

**IMPLEMENTASI PENDEKATAN GAMIFIKASI DALAM  
MENINGKATKAN HAFALAN ALQUR'AN SISWA KELAS II DI SD  
MUHAMMADIYAH CONDONG CATUR**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama  
Islam Universitas Islam Indonesia Untuk memenuhi salah satu syarat guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Oleh :  
Sri Devi Mayshe Yulita  
22422055

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA  
YOGYAKARTA**

2026

**IMPLEMENTASI PENDEKATAN GAMIFIKASI DALAM  
MENINGKATKAN HAFALAN ALQUR'AN SISWA KELAS II DI SD  
MUHAMMADIYAH CONDONG CATUR**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama  
Islam Universitas Islam Indonesia Untuk memenuhi salah satu syarat guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Oleh :  
Sri Devi Mayshe Yulita  
22422055

Pembimbing:  
Siti Afifah Adawiyah, S.Pd.I., M.Pd.

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA  
YOGYAKARTA**

2026

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Sri Devi Mayshe Yulita  
NIM : 22422055  
Jurusan / Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Ilmu Agama Islam  
Tahun Akademik : 2025/2026  
Judul Skripsi : Implementasi Pendekatan Gamifikasi dalam Meningkatkan Hafalan Al-Qur'an Siswa Kelas 2 di SD Muhammadiyah Condong Catur.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya sendiri dan tidak ada hasil karya orang lain kecuali diacu dalam penulisan dan dicantumkan dalam daftar pustaka. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka penulis bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib yang berlaku di Universitas Islam Indonesia.

Demikian, pernyataan ini penulis buat dalam keadann sadar dan tidak dipaksakan.

Yogyakarta, 10 Juni 2026

Yang Menyatakan,



Sri Devi Mayshe Yulita



FAKULTAS  
ILMU AGAMA ISLAM

Gedung K.H. Wahid Hasyim  
Kampus Terpadu Universitas Islam Indonesia  
Jl. Kaliurang km 14,5 Yogyakarta 55584  
T. (0274) 898444 ext. 4511  
F. (0274) 898463  
E. [fiail@uii.ac.id](mailto:fiail@uii.ac.id)  
W. [fiail.uii.ac.id](http://fiail.uii.ac.id)

## PENGESAHAN

Tugas Akhir ini telah diujikan dalam Sidang Tugas Akhir Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Program Studi Pendidikan Agama Islam yang dilaksanakan pada:

Hari : Selasa  
Tanggal : 30 Juni 2026  
Judul Tugas Akhir : Implementasi Pendekatan Gamifikasi dalam Meningkatkan Hafalan Al-Qur'an Siswa Kelas 2 di SD Muhammadiyah Condong Catur  
Nama : SRI DEVI MAYSHE YULITA  
Nomor Mahasiswa : 22422055

Sehingga dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana dari Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.

### TIM PENGUJI

**Ketua/Pembimbing**  
Siti Afifah Adawiyah, S.Pd.I, M.Pd.

**Penguji 1**  
Dr. Drs. M. Hajar Dewantoro, M.Ag

**Penguji 2**  
Moh. Mizan Habibi, M.Pd.I

()  
()  
()

Yogyakarta, 30 Juni 2026  
Fakultas Ilmu Agama Islam  
Dekan  
  
Dr. Drs. Asmuni, MA



**NOTA DINAS**

Yogyakarta, 21 Muharram 1448 H  
7 Juli 2026 M

**Hal : Skripsi**

**Kepada : Yth. Ketua Program Studi**  
**Universitas Islam Indonesia**  
**di Yogyakarta**

*Assalamualaikum Wr.Wb*

Berdasarkan penunjukkan Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia dengan surat nomor :

288/Kaprodi/60/DAATI/FIAI/IV/2026 pada tanggal 23 April 2026 M, 5 Zulkaidah 1447 H

Atas tugas kami sebagai pembimbing skripsi Saudara :

Nama : Sri Devi Mayshe Yulita

Nomor Pokok/NIMKO : 22422055

Mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia

Jurusan / Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Tahun Akademik : 2025/2026

Judul Skripsi : Implementasi Pendekatan Gamifikasi dalam Meningkatkan  
Hafalan Al-Qur'an Siswa Kelas 2 di Sd Muhammadiyah  
Condong Catur.

Setelah kami teliti dan kami adakan perbaikan seperlunya, akhirnya kami berketetapan bahwa skripsi saudara tersebut diatas memenuhi syarat untuk diajukan ke sidang munaqasah Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia. Demikian, semoga dalam waktu dekat bisa dimunaqasahkan

*Wassalamualaikum Wr.Wb*

Dosen Pembimbing



Siti Afifah Adawiyah, S.Pd.I., M.Pd.

### REKOMENDASI PEMBIMBING

Yang bertanda tangan dibawah ini, Dosen Pembimbing Skripsi menyatakan bahwa mahasiswa:

Nama : Sri Devi Mayshe Yulita  
Nomor : 22422055  
Judul Skripsi : Implementasi Pendekatan Gamifikasi dalam Meningkatkan Hafalan Al-Qur'an Siswa Kelas 2 di Sd Muhammadiyah Condong Catur

Berdasarkan proses dan hasil bimbingan selama ini serta dilakukan perbaikan, maka yang bersangkutan dapat mendaftarkan diri untuk mengikuti Munaqasah Skripsi pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

Yogyakarta, 11 Juni 2026



Siti Afifah Adawiyah, S.Pd.I, M.Pd

## MOTTO

خَيْرُكُمْ مَنْ تَعَلَّمَ الْقُرْآنَ وَعَلَّمَهُ

*"Sebaik-baik kalian adalah orang yang belajar Al-Qur'an dan mengajarkannya<sup>1</sup>."*

[HR. Bukhari]

---

<sup>1</sup> Pondok Pesantren Darunnajah 2. Cipining Bogor, "Apa Keutamaan Menghafal Al-Qur'an dan Bagaimana," *Pesantren Darunnajah*, 14 Maret 2025, <https://darunnajah.com/apa-keutamaan-menghafal-al-quran-dan-bagaimana-dampaknya-bagi-orang-tua/>.

**ABSTRAK**  
**IMPLEMENTASI PENDEKATAN GAMIFIKASI DALAM**  
**MENINGKATKAN HAFALAN ALQUR'AN SISWA KELAS II DI SD**  
**MUHAMMADIYAH CONDONG CATUR**

Oleh:

Sri Devi Mayshe Yulita

*Pembelajaran hafalan Al-Qur'an di sekolah dasar masih cenderung monoton dan berfokus pada setoran hafalan, sehingga keterlibatan peserta didik dan pencapaian hafalan belum optimal. Kondisi ini menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kemampuan hafalan dan keterlibatan peserta didik melalui penerapan gamifikasi.*

*Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan dua pendekatan, kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengambilan data menggunakan observasi, wawancara, tes (pretest dan posttest), dan dokumentasi.*

*Hasil penelitian menunjukkan penerapan pendekatan gamifikasi mampu meningkatkan kemampuan hafalan Al-Qur'an peserta didik yang ditandai dengan peningkatan hafalan Al-Qur'an peserta didik terlihat dari kenaikan nilai rata-rata pada setiap siklus. Pada siklus I, nilai meningkat dari 60,69 (pretest) menjadi 70 (posttest) dengan kenaikan sebesar 14,83%. Pada siklus II, nilai Kembali meningkat dari 63,22 menjadi 76,45 dengan peningkatan sebesar 20,93%. Peningkatan tersebut sejalan dengan meningkatnya antusiasme serta keterlibatan aktif peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, sehingga gamifikasi terbukti efektif dalam meningkatkan hafalan Al-Qur'an peserta didik.*

**Kata Kunci:** *Hafalan Al-Qur'an, Gamifikasi, Peserta didik*

**ABSTRACT**  
**THE IMPLEMENTATION OF A GAMIFICATION APPROACH TO**  
**IMPROVE QUR'AN MEMORIZATION AMONG SECOND-GRADE**  
**STUDENTS AT MUHAMMADIYAH CONDONG CATUR ELEMENTARY**  
**SCHOOL**

Oleh:

Sri Devi Mayshe Yulita

*Learning to memorize the Qur'an in elementary school still tends to be monotonous and focuses on memorization deposits, so that student involvement and memorization achievement are not optimal. This condition shows the need for an innovative learning approach to improve students' memorization skills and engagement through the application of gamification.*

*This study uses the Classroom Action Research (PTK) method which is carried out in two cycles with two approaches, qualitative and quantitative. Data collection techniques use observation, interviews, tests (pretest and posttest), and documentation.*

*The results of the study show that the application of the gamification approach is able to improve students' Qur'an memorization skills, which is characterized by an increase in students' memorization of the Qur'an, as seen from the increase in average scores in each cycle. In the first cycle, the score increased from 60.69 (pretest) to 70 (posttest) with an increase of 14.83%. In the second cycle, the return value increased from 63.22 to 76.45 with an increase of 20.93%. This increase is in line with the increase in enthusiasm and active involvement of students in participating in learning, so that gamification has proven effective in improving students' memorization of the Qur'an.*

**Keywords:** *Qur'an Memorization, Gamification, Students*

## KATA PENGANTAR

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ، نَبِيِّنَا وَحَبِيبِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ.

Segala puji dan syukur senantiasa panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah Nya. Berkat nikmat sehat, kekuatan, serta keimanan senantiasa Allah limpahkan kepada hamba-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan tugas akhir skripsi dengan baik.

Shalawat serta salam tak lupa haturkan kepada junjungan kepada Nabi Muhammad SAW, panutan dan suri tauladan bagi seluruh umat manusia. Semoga senantiasa tercurah kepada keluarga, para sahabat, tabi'in, serta seluruh umatnya. Semoga kita termasuk dalam golongan yang mendapatkan syafaat beliau di hari akhir nanti. Amiin ya rabbal 'alamin.

Penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari bimbingan serta dukungan berbagai pihak. Pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang setulus – tulusnya kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung penyusunan tugas akhir ini. Rasa terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Hari Purnomo, M.T., IPU., ASEAN Eng. selaku Rektor Universitas Islam Indonesia.
2. Bapak Dr. Drs. Asmuni, M.A. selaku Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.
3. Bapak Dr. Anton Priyono, S.E., M.M. selaku Kepala Jurusan Studi Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

4. Ibu Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I., M.Pd.I. selaku Ketua Program Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia.
5. Ibu Siti Afifah Adawiyah, S.Pd.I., M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam sekaligus dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi selama penyusunan skripsi ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik.
6. Seluruh dosen yang telah memberikan ilmu pengetahuan, wawasan, serta pengalaman berharga selama penulis menempuh pendidikan. Terkhusus kepada seluruh dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam yang dengan penuh kesabaran telah membimbing, mendidik, dan memberikan bekal keilmuan yang bermanfaat sebagai fondasi bagi peneliti dalam menjalani kehidupan dan pengabdian di masa yang akan datang.
7. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya dan setulus-tulusnya kepada kedua orang tua tercinta, Bapak Ahmad Yunus dan Omak Maria Anita, yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, dukungan, serta pengorbanan yang tiada henti. Terima kasih atas segala usaha, perhatian, dan keikhlasan yang telah diberikan kepada penulis sejak kecil hingga saat ini. Segala bentuk dukungan, baik moril maupun materil, serta nasihat yang penuh makna menjadi kekuatan terbesar bagi penulis dalam menghadapi setiap proses dan tantangan selama penyusunan skripsi ini. Tanpa doa dan ridho dari Bapak dan Omak, penulis menyadari bahwa pencapaian ini tidak akan dapat terwujud dengan baik.

8. Kepada sahabat penulis Alzena Aufa dan Selvi Rianti selaku sahabat kecil penulis yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan mendengarkan cerita peneliti baik suka maupun duka. Terima kasih atas kebersamaan, canda tawa, serta motivasi yang tidak pernah berhenti, bahkan di saat penulis merasa lelah dan hampir menyerah.
9. Kepada sahabat penulis (Wanita Sukses Dunia Akhirat) yang beranggotakan Istikhomatul Mahmudah, Citra Dara Kinanti, dan Laila Himma Qothrurahma. penulis mengucapkan terima kasih atas kebersamaan, dukungan, serta semangat yang telah diberikan selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas segala bantuan, kerja sama, serta motivasi yang senantiasa menguatkan penulis dalam menghadapi berbagai tantangan. Kehadiran kalian menjadi bagian penting dalam perjalanan ini, baik sebagai teman berdiskusi maupun sebagai penyemangat. Semoga persahabatan dan kebersamaan ini selalu terjaga, serta membawa keberkahan dan kesuksesan di dunia maupun akhirat.
10. Kepada sahabat penulis Harry Wahyu Setyajie dan Vanya Duffey Az-Zahra Naneta sebagai partner traveling, penulis mengucapkan terima kasih atas setiap perjalanan, cerita, dan pengalaman yang telah dilalui bersama. Kebersamaan tersebut menjadi ruang bagi penulis untuk sejenak melepas penat sekaligus menemukan kembali semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Kepada sahabat penulis (Bidadari Perodin), beranggotakan Nadia Budi Sartika, Istikhomatul Mahmudah, Putri Julia Rolobessy yang sudah

berteman dengan peneliti sejak semester 1 hingga sekarang. Terimakasih karena telah kebersamai penulis dalam proses skripsi ini, cerita, pelukan hangat, dan semangat yang tak pernah padam.

12. Kepada Keluarga Besar Himpunan Mahasiswa Riau UII, terimakasih atas kebersamaan, cerita, dan pengalaman yang sudah dilewati bersama. HIMARI bukan hanya tempat berkumpul, tapi juga menjadi ruang pulang bagi penulis untuk berbagi, belajar, dan tetap merasa dekat dengan sesama perantau. Semoga HIMARI selalu menjadi tempat yang hangat untuk siapa pun yang bergabung di dalamnya, serta terus menghadirkan kebersamaan yang penuh makna.

13. Kepada keluarga besar HMI (Himpunan Mahasiswa Islam), penulis mengucapkan terima kasih atas setiap proses yang telah dilalui bersama. Dari berbagai forum, diskusi, hingga dinamika yang ada, semuanya memberikan pengalaman yang tidak tergantikan dan turut membentuk cara pandang penulis dalam melihat banyak hal. Bersama HMI, penulis tidak hanya mendapatkan relasi, tetapi juga ruang untuk berpikir, bertanya, dan berkembang.

14. Terakhir, terimakasih kepada gadis kecil nan manis, kuat, dan mandiri yaitu diri saya sendiri, Sri Devi Mayshe Yulita. Terima kasih sudah bertahan sejauh ini. Tidak semua orang tahu seberapa berat langkah yang pernah kamu lewati, seberapa sering kamu harus menguatkan diri ketika keadaan tidak berpihak. Tapi kamu tetap di sini, tetap berjalan, meski pelan, meski lelah. Terima kasih karena tidak menyerah, bahkan di saat kamu ingin

berhenti. Terima kasih sudah terus mencoba, belajar, dan memperbaiki diri, walaupun sering kali merasa belum cukup. Nyatanya, kamu sudah melakukan lebih dari yang kamu kira. Maaf untuk hari-hari ketika kamu terlalu keras pada diri sendiri, ketika kamu meragukan kemampuanmu, atau membandingkan dirimu dengan orang lain. Kamu punya waktumu sendiri, prosesmu sendiri, dan itu tidak perlu disamakan dengan siapa pun. Selamat merayakan kecemasan-kecemasan di tangga berikutnya, selamat berpetualang di level kehidupan selanjutnya, selamat berperang dengan pertanyaan 'kapan' yang tidak ada ujungnya. Tidak ada yang lebih indah dari menyaksikan proses dan pertumbuhan diri sendiri.

Semoga Allah senantiasa melimpahkan rahmat dan segala nikmatnya. Semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, meskipun peneliti menyadari bahwa tulisan ini masih jauh dari kata sempurna sehingga peneliti berharap pembaca bersedia memberikan kritik dan saran. Cukup sekian pengantar skripsi ini semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi siapapun yang membacanya.

Yogyakarta, 10 Juni 2026

Penulis



Sri Devi Mayshe Yulita

## DAFTAR ISI

|                                                |      |
|------------------------------------------------|------|
| LEMBAR PERNYATAAN .....                        | iii  |
| LEMBAR PENGESAHAN .....                        | iv   |
| NOTA DINAS.....                                | v    |
| REKOMENDASI PEMBIMBING .....                   | vi   |
| ABSTRAK .....                                  | viii |
| <i>ABSTRACT</i> .....                          | ix   |
| KATA PENGANTAR.....                            | x    |
| DAFTAR ISI.....                                | xv   |
| BAB I PENDAHULUAN .....                        | 1    |
| A. Latar Belakang Masalah .....                | 1    |
| B. Fokus dan Pertanyaan Penelitian .....       | 4    |
| C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian .....        | 4    |
| D. Sistematika Pembahasan .....                | 6    |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI ..... | 8    |
| A. Kajian Pustaka .....                        | 8    |
| B. Landasan Teori .....                        | 15   |
| BAB III METODE PENELITIAN .....                | 26   |
| A. Jenis dan Pendekatan Penelitian .....       | 26   |
| B. Lokasi Penelitian .....                     | 27   |
| C. Subjek Penelitian.....                      | 27   |
| D. Teknik Penentuan Informan .....             | 28   |
| E. Desain Penelitian .....                     | 28   |
| F. Prosedur Penelitian .....                   | 29   |
| G. Teknik Pengumpulan Data .....               | 34   |
| H. Keabsahan Data .....                        | 36   |
| I. Teknik Analisis Data .....                  | 37   |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....    | 40   |
| A. Gambaran Umum .....                         | 40   |

|                                  |    |
|----------------------------------|----|
| <b>B. Hasil Penelitian</b> ..... | 43 |
| <b>C. Pembahasan</b> .....       | 76 |
| <b>BAB V PENUTUP</b> .....       | 85 |
| <b>A. Kesimpulan</b> .....       | 85 |
| <b>B. Saran</b> .....            | 86 |
| <b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....      | 88 |

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Saat ini banyak lembaga pendidikan berupaya merancang dan mengintegrasikan program tahfidz Al-Qur'an ke dalam kurikulum pendidikan formal sebagai salah satu strategi untuk mengoptimalkan pencapaian tujuan pendidikan, tidak hanya pada aspek akademik, tetapi juga pada pembentukan fondasi spiritual peserta didik yang kuat<sup>2</sup>. Selain itu, beberapa lembaga pendidikan juga menjadikan program tahfidz Al-Qur'an yang tidak hanya sebagai kegiatan ekstrakurikuler, tetapi juga mengintegrasikannya ke dalam mata pelajaran dalam kurikulum sekolah.

Menghafal Al-Qur'an dapat membentuk kepribadian yang baik serta berkontribusi dalam meningkatkan kecerdasan. Seseorang yang menghafal Al-Qur'an memiliki kedudukan yang mulia di sisi Allah SWT sekaligus menjadikan penghafalnya sebagai manusia terbaik antara manusia lainnya. Ibnu Khaldun dalam Al-Mukaddimah menyebutkan pentingnya mempelajari Al-Qur'an dari kecil sebagai syi'ar agama yang dapat menguatkan akidah dan keimanannya.<sup>3</sup>

Salah satu sekolah yang mengembangkan program hafalan Al-Qur'an adalah Sekolah Dasar Muhammadiyah Condong Catur Yogyakarta.

