	Nama	Siklus I		Siklus II	
		P1	P2	P1	P2
1	Ainun Azzahra				
2	Alda Almiya				
3	Alya Nandita				
4	Arlen Azzira				
5	Audinan Ratu Consina				
6	Az Zahra				
7	Carissa Putri				
8	Dea Ananta				
9	Dian Ramadani				
10	Dinda Saputri				
11	Honey Gracia				
12	Husnul Khalifa				
13	Indah Pertiwi				
14	Juwita				
15	Karunia Puspita				
16	Luthfiah Zahira				
17	Miftahul Jannah				
18	Mika Sentia Bela				
19	Neisha Afrilia Putri				
20	Nuraisya				
21	Putri Ayudya				
22	Shindy Olivia				
23	Siva Afika				
24	Suci Nur Ramadani				
25	Wathy Ramadhani				
26	Zahida Mumtaz				
27	Nisa Asyifa				

Lampiran 28: Modul Ajar

- a. Nama Penyusun : Masykur Zaini
- b. Nama Sekolah : MTs No 32 Lamasi
- c. Tahun : 2024-2025
- d. Kelas/Semester : VII A / Genap
- e. Mata Pelajaran : Al-Qur'an Hadis
- f. Alokasi waktu : 8 JP (4 x pertemuan)
- g. Fase : D
- h. Elemen : Mad Wajib Muttashil, Mad Jaiz Munfashil, Q.S. az-Zumar/39:53.

1. Capaian Pembelajaran

- a. Peserta didik mampu menerapkan hukum bacaan Mad Wajib Muttashil, Mad Jaiz Munfashil, dan bacaan gharib agar dapat membiasakan diri membaca al-qur'an dengan baik dan benar.
- b. Peserta didik mampu melafalkan, menghafalkan, menganalisis, dan mengkomunikasikan arti dari ayat dan isi kandungan al-qur'an secara tekstual dan kontekstual pada tema-tema pilihan yang relevan dengan kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
- c. Mampu membaca, menghafalkan, memahami dan menganalisis arti dan isi kandungan hadits secara tekstual dan kontekstual dengan tema tertentu agar mampu berfikir secara kritis.

2. Kompetensi Awal

Peserta didik mampu menerapkan hukum bacaan mad wajib muttashil, mad jaiz munfashil, dan memahami isi kandungan ayat-ayat al-Qur'an tentang optimis dan sabar pada Q.S. az-Zumar/39:53.

3. Profil Pelajar Pancasila Dan Profil Pelajar Rahmatan Lil-alamin

- a. Profil pelajar Pancasila yang ingin dicapai adalah bertakwa kepada tuhan yang maha esa dan berakhlak mulia, bernalar kritis dan kreatif, bergotong royong serta kebhinekaan global.
- b. Profil pelajar Rahmatan Lil-alamin yang ingin dicapai adalah *Taaddub, Tawassuth, Tathawur wa ibtikar, dan Tasamuh*.

4. Sarana dan Prasarana

- a. Papan tulis, spidol, LCD, laptop, dan jaringan internet.
- b. Al-qur'an, media berupa PPT dan lain-lain.

5. Target Peserta Didik

Peserta didik cerdas Istimewa berbakat dan peserta didik regular.

6. Strategi Pembelajaran

- a. Model Pembelajaran Berbasis *game new family 100*.
- b. Metode pembelajaran tanya jawab, penugasan, dan demonstrasi.
- c. Teknik pembelajaran klasikal.

7. KOMPONEN INTI

1. Tujuan Pembelajaran

- a. Meningkatkan kecintaan peserta didik terhadap Al-qur'an dan Hadits.
- b. Membekali peserta didik dengan hukum-hukum bacaan dalam al-Qur'an sebagai pedoman untuk membaca al-Qur'an secara baik dan benar.serta membekali peserta didik dengan ayat-ayat al-Qur'an tentang optimis dan sabar sebagai pedoman dalam menjalani kehidupan.
- c. Meningkatkan kekhusyukan peserta didik dalam beribadah terutama shalat, menerapkan hukum bacaan tajwid serta kandungan surah/ayat dalam al-qur'an dalam surah-surah pendek yang mereka baca.

2. Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)

Melalui model pembelajaran berbasis *game new family 100* peserta didik dapat:

- a. Dapat mengingat Kembali Pelajaran yang telah diajarkan.
- b. Mampu memahami lebih mendalam mengenai hukum bacaan mad wajib muttashil dan mad wajib munfashil agar dapat membaca al-Qur'an dengan baik dan benar.
- c. Mengingat dan menerapkan ayat-ayat al-Qur'an tentang sikap optimis dan sifat sabar dalam kehidupan serta mampu bekerja sama antar kelompok untuk menjawab pertanyaan yang diberikan.

3. Pemahaman Bermakna

- a. Melalui proses pembelajaran tentang hukum-hukum bacaan mad wajib muttashil, mad jaiz munfashil dan ayat-ayat al-Qur'an tentang sikap optimis dan sabar dalam Q.S az-Zumar/39:53. Peserta didik diajarkan untuk memahami hukum-hukum bacaan di dalam al-Qur'an agar dapat membacanya secara baik dan benar. peserta didik juga diharapkan agar dapat menerapkan sikap optimis dan sabar seperti pada isi kandungan Q.S az-Zumar/39:53. Peserta didik juga diharapkan dapat menerapkan pelajaran yang telah dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. **(Peserta didik yang beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa)**
- b. Melalui proses pembelajaran tentang hukum-hukum bacaan mad wajib muttashil serta mad jaiz munfashil dan ayat-ayat al-Qur'an tentang sikap optimis dan pesimis. Peserta didik diharapkan dapat membaca al-Qur'an dengan baik dan benar serta dapat melaksanakan sikap yang diajarkan yakni sikap optimis dan sabar. Peserta didik juga diharapkan agar belajar secara mandiri untuk bisa memahami hukum-hukum bacaan yang ada di dalam al-Qur'an serta sikap optimis dan pesimis. Peserta didik juga diajarkan untuk bisa menjadi orang yang berguna bagi masa depan. **(Peserta didik yang mandiri)**

4. Pertanyaan Pemantik

- a. Apa itu mad wajib muttashil dan mad jaiz munfashil bagaimana cara membacanya?
- b. Seperti apa itu sikap optimis dan pesimis, serta bagaimana contohnya?
- c. Apa itu sifat pesimis dan kenapa kita diharuskan untuk menghindari sifat tersebut?

5. Rencana Assesmen

- a. Assesmen Awal Pembelajaran;

- b. Assesmen Formatif;
- c. Assesmen Sumatif.

6. Kegiatan Pembelajaran

LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Pendahuluan : Orientasi dan Persiapan:

1. Guru menyapa peserta didik dengan ramah dan mengajak mereka duduk dengan melipat tangan di atas meja untuk menciptakan suasana yang tenang dan tertib, serta melanjutkan dengan berdoa.
2. Guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran peserta didik.

Motivasi:

3. Guru mengarahkan peserta didik untuk bersama-sama membaca al-quran sesuai surah yang akan dipelajari.
4. Guru memberikan *ice breaking*.
5. Guru melakukan apersepsi terhadap materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.
6. Guru memberikan pertanyaan pemantik berupa:
 - Apa itu mad wajib muttashil dan mad jaiz mufashil serta bagaimana cara membacanya?
 - Seperti apa itu sikap optimis dan sabar serta bagaimana contohnya?
 - Apa itu sifat sabar dan kenapa kita diharuskan untuk memiliki sifat tersebut?
7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan menghubungkan aktivitas kehidupan peserta didik, yaitu dengan cara memberikan contoh tentang hukum-hukum bacaan al-Qur'an seperti mad wajib muttashil, mad jaiz mufashil dan ayat-ayat al-Qur'an tentang sikap optimis dan pesimis dalam kehidupan.