---

<sup>2</sup> Fahmi Azis Lukianto dkk., "Integrasi Kurikulum Tahfidz Al-Qur'an Dengan Pendidikan Formal di PPTQ Nurul Istiqlal Wonosari Klaten: Penelitian," *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan* 4, no. 2 (2025): 19–25.

<sup>3</sup> Lutfiyyah Azzahra dan Dodi Irawan, *Pentingnya Mengenalkan Alqur'an Sejak Dini Melalui Pendidikan Agama Islam*, t.t.

Sekolah dasar Muhammadiyah Condong Catur memiliki program hafalan Al-Qur'an yang diikuti oleh peserta didik mulai dari kelas satu sampai kelas enam. Program hafalan Al-Qur'an tersebut terintegrasi dalam mata pelajaran khusus dengan alokasi waktu dua jam pelajaran setiap minggu. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran hafalan belum didukung oleh penerapan metode pembelajaran yang bervariasi, sehingga kegiatan peserta didik masih terbatas pada setoran hafalan saat mata pelajaran berlangsung. Selain itu, SD Muhammadiyah Codong Catur juga memiliki sistem setoran hafalan berbeda, yang mana peserta didik tidak hanya menyetorkan hafalan pada saat jam pelajaran, tetapi juga pada malam hari melalui media video call kepada masing-masing guru hafalan.

Meskipun program hafalan Al-Qur'an telah terstruktur dan dilaksanakan secara rutin, pencapaian target hafalan peserta didik belum sepenuhnya optimal. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada Kamis, 23 Oktober 2025, diperoleh bahwa masih terdapat peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mencapai target hafalan, jika dilihat dari segi jumlah<sup>4</sup>. Hal ini menunjukkan bahwa intensitas kegiatan hafalan belum sepenuhnya menjamin ketercapaian target secara merata, sehingga diperlukan strategi pembelajaran yang lebih menarik guna meningkatkan keterlibatan peserta didik agar proses menghafal Al-qur'an berjalan efektif dan berkelanjutan. Salah satu pendekatan pembelajaran yang dinilai mampu

---

<sup>4</sup> "Observasi Awal Pembelajaran Hafalan Al-Qur'an di Kelas II SD Muhammadiyah Condong Catur," Yogyakarta, Oktober 2025.

meningkatkan hafalan dan konsistensi peserta didik dalam menghafal Al-Qur'an adalah pendekatan gamifikasi.

Berangkat dari penelitian terdahulu pada jurnal Saharani dan Ningsih (2025) bahwa penggunaan gamifikasi dalam menghafal Alqur'an memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan keterlibatan, motivasi dan hasil belajar peserta didik.<sup>5</sup> Dalam dunia Pendidikan gamifikasi menjadi pendekatan yang banyak diminati dalam pembelajaran. Metode yang digunakan lebih interaktif dan menarik dibanding dengan metode tradisional. Dengan gamifikasi metode pembelajaran yang sebelumnya monoton menjadi penuh perjalanan, tantangan dan kesenangan<sup>6</sup>. Dalam konteks pembelajaran hafalan Al-Qur'an, pendekatan gamifikasi diharapkan mampu membantu peserta didik meningkatkan hafalan Al-Qur'an secara lebih efektif. Penerapan pendekatan gamifikasi berpotensi menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan capaian hafalan Alqur'an.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti terdorong untuk mengadakan penelitian dengan judul "Implementasi Pendekatan Gamifikasi Dalam meningkatkan Hafalan Al-Qur'an Siswa Kelas II di SD Muhammadiyah Condong Catur"

---

<sup>5</sup> Lutfia Saharani Dan Arie Dwi Ningsih, "Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Pembelajaran Tahfidz Di Mtss Al-Washliyah Medan Krio," *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat* 5, No. 1 (2025): 287–95.

<sup>6</sup> Salsa, "Mengenal Gamifikasi, Tren Pendidikan 2025 yang Sedang Naik Daun," *Universitas Multimedia Nusantara*, 18 Agustus 2025.

## **B. Fokus dan Pertanyaan Penelitian**

### **1. Fokus Penelitian**

Penerapan pendekatan gamifikasi untuk meningkatkan hafalan Al-Qur'an.

### **2. Pertanyaan Penelitian**

- a. Bagaimana Implementasi pendekatan gamifikasi dapat meningkatkan hafalan Alqur'an siswa kelas II di SD Muhammadiyah Condong Catur
- b. Apa faktor pendukung dan penghambat dalam mengintegrasikan gamifikasi ke dalam hafalan Al-Qur'an siswa kelas II di SD Muhammadiyah Condong Catur?

## **C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan fokus dan pertanyaan penelitian yang diangkat, maka tujuan penulisan proposal ini yaitu:

- a. Untuk mendeskripsikan implementasi pendekatan gamifikasi dalam meningkatkan hafalan Al-Qur'an siswa kelas II di SD Muhammadiyah Condong Catur
- b. Untuk mendeskripsikan faktor pendukung dan penghambat dalam mengintegrasikan pendekatan gamifikasi ke dalam pembelajaran hafalan Al-Qur'an siswa kelas II di SD Muhammadiyah Condong Catur

### **2. Kegunaan Penelitian**

Dari penelitian yang dilaksanakan memiliki beberapa manfaat. Adapun manfaat dari penelitian ini:

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi penelitian selanjutnya yang relevan dengan topik dan fokus kajian yang sejenis. Selain itu, hasil penelitian ini memberikan gambaran mengenai penerapan pendekatan gamifikasi dalam upaya meningkatkan hafalan Al-Qur'an yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran hafalan Al-Qur'an.

b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi peserta didik SD Muhammadiyah Condong Catur, pendekatan gamifikasi menciptakan pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk meningkatkan hafalan Al-Qur'an.
- 2) Bagi guru SD Muhammadiyah Condong Catur, pendekatan gamifikasi ini bisa menjadi desain pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan peserta didik.
- 3) Bagi peneliti, memberikan pengalaman yang berharga karena memungkinkan peneliti untuk mengamati secara langsung kondisi kelas serta mengidentifikasi permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran.

#### **D. Sistematika Pembahasan**

Dalam penyusunan format, penulisan penelitian terbagi menjadi lima bab yang secara singkat akan diuraikan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, bab ini berisi penjelasan secara padat mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, serta sistematika pembahasan. Pada bab ini penulis bertujuan menjelaskan secara singkat ruang lingkup dari penelitian ini.

Bab II Kajian Pustaka dan Landasan Teori, di dalam bab ini, membahas mengenai dasar-dasar teori yang mendukung penelitian dan analisis, serta beberapa jurnal atau penelitian yang sejenis meskipun menggunakan pendekatan yang berbeda-beda.

Bab III Metodologi Penelitian, bab ini membahas tentang metodologi yang akan digunakan dalam proses penyelesaian penelitian ini, yaitu pendekatan penelitian, metode pengumpulan data, objek penelitian, dan prosedur penelitian. Pada bab ini bertujuan menjelaskan seluruh proses yang akan digunakan dalam penelitian.

Bab IV Pembahasan dan Interpretasi, pada bab ini digunakan untuk menguraikan metode yang dipakai untuk dikumpulkan dan diselaraskan dengan bahasan yang terjasi baik dari hasil observasi kepustakaan, wawancara dengan ahli, maupun teori teori untuk pengembangan penelitian lebih lanjut dan memaparkan hasil yang diperoleh dalam penelitian.

Bab V Penutup, di dalam bab ini berisikan tentang kesimpulan dari penulis tentunya dengan limitasi atau keterbatasan yang berkenaan dengan

hasil pembahasan bab sebelumnya serta beberapa saran untuk pengembangan penelitian lebih lanjut.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI**

#### **A. Kajian Pustaka**

Penelitian yang relevan dengan judul tersebut, guna menghindari adanya kesamaan penelitian-penelitian terdahulu.

1. Jurnal yang ditulis oleh Lutfia Saharani dan Arie Dwi Ningsih (2025) berjudul “Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi pada Pembelajaran Tahfidz di MtsS Al-Washliyah Medan Krio”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, metode penelitian yang diterapkan adalah studi kasus dengan menggunakan Teknik pengumpulan data melalui wawancara mendalam dan observasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam pembelajaran tahfidz, ditemukan bahwa penggunaan teknologi ini memberikan kontribusi positif terhadap motivasi, keterlibatan, dan pencapaian hafalan siswa. siswa lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran ketika menggunakan media berbasis gamifikasi. Karena timbul daya saing antar siswa, dan terlebih lagi siswa menjadi aktif dan terlibat, Interaksi antara siswa dan guru juga meningkat, karena metode ini memungkinkan lebih banyak interaksi melalui aktivitas berbasis teknologi. Dengan cara ini, guru dapat mengidentifikasi kesulitan siswa dalam menghafal dan memberikan bimbingan yang

lebih efektif<sup>7</sup>. Persamaannya dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu Implementasi gamifikasi terhadap hafalan Al-Qur'an siswa. Perbedaannya adalah peneliti menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) serta fokus terhadap peningkatan hafalan Al-Qur'an siswa sekolah dasar.

2. Jurnal yang ditulis oleh Hakkul Yakin dkk (2024) berjudul “Latihan Penggunaan Aplikasi Interaktif untuk Menghafal Surah Pendek Studi Kasus di SDN Pemotoh Tanggak”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, metode penelitian yang diterapkan adalah eksperimen terbatas dengan menggunakan teknik pengumpulan data observasi kebutuhan. Wawancara dan tes hafalan sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi interaktif memberikan dampak positif terhadap peningkatan daya ingat siswa dalam menghafal surah pendek. Faktor-faktor seperti tampilan yang menarik, fitur audio interaktif, serta sistem evaluasi berbasis gamifikasi terbukti meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Dengan demikian, implementasi teknologi dalam pembelajaran agama dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan pemahaman dan hafalan siswa terhadap Al Qur'an<sup>8</sup>. Persamaan dalam penelitian ini, yaitu mengkaji pembelajaran hafalan Al-Qur'an pada

---

<sup>7</sup> Lutfia Saharani Dan Arie Dwi Ningsih, “Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Pembelajaran Tahfidz Di Mtss Al-Washliyah Medan Krio,” *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat* 5, No. 1 (2025) 287–95.

<sup>8</sup> Hakkul Yakin Hakkul dkk., “Latihan Penggunaan Aplikasi Interaktif Untuk Menghafal Surah Pendek Di Sdn Pemotoh Tanggak,” *Bale Ngabdi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 3, no. 1 (2024): 20–28.

jenjang sekolah dasar dengan memanfaatkan teknologi berbasis gamifikasi. Perbedaannya adalah peneliti menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang berfokus pada perbaikan secara berkelanjutan.

3. Jurnal yang ditulis oleh Ahmad Rifa'i dkk (2024) berjudul “Efektivitas Sistem *Reward* Bintang dalam Meningkatkan Hafalan Al-Qur'an Di Maskanul Qur'an Desa Kusambi Hilir”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk memahami efektivitas sistem reward bintang dalam meningkatkan hafalan alqur'an. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Sebagian besar siswa merespons positif terhadap sistem *reward* bintang, yang meningkatkan hafalan motivasi dan partisipasi mereka. Namun, dampaknya bervariasi tergantung pada factor - faktor individu<sup>9</sup>. Persamaan dalam penelitian ini, yaitu berfokus pada Upaya meningkatkan hafalan Alqur'an peserta didik memlaui *reward bintang*. Namun, perbedaan dalam penelitian adalah peneliti menerapkan pendekatan gamifikasi secara lebih komprehensif dalam konteks Pendidikan formal.
4. Tesis yang ditulis oleh Nada Nurfadhilah (2025) berjudul “Pengembangan Aplikasi GEDUQ (Game Edukasi Al-Qur'an) Berbasis Android untuk Meningkatkan Hafalan Al-Qur'an Pada Peserta Didik Jenjang Sekolah Dasar Di 4 SD Negeri Kecamatan Pakem Sleman”.

---

<sup>9</sup> “Efektivitas Sistem Reward Bintang dalam Meningkatkan Hafalan Al-Qur'an di Maskanul Qur'an Desa Kusambi Hilir | Rifa'i | Al Khidma: Jurnal Pengabdian Masyarakat,” diakses 7 Januari 2026.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) atau penelitian pengembangan. Menggunakan model pengembangan 4D (Define, Design, Development, Disseminate). Hasil Penelitian menunjukkan bahwa aplikasi GEDUQ (Game Edukasi Al-Qur'an) dinilai sangat layak dari segi media, serta efektif dalam meningkatkan hafalan Al-Qur'an peserta didik jenjang sekolah dasar<sup>10</sup>.

Persamaan dalam penelitian ini, yaitu berfokus pada peningkatan hafalan Alqur'an peserta didik jenjang sekolah dasar serta memanfaatkan gamifikasi berbasis permainan edukatif. Perbedaannya adalah peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang menekankan pada implementasi.

5. Skripsi yang ditulis oleh Taufiq Alif Muhana (2025) berjudul “Pengaruh Game Edukasi Islam “Cinta Qur'an” untuk Meningkatkan Hafalan Siswa Kelas VIII Tahfidz MTs Negeri 5 Bojonegoro”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *one group pretest-posttest*. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi islam cinta qur'an berbasis android berpengaruh. Media ini mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa, mendorong siswa untuk terus meningkatkan hafalannya<sup>11</sup>. Persamaan dalam penelitian ini, yaitu pemanfaatan game edukatif berbasis teknologi digital untuk

---

<sup>10</sup> Nada Nurfadhilah, *Pengembangan Aplikasi Geduq (Game Edukasi Al-Qur'an) Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hafalan Al-Qur'an Pada Peserta Didik Jenjang Sekolah Dasar Di 4 Sd Negeri Kecamatan Pakem Sleman*, 2025.

<sup>11</sup> taufiq Alif Muhana, “Pengaruh Game Edukasi Islam ‘Cinta Qur'an’ Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hafalan Siswa Kelas Viii Tahfidz Mts Negeri 5 Bojonegoro” (undergraduate\_(S1), Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, 2025).

meningkatkan hafalan alqur'an siswa. Sementara perbedaannya adalah peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang menekankan pada implementasi.

6. Jurnal yang ditulis oleh I.M. Fatimah Zahro (2024) berjudul "Pemanfaatan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Islam: Membangun Motivasi Siswa Menghafal Alqur'an". Penelitian ini menggunakan pendekatan Systematic Literature Review (SLR) untuk mengkaji literatur yang relevan mengenai pemanfaatan gamifikasi dalam pembelajaran, khususnya dalam konteks Pendidikan islam dan menghafal Al-Qur'an. Berdasarkan hasil tinjauan sistematis literatur (SLR), penerapan gamifikasi dalam pembelajaran, khususnya dalam konteks menghafal AlQur'an dalam pendidikan Islam, menunjukkan hasil yang sangat positif terhadap motivasi dan keterlibatan siswa. Elemen-elemen gamifikasi seperti poin, level, reward, leaderboard, dan tantangan terbukti efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, yang mendorong siswa untuk lebih aktif dan bersemangat dalam proses menghafal<sup>12</sup>. Persamaan dalam penelitian ini berfokus pada pembelajaran pendidikan islam dengan penekanan pada peningkatan hafalan Al-Qur'an serta menempatkan gamifikasi sebagai pendekatan untuk meningkatkan hafalan siswa. Perbedaannya adalah peneliti menggunakan metode penelitian tindakan

---

<sup>12</sup> I. M. Fatimah Zahro, "Pemanfaatan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Islam: Membangun Motivasi Siswa Dalam Menghafal Al-Qur'an," *Istinbath* 16, no. 2 (2024): 65–77.

kelas (PTK) serta fokus terhadap peningkatan hafalan Al-Qur'an siswa sekolah dasar.

7. Jurnal yang ditulis oleh M. Mahmubi, Homaidi (2025) berjudul “Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Peningkatan Motivasi Belajar Siswa”. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa, menciptakan suasana kompetitif yang positif, serta memberikan umpan balik langsung yang mendukung proses belajar. Meskipun terdapat tantangan dalam penerapannya, seperti perbedaan akses teknologi dan kebutuhan untuk adaptasi kurikulum. Namun pelatihan guru dan keterlibatan siswa dalam desain gamifikasi dapat menjadi solusi tantangan tersebut. Gamifikasi memiliki potensi untuk meningkatkan lingkungan belajar yang dinamis dan berpusat pada siswa, sehingga membantu mereka mencapai potensi maksimal dalam pendidikan<sup>13</sup>. Persamaan dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan gamifikasi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar. Perbedaannya adalah peneliti menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang berfokus pada perbaikan secara berkelanjutan.

---

<sup>13</sup> M. Mahbubi dan Homaidi, “Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Peningkatan Motivasi Belajar Siswa,” *Al-Abshor : Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 1 (2025): 1–9.

8. Jurnal yang ditulis oleh Sri Maya Nurnaningsih dan Lina Revila Malik (2024) berjudul “ Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi efektif dalam meningkatkan minat belajar anak usia dini di TK Nur Hikmah Samarinda. Anak-anak menjadi lebih focus, antusias, dan terlibat aktif dalam pembelajaran. Guru juga mendapatkan pengalaman baru dalam merancang pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif<sup>14</sup>. Persamaan dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dan menerapkan gamifikasi dalam pembelajaran. Namun perbedaannya terletak pada focus dan subjek penelitian, yaitu untuk meningkatkan hafalan siswa sekolah dasar.

Hasil kajian pustaka, dapat disimpulkan bahwa pendekatan gamifikasi dapat menciptakan suasana yang lebih menarik dan kondusif serta bernilai efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Meskipun demikian, penelitian yang telah dikaji masih didominasi oleh pendekatan kuantitatif, penelitian pengembangan (R&D), maupun kajian literatur, sehingga belum banyak ditemukan penelitian yang secara langsung menerapkan pendekatan gamifikasi melalui

---

<sup>14</sup> Sri Maya Nurnaningsih dan Lina Revilla Malik, “Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini,” *Indo-MathEdu Intellectuals Journal* 5, no. 6 (2024): 8106–14.

penelitian Tindakan kelas (PTK) untuk memperbaiki proses peningkatan hafalan Al-Qur'an secara berkelanjutan di kelas. Selain itu, masih terbatas penelitian yang spesifik mengkaji peningkatan pencapaian target hafalan Al-Qur'an melalui tindakan pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki urgensi guna melengkapi kekosongan penelitian sebelumnya dengan mengkaji penerapan pendekatan gamifikasi melalui metode penelitian Tindakan kelas (PTK) sebagai upaya meningkatkan kualitas dan hafalan Al-Qur'an peserta didik.

## **B. Landasan Teori**

### **1. Menghafal Al- Qur'an**

Menurut terminology *al-hifzh* berasal dari kata bahasa arab yang artinya menjaga, memelihara dan menghafalkan. Menghafal adalah menuangkan sesuatu ke dalam ingatan. Menurut Abdul Raziz Rauf, menghafal adalah proses mengulang-ulang sesuatu sambil membaca atau mendengarkan<sup>15</sup>.

Al-Qur'an menurut bahasa ialah bacaan atau yang dibaca. Sedangkan menurut istilah adalah nama bagi *kalamullah* yang diturunkan kepada Nabi Muhammad Saw sebagai mukjizat, yang setiap ayatnya jika dibaca bernilai ibadah. Diturun dalam bahasa arab secara *mutawwatir* yang dijadikan sebagai pedoman bagi umat manusia.