Kegiatan Inti : Eksplorasi dan Pengamatan Visual:

1. Guru menayangkan video pembelajaran tentang "asbabun nuzul dari Q.S az-Zumar/39:53 ." (**Lampiran 5**).
2. Guru memperlihatkan materi yang ditampilkan dengan menggunakan media berupa ppt dan media lainnya.
3. Guru memberikan kesempatan kepada setiap peserta didik untuk memberikan contoh dari sikap optimis dan pesimis.

Aktivitas Bermain dengan *game new family 100*:

4. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok untuk memulai permainan.
5. Guru menyiapkan *game new family 100* berbasis kahoot yang ditampilkan menggunakan laptop dan LCD.

Peserta didik diminta untuk menunjuk ketua tim dari kelompok untuk memulai permainan dari soal yang diberikan.

6. Guru menyiapkan permainan *game new family 100* untuk memulai permainan.
7. Guru memandu peserta didik dalam bermain. Dan mengarahkan peserta didik agar bermain sesuai arahan yang diberikan.
8. Guru memberikan pujian dan dorongan setelah setiap peserta didik berhasil menjawab pertanyaan yang diberikan untuk memperkuat rasa percaya diri mereka.

Latihan Kolaboratif:

9. Guru membagi sejumlah siswa ke dalam beberapa kelompok kemudian siswa diarahkan untuk bekerja sama dengan teman kelompoknya. Peserta didik diajak untuk bekerja sama dalam menjawab pertanyaan yang diberikan. **(Lampiran 2).**
10. Guru mengawasi dan membantu setiap peserta didik jika diperlukan, memastikan setiap peserta didik terlibat aktif dalam kegiatan.

Penutup : Refleksi dan Penguatan:

1. Guru mengajak peserta didik untuk duduk kembali dan pelajaran yang telah dipelajari secara bersama-sama, dimulai dari hukum bacaan mad wajib muttashil, mad jaiz munfashil dan Q.S az-Zumar/39:53 dalam sikap optimis dan pesimis.
2. Guru memberikan pertanyaan ringan kepada peserta didik, seperti “bagaimana sikap optimis dan pesimis itu serta bagaimana contohnya?”. untuk mengecek pemahaman peserta didik secara keseluruhan.

Penutup dan Motivasi Lanjutan:

3. Guru memberikan pujian kepada seluruh peserta didik atas usaha mereka dan menegaskan kembali bahwa mereka telah belajar bagaimana cara membaca al-Qur'an dengan baik dan benar melalui hukum-hukum bacaan mad wajib muttashil, mad jaiz munfashil serta surah az-Zumar/39:53.
4. Guru menyampaikan pesan motivasi bahwa mereka akan belajar lebih banyak permainan menarik di kesempatan berikutnya terkait dengan materi yang akan dipelajari.
5. Guru mengakhiri pembelajaran dengan doa singkat dan salam penutup, memastikan bahwa peserta didik merasa senang dan siap untuk kegiatan berikutnya.

Lampiran 29: Riwayat Hidup

RIWAYAT HIDUP



Masykur Zaini, lahir di Setiarejo pada tanggal 20 Juli 2004. Penulis merupakan anak kedua dari empat bersaudara dari pasangan seorang ayah Bernama Slamet Zarkasih dan ibu Dewi Nawanti. Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SDN 277 Sambirejo pada tahun 2016. Pada tahun yang sama, penulis melanjutkan pendidikan menengah pertama di MTs No 32 Lamasi hingga tahun 2019. Setelah lulus dari MTs, penulis menempuh pendidikan di Pondok Pesantren Al-Qur'an Nurul Huda yang berlokasi di Singosari, Malang, Jawa Timur. selama dua tahun. Kemudian, penulis melanjutkan pendidikan menengah atas di MA Al-Mawasir Padang Kalua, Lamasi. Setelah berhasil menyelesaikan pendidikan menengah atas pada tahun 2022, penulis melanjutkan studi di bidang yang ditekuni, yaitu Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri (UIN) Palopo.

Contact person penulis: *Maskursj25@gmail.com*