---

<sup>15</sup> Rendi Seno Aji dkk., *Pengaruh Hafalan Al Quran Terhadap Peningkatan Kecerdasan Spiritual Santri*, t.t.

Menurut Muhammad Ali Asd-Shabuni dalam buku Zaki Zamani berjudul Menghafal Al-Qur'an itu Gampang, alqur'an adalah kalam Allah yang melemahkan tantangan musuh (*mu'jizat*) yang diturunkan kepada Nabi dan Rasul yang terakhir dengan perantara Malaikat Jibril, tertulis dalam beberapa mushaf, dipindahkan kepada kita secara *mutawwatir* dan apabila membacanya bernilai ibadah<sup>16</sup>. Alqur'an sebagai kitab suci yang dijamin kemurniannya atau keasliannya oleh Allah SWT, tidak akan mengalami perubahan, penambahan, maupun pengurangan. Dalam hal ini Allah SWT, menegaskan dalam Alqur'an surat Al-Hijr ayat 9:

إِنَّا نَحْنُ نَزَّلْنَا الذِّكْرَ وَإِنَّا لَهُ لَحَافِظُونَ

*Artinya : Sesungguhnya Kami-lah yang menurunkan Al-Qur'an dan pasti Kami (pula) yang memeliharanya (QS Al- Hijr [15] :9)*

Oleh karena itu, setiap muslim memiliki tanggung jawab untuk menjaga kemurnian Al-Qur'an. Upaya menjaga Al-Qur'an dapat dilakukan dengan cara menghafal, memahami, dan mengamalkan ajarannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini penting mengingat adanya berbagai penyelewengan dan distorsi terhadap ajaran Islam yang berpotensi menyesatkan umat dari nilai-nilai yang terkandung dalam Al-Qur'an<sup>17</sup>.

---

<sup>16</sup> Menghafal al-Qur'an itu Gampang (Mutiara Media, t.t.).

<sup>17</sup> Aji dkk., Pengaruh Hafalan Al Quran Terhadap Peningkatan Kecerdasan Spiritual Santri.

Menghafalkan alqur'an merupakan proses memasukkan ayat-ayat Al-Qur'an ke dalam ingatan sehingga dapat diulang dan dilafalkan tanpa melihat teks<sup>18</sup>. Menghafal Al-Qur'an adalah amal yang mulia yang tidak ternilai harganya dibandingkan dengan kekayaan duniawi apa pun. Menghafal Alqur'an merupakan keutamaan yang besar, dan manusia banyak yang ingin berada di posisi tersebut. Dapat disimpulkan menghafal alqur'an adalah suatu usaha mulia dengan memindahkan ayat-ayat alqur'an ke dalam ingatan sehingga dapat dilafalkan tanpa melihat teks.

a. Metode Menghafal Al-Qur'an

Menurut Al- Hafizh dalam jurnal Yusron Masduki, untuk mengatasi kesulitan dalam menghafal Alqur'an perlu metode sebagai berikut<sup>19</sup>:

- 1) Metode Wahdah, yaitu metode menghafal satu persatu ayat Al-Qur'an. Setiap ayat dibaca sebanyak sepuluh kali atau lebih untuk membiasakan lisan, setelah benar-benar hafal maka dilanjutkan pada ayat selanjutnya hingga satu halaman. Setelah ayat telah dihafalkan maka di ulang- ulang sesuai dengan urutan sampai benar-benar hafal.

---

<sup>18</sup> Maulidani Ulfah Dkk., "Penerapan Teori Kognitif Dalam Menghafal Al-Quran Terhadap Kesehatan Mental," *Jurnal Intelek Insan Cendikia* 1, No. 10 (2024): 7993–98.

<sup>19</sup> Yusron Masduki, "Implikasi Psikologis Bagi Penghafal Al-Qur'an," *Medina-Te : Jurnal Studi Islam* 14, no. 1 (2018): 18–35.

- 2) Metode Kitabah (Menulis), yaitu metode ini menghafal lebih dulu menuliskan ayat tersebut pada selembar kertas, kemudian dibaca dengan baik dan mulai menghafal. Adapun menghafalnya bisa dengan metode wahdah maupun dengan berkali-kali menulisnya. Hal ini dapat mengingat melalui bentuk-bentuk dengan baik dan mengingatnya dalam hati.
- 3) Metode sima'i (mendengar), yaitu metode ini menghafal lebih dulu mendengarkan ayat-ayat yang akan dihafalkannya kemudian berusaha- diingat-ingat. Metode ini sangat untuk anak tunanetra dan anak kecil yang belum mengenal baca tulis. Metode ini dapat dilakukan dengan mendengar bacaan dari guru, atau dari murattal bacaan Alqur'an.
- 4) Metode Gabungan, yaitu metode ini adalah gabungan dari metode wahdah dan kitabah, yang mana menghafal lebih dulu menghafal ayat- ayat, kemudian menuangkan dalam bentuk tulisan apa yang dihafal pada selembar kertas.
- 5) Metode jama' (kolektif), yaitu metode menghafalkan alqur'an dengan cara membaca ayat-ayat secara bersamaan yang dipimpin oleh seorang instruktur.

b. Faktor pendukung dan penghambat dalam menghafal Al-Qur'an

1) Faktor Pendukung

Menurut Lisy Chairani serta Subandi (2010) dalam jurnal Alfian Nurul Khoirullah (2023). Faktor pendukung dalam menghafal alqur'an diantaranya ialah:

- a) Memelihara lurusnya niat keikhlasan. Niat sebagai landasan penggerak untuk menghafal yang mengeluarkan seluruh pemikiran, perbuatan serta kehendak sehingga dapat beristiqomah menghafal sampai tuntas.
- b) Memutuskan target. Target sebagai petunjuk bagi menghafal Al-Qur'an melalui target pendek serta panjang terkait apa yang hendak dilaksanakan.
- c) Pertumbuhan Motivasi. Pertumbuhan motivasi melalui eksternal kepada internal sebagai motivasi paling besar individu menghafal Al-Qur'an ialah dikarenakan dilandasi kepercayaan terdapatnya jaminan untuk menghafal bahwasanya Allah SWT hendak memelihara kehidupannya serta Al-Qur'an bisa menjadi penolong keluarganya di akhirat kelak<sup>20</sup>.
- d) Kriteria Personalitas. Dalam proses menghafal Al-Qur'an individu perlu memiliki sikap sabar,

---

<sup>20</sup> Alfian Nurul Khoirulloh dkk., "Strategi Menghafal Al-Qur'an Santri Pondok Pesantren Tahfidzul Qur'an Griya Qur'an 3 Klaten," *Attractive : Innovative Education Journal* 5, no. 2 (2023): 863–77, <https://doi.org/10.51278/aj.v5i2.810>.

bersungguh-sungguh, tekun, tidak mudah putus asa, senantiasa berfikir positif, percaya diri dan selalu bertawakal dengan terus memohon pertolongan kepada Allah Swt.

- e) Dukungan dari orang tua, teman terdekat, dan guru yang dapat menumbuhkan motivasi untuk menghafal alquran berupa apresiasi maupun masukan terhadap hafalannya.

## 2) Faktor Penghambat

Adapun faktor penghambat dalam menghafal Al-Quran diantaranya sebagai berikut:

- a) Banyak melakukan dosa dan maksiat.
- b) Tidak istiqomah *muraja'ah* atau mengulang hafalan.
- c) Tidak sungguh-sungguh
- d) Terlalu berambisi dalam menambah hafalan, sehingga hafalan sebelumnya belum maksimal<sup>21</sup>.
- e) Mementingkan urusan duniawi dari pada akhirat<sup>22</sup>.

---

<sup>21</sup> Dahliati Simanjuntak, "Faktor-Faktor Pendukung Dan Penghambat Dalam Menghafal Al-Qur'an," *Al FAWATI'H: Jurnal Kajian Al Quran Dan Hadis* 2, no. 2 (2021): 92–101.

<sup>22</sup> Sono Prabowo, *Metode Menghafal Al-Qur'an Untuk Anak-Anak Yang Kecanduan Gawai Dan Game Online Di Rumah Tahfidz Al- Fatimah Semarang*, T.T.

## 2. Pengertian Gamifikasi

Gamifikasi merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan elemen elemen berbasis permainan ke dalam proses pembelajaran untuk mendukung keterlibatan dan partisipasi aktif peserta didik. Nick Pelling mulai mengenalkan gamifikasi (*gamification*) pada acara TED (*Technology, Entertainment, Design*) di tahun 2002<sup>23</sup>. Gamifikasi berhasil menjadi bagian dari media belajar di sekolah yang lebih interaktif yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Elemen -elemen yang menantang seperti poin, level, kompetisi, dan reward yang diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran sehingga menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik<sup>24</sup>.

### a. Elemen Dasar Gamifikasi

Penggunaan elemen gamifikasi harus disesuaikan dari kebutuhan peserta didik sehingga tidak terdapat minimal penggunaan elemen dalam sebuah gamifikasi. Elemen pada gamifikasi akan terus mengalami perubahan sesuai dengan perkembangan teknologi dan selera game masyarakat.

---

<sup>23</sup> Noralia Purwa Yunita Dan Prof Richardus Eko Indrajit, *Gamification: Membuat Belajar Seasyik Bermain Game* (Penerbit Andi, 2022).

<sup>24</sup> Saeful Anam Dkk., *Gamifikasi Dalam Pembelajaran; Membangun Kreativitas Dan Kolaborasi Siswa* (Academia Publication, 2024).



Gambar 2.1 Elemen Dasar Gamifikasi

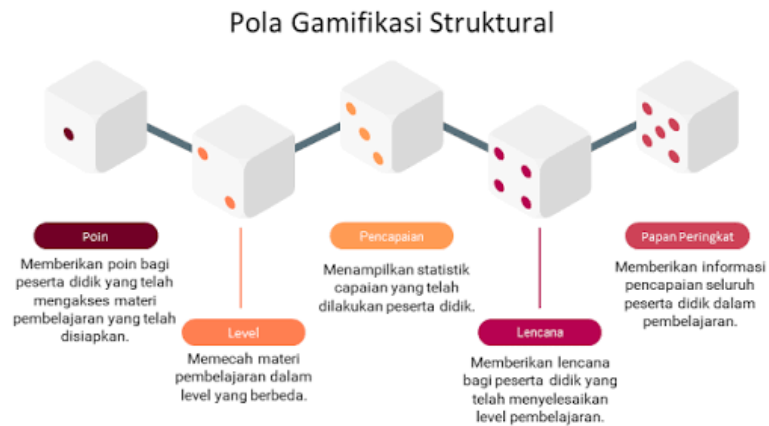
## b. Jenis- Jenis Gamifikasi

### 1) Gamifikasi Struktural

Gamifikasi struktural merupakan bentuk gamifikasi yang mengaplikasikan elemen-elemen permainan ke dalam struktur penyajian materi pembelajaran tanpa mengubah substansi dan bentuk utama penyajian materi. Gamifikasi struktural dapat diterapkan tanpa memerlukan pengembangan media pembelajaran dalam bentuk permainan digital atau aplikasi game khusus<sup>25</sup>.

---

<sup>25</sup> Diana Ariani, “Gamifikasi untuk Pembelajaran,” *Jurnal Pembelajaran Inovatif* 3, no. 2 (2020): 144–49.



Gambar 2.2 Gamifikasi Struktural

## 2) Gamifikasi Konten

Gamifikasi Konten merupakan penerapan elemen-elemen permainan serta pola berpikir game ke dalam pembelajaran dengan tujuan agar penyajian materi menyerupai alur dan pengalaman sebuah permainan. Mengemas materi pembelajaran melalui unsur narasi, tantangan, atau misi yang harus diselesaikan oleh peserta didik, misalnya dengan memulai pembelajaran dengan memberikan tantangan, bukan dengan penyampaian tujuan pembelajaran secara konvensional. Hal ini penerapan gamifikasi konten tidak mengubah substansi materi pembelajaran menjadi permainan digital, tetapi hanya memodifikasi cara penyajian materi agar lebih menarik dan interaktif<sup>26</sup>.

<sup>26</sup> Karl Kapp, "Two Types of #Gamification," *Karl Kapp*, 25 Maret 2013, <https://karlkapp.com/two-types-of-gamification/>.



Gambar 2.3 Gamifikasi Konten

### c. Prinsip Gamifikasi

Menurut Michelle Schwartz dalam jurnal Diana Ariani, menyatakan ada 4 prinsip yang harus ada dalam gamifikasi, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Kebebasan untuk gagal, gamifikasi perlu dirancang dengan memperhatikan perbedaan kemampuan peserta didik sehingga dapat mengurangi kecemasan terhadap kegagalan serta mendorong keberanian untuk mencoba Kembali proses pembelajaran.
- 2) Umpan balik cepat, system gamifikasi dirancang untuk memberikan umpan balik (penghargaan) setelah menyelesaikan tantangan secara tepat waktu pada setiap tugas atau perpindahan level pembelajaran.
- 3) Kemajuan, pembagian level pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk menguatkan pemahaman

sebelumnya sehingga mudah untuk mencapai tujuan akhir pembelajaran.

- 4) Alur cerita, pembelajaran berbasis permainan perlu disusun dalam alur cerita sehingga penyajian materi lebih menarik dan dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam menyelesaikan pembelajaran<sup>27</sup>.

---

<sup>27</sup> “Gamifikasi dalam Pendidikan: Strategi Inovatif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Generasi Digital Natives,” diakses 19 Januari 2026, <https://guruinovatif.id/artikel/gamifikasi-dalam-pendidikan-strategi-inovatif-untuk-meningkatkan-motivasi-belajar-siswa-generasi-digital-natives>.

### **BAB III**

## **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis dan Pendekatan Penelitian**

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan upaya yang dilakukan untuk mencermati kegiatan belajar sekelompok peserta didik dengan memberikan sebuah tindakan yang bertujuan untuk memperbaiki kualitas proses dan hasil belajar sekelompok peserta didik<sup>28</sup>. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa PTK merupakan upaya penelitian yang dilakukan dengan tindakan kelas secara sistematis untuk memperbaiki proses pembelajaran.

Pada penelitian ini menggunakan dua pendekatan, yaitu pendekatan kualitatif deskriptif dan pendekatan kuantitatif deskriptif, yang digunakan untuk memperoleh gambaran secara komprehensif terhadap fenomena yang diteliti. Menurut Walidin, Saifullah & Tabrani dalam jurnal Muhammad Rijal Fadli (2021), Penelitian kualitatif adalah suatu proses penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena secara mendalam dengan menggambarkan kondisi secara menyeluruh melalui bukti empiris dari lapangan<sup>29</sup>. Dalam penelitian ini, pendekatan kualitatif deskriptif digunakan untuk menggambarkan proses pelaksanaan pembelajaran, termasuk aktivitas peserta didik serta proses pembelajaran selama tindakan

---

<sup>28</sup> Prof. Dr. H.E. Mulyasa, M.Pd., *Praktik Penelitian Kelas*, Ketiga (PT Remaja Rosdakarya Offset, 2010).

<sup>29</sup> Muhammad Rijal Fadli, "Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif," *Humanika: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum* 21, no. 1 (2021): 33–54.

berlangsung. Data kualitatif diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Adapun pendekatan kuantitatif deskriptif digunakan untuk menganalisis peningkatan hafalan Al-Qur'an peserta didik melalui hasil *pretest* dan *posttest* pada setiap siklus pembelajaran. Data hasil tes dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata dan presentase ketuntasan hafalan peserta didik. Hasil analisis tersebut bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan hafalan Al-Qur'an serta mengukur efektivitas penerapan pendekatan gamifikasi dalam proses pembelajaran.<sup>30</sup>

## **B. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah Condong Catur, berlokasi di Ruko Gorongan, Jl. Perumnas Gorongan No.1, Ngropoh, Condongcatur, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, 55283.

## **C. Subjek Penelitian**

Sumber data penelitian atau subjek penelitian sebagai berikut:

1. Seluruh peserta didik kelas II A
2. 5 Peserta didik kelas II A SD Muhammadiyah Condong Catur  
(wawancara)
3. 1 Guru pengampu Mata Pelajaran Hafalan
4. Kepala Sekolah SD Muhammadiyah Condong Catur

---

<sup>30</sup> Yulianti Yulianti Dkk., "Pengaruh Pretest Dan Posttest Terhadap Motivasi Belajar Sosiologi Pada Siswa Kelas Xi Ips Di Upt Sma Negeri 2 Jeneponto," *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)* 2, No. 1 (2024): 236–45.

#### **D. Teknik Penentuan Informan**

Dalam penelitian ini, teknik penentuan informan menggunakan *purposive sampling*. Menurut Arikunto (2006), teknik ini adalah pengambilan sampel tidak random melainkan diambil berdasarkan adanya pertimbangan yang berfokus pada tujuan tertentu, di mana informan yang dipilih benar-benar memenuhi kriteria sebagai sampel. Dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, pemilihan informan ini dilakukan dengan mempertimbangkan kriteria yang telah ditetapkan<sup>31</sup>.

Adapun kriteria informan yang digunakan dalam penelitian ini adalah guru pengampu mata pelajaran Hafalan yang mengajar di kelas II A dan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran selama penelitian berlangsung. Guru dipilih karena memahami karakteristik peserta didik dan mampu memberikan pandangan objektif terkait penerapan gamifikasi dalam pembelajaran menghafal Al-Qur'an.

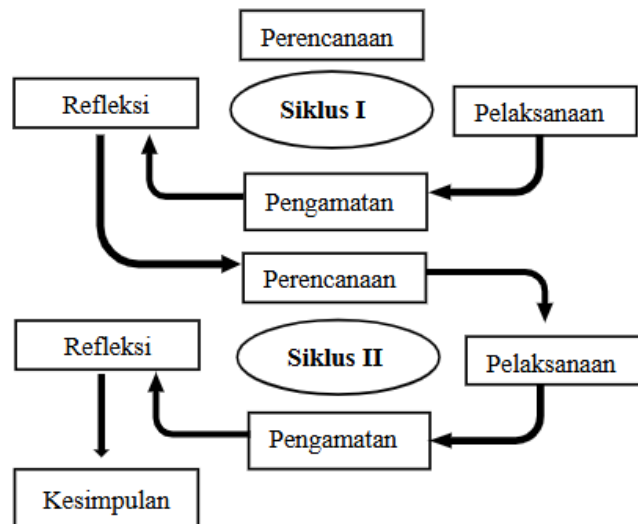
Adapun informan dari peserta didik terdiri dari seluruh peserta didik kelas II A, serta 5 orang perwakilan kelas II A yang terlibat aktif dalam kegiatan selama proses pembelajaran. Pemilihan peserta didik dilakukan secara sengaja dan berdasarkan keaktifan selama proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan gamifikasi.

#### **E. Desain Penelitian**

---

<sup>31</sup> Anwar Hidayat, "Penjelasan Teknik Purposive Sampling Secara Detail," *Statistikian*, 1 Juni 2017, <https://www.statistikian.com/2017/06/penjelasan-teknik-purposive-sampling.html>.

Dalam penelitian tindakan kelas ini peneliti menggunakan model Kemmis dan McTaggart yang dikembangkan dari konsep Kurt Lewin. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dan setiap siklus memiliki 4 tahapan yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.



Gambar 3.1 Desain PTK model Kemmis dan McTaggart<sup>32</sup>

## F. Prosedur Penelitian

Tabel 3.1 Prosedur Penelitian

| TAHAPAN     | SIKLUS I                                                                  | SIKLUS II                                                                 |
|-------------|---------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------|
| Perencanaan | 1. Menetapkan kelas penelitian yaitu kelas II A. Jumlah peserta didik 36. | 1. Menetapkan kelas penelitian yaitu kelas II A. Jumlah peserta didik 36. |

<sup>32</sup> sitti Jauhar Dkk., “Penerapan Gamifikasi Struktural Untuk Meningkatkan Minat Belajar Ips Siswa Kelas Iv Sd Negeri 6 Watampone Kabupaten Bone,” *Macca : Science-Edu Journal*, Advance Online Publication, 8 Juni 2025.

|             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|-------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|             | <p>2. Menentukan materi pembelajaran hafalan Al-Qur'an.</p> <p>3. Mempersiapkan media pembelajaran Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)</p> <p>4. Menyusun perangkat pembelajaran RPP dengan desain gamifikasi.</p> <p>5. Menyusun instrumen evaluasi: soal <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> serta lembar observasi.</p> | <p>2. Menentukan materi pembelajaran hafalan Al-Qur'an.</p> <p>3. Mempersiapkan media pembelajaran Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)</p> <p>4. Menyusun perangkat pembelajaran RPP dengan desain gamifikasi.</p> <p>5. Menyusun instrumen evaluasi: soal <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> serta lembar observasi.</p> |
| Pelaksanaan | <p>Kegiatan awal:</p> <p>1. Peneliti membuka pembelajaran dengan salam</p>                                                                                                                                                                                                                                              | <p>Kegiatan awal:</p> <p>1. Peneliti membuka pembelajaran dengan salam</p>                                                                                                                                                                                                                                              |

|  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|--|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <p>menyapa peserta didik dan memperkenalkan diri.</p> <p>2. Peneliti menyampaikan materi yang akan dibahas dan tujuan pembelajaran.</p> <p>Kegiatan Inti:</p> <p>1. Memberikan <i>pretest</i> berupa tes lisan dan tes tertulis sebagai pendukung.</p> <p>2. Guru mengulang Kembali hafalan yang sudah dihafalkan sebelumnya.</p> <p>3. Peserta didik menyelesaikan tantangan melengkapi dan</p> | <p>menyapa peserta didik dan memperkenalkan diri.</p> <p>2. Peneliti menyampaikan materi yang akan dibahas dan tujuan pembelajaran.</p> <p>Kegiatan Inti:</p> <p>1. Memberikan <i>pretest</i> berupa tes lisan dan tes tertulis sebagai pendukung.</p> <p>2. Guru mengulang Kembali hafalan yang sudah dihafalkan sebelumnya.</p> <p>3. Peserta didik menyelesaikan tantangan dengan sistem kelompok.</p> |
|--|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

|  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|--|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <p>menyusun ayat-ayat dalam Surat At-Takatsur.</p> <p>4. Guru Memberikan umpan balik dan penghargaan sesuai dengan capaian hafalan peserta didik</p> <p>5. Guru memimpin peserta didik untuk <i>memuraja'ah</i> hafalan pada setiap pertemuan secara bersama-sama</p> <p>6. Memberikan <i>posttest</i> untuk mengukur peningkatan pemahaman setelah proses pembelajaran</p> <p>Kegiatan Penutup :</p> | <p>4. Guru Memberikan umpan balik dan penghargaan sesuai dengan capaian hafalan peserta didik</p> <p>5. Guru memimpin peserta didik untuk <i>memuraja'ah</i> hafalan pada setiap pertemuan secara bersama-sama</p> <p>6. Memberikan <i>posttest</i> untuk mengukur peningkatan pemahaman setelah proses pembelajaran</p> <p>Kegiatan Penutup :</p> <p>1. Memberikan refleksi</p> |
|--|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

|           |                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|-----------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|           | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memberikan refleksi pembelajaran secara bersama</li> <li>2. Memberikan arahan peserta didik untuk lebih aktif di siklus berikutnya</li> </ol>                                                                                  | <ol style="list-style-type: none"> <li>pembelajaran secara bersama</li> <li>2. Memberikan arahan peserta didik untuk lebih aktif di siklus berikutnya</li> </ol>                                                                                                                                   |
| Observasi | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengamati aktivitas dan respon peserta didik dalam pembelajaran</li> <li>2. Mencatat hambatan dan tantangan selama pelaksanaan</li> <li>3. Mengumpulkan data hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> peserta didik</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengamati aktivitas dan respon peserta didik dalam pembelajaran setelah siklus I</li> <li>2. Mencatat hambatan dan tantangan yang terjadi pada siklus II</li> <li>3. Mengumpulkan data hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> peserta didik</li> </ol> |
| Refleksi  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menganalisis data observasi <i>pretest</i></li> </ol>                                                                                                                                                                          | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membandingkan hasil siklus I dan II</li> </ol>                                                                                                                                                                                                           |

|  |                                                                        |                                                                                   |
|--|------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|
|  | dan <i>posttest</i> peserta didik                                      | 2. Menilai keberhasilan penerapan gamifikasi dalam meningkatkan hafalan Al-Qur'an |
|  | 2. Mengidentifikasi kelebihan dan kelemahan pembelajaran pada siklus I | 3. Menyusun hasil dan rekomendasi untuk implementasi lebih lanjut.                |
|  | 3. Menentukan rencana perbaikan pada siklus II.                        |                                                                                   |

### G. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan tahap fundamental dalam proses penelitian yang sangat menentukan kualitas serta keabsahan temuan ilmiah. Menurut Sugiyono, Teknik pengumpulan data adalah Langkah yang paling strategis dalam penelitian karena tujuan utama penelitian adalah mendapatkan data yang valid dan reliabel<sup>33</sup>. Dalam penelitian ini, Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dokumentasi dan tes. Proses pengumpulan data dilakukan oleh guru yang berperan sebagai peneliti sebagai peneliti selama tindakan berlangsung. Berikut adalah penjelasan lebih lanjut mengenai teknik-teknik tersebut:

---

<sup>33</sup> Iis Maesaroh Dkk., "Teknik Pengumpulan Data Dalam Penelitian," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, No. 02 (2025): 315–25.

### 1. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data langsung dari lapangan yang dilakukan dengan mengamati dan memperhatikan keadaan lapangan/subjek penelitian untuk mendapatkan fenomena yang terjadi secara nyata<sup>34</sup>. Dalam pelaksanaan penelitian, observasi dilakukan oleh guru mata pelajaran Hafalan yang telah memiliki pedoman observasi untuk mencatat aktivitas selama pembelajaran dengan metode pendekatan gamifikasi. Sementara itu, peneliti berperan sebagai praktisi yang melaksanakan proses pembelajaran di kelas.

### 2. Wawancara

Menurut Widiyanto (2016) wawancara adalah komunikasi antara dua orang atau lebih secara lisan, baik langsung maupun tidak langsung dengan tujuan tertentu, yang mana pihak pewawancara berusaha mendapatkan informasi dari pihak narasumber<sup>35</sup>. Adapun yang diwawancara dalam penelitian ini adalah 5 peserta didik dan guru pengampu mata pelajaran Hafalan. Wawancara digunakan untuk memperoleh data mengenai proses pembelajaran setelah penerapan metode gamifikasi pada pembelajaran hafalan.

### 3. Dokumentasi

---

<sup>34</sup> Ardiansyah Dkk., "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif," *Ihsan : Jurnal Pendidikan Islam* 1, No. 2 (2023): 1–9.

<sup>35</sup> Retno Ayu Wulandari dkk., "Peningkatan Skill Wawancara Narasumber Melalui Pelatihan Jurnalistik Teknik Wawancara Narasumber Pada Siswa SMA 02 Masehi PSAK Semarang," *TUTURAN: Jurnal Ilmu Komunikasi, Sosial dan Humaniora* 2, no. 3 (2024): 205–18.

Dokumentasi merupakan metode pengumpulan data yang digunakan untuk menelusuri data historis. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar atau data-data yang dapat menggali informasi dimasa lalu<sup>36</sup>. Dokumen yang diperlukan dalam penelitian ini berupa dokumen yang berkaitan dengan RPP, hasil wawancara, foto kegiatan proses belajar mengajar, dan dokumen-dokumen lain yang berkaitan dengan penelitian.

#### 4. Tes

Tes digunakan untuk memperoleh data/informasi tentang hasil belajar peserta didik baik sebelum maupun setelah dilakukan tindakan. Untuk mengukur tes tersebut peneliti menggunakan lembar soal tes sebagai lembar *pretest* dan *posttest*.

### H. Keabsahan Data

Dalam pengecekan data secara kualitatif, penelitian ini menerapkan metode keabsahan data melalui triangulasi. Triangulasi adalah teknik yang mengintegrasikan berbagai metode dan sumber data yang ada. Dengan menggunakan triangulasi, peneliti tidak hanya mengumpulkan data, tetapi juga menguji kredibilitasnya dengan memanfaatkan berbagai teknik pengumpulan data dari sumber yang berbeda. Menurut K. Denkin dalam jurnal Dedi Susanto, ddk. Mendefinisikan triangulasi sebagai metode

---

<sup>36</sup> Heni Julaiika Putri dan Sri Murhayati, *Metode Pengumpulan Data Kualitatif*, 9 (2025).

gabungan yang dipakai untuk mengkaji fenomena yang saling terkait dengan sudut pandang dan perspektif yang berbeda<sup>37</sup>.

#### 1. Triangulasi Sumber

Uji kredibilitas dilakukan tidak bergantung pada satu informan saja, tetapi diverifikasi melalui beberapa pihak yang relevan. Jika berbagai sumber menunjukkan konsistensi, maka tingkat kepercayaan (kredibilitas) data menjadi lebih tinggi<sup>38</sup>.

#### 2. Triangulasi Metode

Teknik untuk memvalidasi data dengan membandingkan informasi atau data dengan cara yang berbeda. Membandingkan hasil dari beberapa metode untuk mengkonfirmasi temuan yang sama, untuk menguji kredibilitas dari hasil penelitian<sup>39</sup>. Triangulasi metode dilakukan oleh peneliti untuk mencari data mengenai fenomena yang telah diperoleh dengan menggunakan berbagai metode, yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil yang diperoleh dari metode- metode tersebut dibandingkan dan disimpulkan, sehingga menghasilkan data yang dapat dipercaya.

### I. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses mengelola, membahas dan memeriksa data secara mendalam untuk mendapatkan makna interpretasi

---

<sup>37</sup> Dedi Susanto dkk., "Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Penelitian Ilmiah," *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora* 1, no. 1 (2023): 53–61.

<sup>38</sup> Susanto dkk., "Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Penelitian Ilmiah."

<sup>39</sup> Susanto dkk., "Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Penelitian Ilmiah."

dan kesimpulan dari semua data dalam penelitian<sup>40</sup>. Dalam penelitian ini digunakan dua pendekatan analisis data, yaitu analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif deskriptif.

#### 1. Teknik Analisis Data Kualitatif

Pada pendekatan kualitatif, data diperoleh dari berbagai sumber melalui beragam teknik pengumpulan data yang dilakukan secara triangulasi. Menurut Miles dan Huberman, analisis data dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus hingga data mencapai tingkat kejenuhan<sup>41</sup>. Tahapan dalam analisis data kualitatif meliputi:

##### a. Reduksi Data

Peneliti menganalisis seluruh data yang diperoleh dari berbagai sumber, seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi. Setelah data dibaca dan dipahami, langkah berikutnya adalah melakukan reduksi data, yaitu proses seleksi, pemfokusan, dan penyederhanaan data mentah yang diperoleh selama penelitian<sup>42</sup>.

##### b. Display Data (Penyajian Data)

Penyajian data merupakan proses menampilkan data hasil penelitian dalam bentuk yang mudah dipahami, baik melalui

---

<sup>40</sup> “View of Kajian Teoritis tentang Teknik Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif: Perspektif Spradley, Miles dan Huberman,” diakses 16 Januari 2026

<sup>41</sup> Sirajuddin Saleh dkk., *ANALISIS DATA KUALITATIF*, t.t.

<sup>42</sup> “View of Kajian Teoritis tentang Teknik Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif: Perspektif Spradley, Miles dan Huberman.”

narasi deskriptif, tabel bagan, atau grafik yang memperlihatkan keterkaitan yang diteliti. Menurut Miles dan Huberman menyatakan bahwa dalam penyajian data dalam penelitian kualitatif yang paling banyak digunakan adalah teks yang bersifat naratif<sup>43</sup>.

c. Penarikan Kesimpulan

Setelah data yang terkumpul direduksi dan disajikan, langkah terakhir dalam menganalisis data adalah menarik kesimpulan atau melakukan verifikasi.

2. Teknik Analisis Data Kuantitatif

Data kuantitatif dianalisis menggunakan Teknik statistic deskriptif analisis dilakukan dengan menghitung rata-rata presentase ketuntasan belajar pada setiap siklus. Nilai rata-rata digunakan untuk menggambarkan kondisi awal peserta didik (*pretest*) serta perkembangan hasil belajar setelah diberikan tindakan pembelajaran (*posttest*). Sementara itu, presentase ketuntasan belajar digunakan untuk mengetahui jumlah peserta didik yang telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Analisis data kuantitatif ini bertujuan untuk menilai peningkatan kualitas pembelajaran yang telah dilaksanakan.<sup>44</sup>

---

<sup>43</sup> Saleh Dkk., *Analisis Data Kualitatif*.

<sup>44</sup> Novia Rif'atul Amaliah dan Khoirul Anwar, "Penerapan Digital PBL Berbasis Flashcard dalam Meningkatkan Kemampuan adaptasi Literasi dan Perkembangan Kognitif di Kelas Besar," *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar* 8, no. 2 (2023): 210–24.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Umum**

##### **1. Profil Sekolah**

- a. Nama Sekolah : SD Muhammadiyah Condong Catur
- NPSN : 20401485
- Status : Swasta
- Status Akreditasi : A (Sangat Baik/ Unggul)
- Alamat Sekolah : Ruko Gorongan, Jl. Perumnas Gorongan  
No.1, Ngropoh, Condongcatur, Kec. Depok,  
Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa  
Yogyakarta 55283, Indonesia
- Telepon : 0274-486619
- Email : [sdmuhcc.yogyakarta@gmail.com](mailto:sdmuhcc.yogyakarta@gmail.com)

##### **2. Visi dan Misi Sekolah**

###### **a. Visi**

“Terwujudnya Sekoah Muhammadiyah Yang Menghasilkan Kades Muhammadiyah Yang Cerdas-Berkarakter/Akhlak Mulia, Berbudaya, Terampil, Mencerahkan, Dan Ungguih Berkemajuan Dan Masyarakat Global”

###### **b. Misi**

- 1) Melaksanakan pembelajaran dengan pendekatan saintifik, *discovery based learning*, *project based learning* dengan memanfaatkan IT sebagai alat dan sumber belajar.
- 2) Memberikan bimbingan secara intensif untuk mencapai tingkat ketuntasan dan daya serap yang tinggi sehingga peserta didik dapat masuk SMP sesuai pilihan.
- 3) Menumbuhkan sikap religius, kerja sama, mandiri, nasionalisme, dan integritas.
- 4) Melaksanakan dan membudayakan sikap religiusitas dan budi pekerti guna membentuk perilaku siswa yang berkarakter Indonesia Raya.
- 5) Menanamkan sikap menghargai keragaman budaya Indonesia.
- 6) Menumbuhkan sikap mencintai budaya lokal.
- 7) Menciptakan lingkungan sekolah yang sehat sebagai sumber belajar yang menyenangkan.
- 8) Menumbuhkembangkan rasa disiplin, cinta seni, terampil, sehingga mampu berkarya dan berkreasi.
- 9) Menumbuhkembangkan pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menginspirasi.
- 10) Mengembangkan sikap sportivitas dan pandai bersyukur atas prestasi yang diraih.

- 11) Melaksanakan bimbingan khusus guna mempersiapkan generasi yang terbaik (lomba, kompetisi, dan olimpiade).
- 12) Melaksanakan bimbingan pelayanan bakat guna membantu peserta didik untuk mengenali potensi dirinya dengan memberikan wadah dalam kegiatan ekstrakurikuler.
- 13) Melaksanakan pendampingan siswa untuk mengembangkan potensinya (Cerdas Istimewa dan Bakat Istimewa)
- 14) Melaksanakan pembelajaran Bahasa Inggris dan Bahasa Arab guna menyiapkan peserta didik dalam menghadapi dunia global dan keilmuan global.

SD Muhammadiyah Condong Catur didirikan pada tanggal 19 Juli 1990 sebagai sekolah dasar pertama yang berada di Kecamatan Depok, Sleman, Yogyakarta. Seiring perkembangannya SD Muhammadiyah berkembang dengan pesat yang mana banyak menoreh prestasi berbagai ajang lomba baik tingkat regional, nasional, dan internasional. Sehingga SD Muhammadiyah Condong Catur dikenal sebagai “Sekolah Para Juara”. SD Muhammadiyah Condong Catur juga menempati posisi pertama dengan perolehan prestasi terbanyak yang dirilis oleh Pusat Prestasi Nasional (Prupresnas) tahun 2026 dengan jumlah prestasi 1.259 yang menduduki posisi sekolah dasar pertama di Indonesia.<sup>45</sup>

---

<sup>45</sup> “SIMT - Sistem Informasi Manajemen Talenta,” diakses 13 Mei 2026, [https://simt.kemendikdasmen.go.id/prestasisekolah?jenjang\\_pendidikan=SD&kode\\_provinsi=&provinsi\\_str=&kode\\_kabupaten=&kabupaten\\_str=](https://simt.kemendikdasmen.go.id/prestasisekolah?jenjang_pendidikan=SD&kode_provinsi=&provinsi_str=&kode_kabupaten=&kabupaten_str=).

SD Muhammadiyah Condong Catur memiliki berbagai program dan pembiasaan yang menjadi ciri khas sekolah, seperti pembiasaan mengulang hafalan Al-Qur'an di pagi hari, sholat wajib dan sunnah di sekolah, serta kegiatan keagamaan lainnya. Selain itu, setiap tahunnya SD Muhammadiyah Condong Catur menyelenggarakan kegiatan *Tasmi' Al Qur'an Bi Ghoib*, yaitu kegiatan memperdengarkan hafalan alqur'an secara langsung yang diikuti oleh siswa kelas 1 hingga kelas 6 sebagai evaluasi dan apresiasi terhadap kemampuan hafalan peserta didik.

Salah satu program yang menumbuhkan sikap religius yaitu program hafalan alqur'an. Program hafalan Al-Qur'an ini diintegrasikan ke dalam pembelajaran dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran pada setiap minggunya. Dalam pelaksanaannya, peserta didik menyetorkan hafalan kepada guru baik pada saat pembelajaran berlangsung maupun diluar jam sekolah, yang biasanya menggunakan media video call.

## **B. Hasil Penelitian**

1. Proses penerapan gamifikasi pada mata pelajaran hafalan di SD Muhammadiyah Condong Catur

Penerapan pendekatan gamifikasi pada pembelajaran hafalan dilaksanakan pada peserta didik kelas 2A di SD Muhammadiyah Condong Catur sebagai bentuk upaya mengatasi pembelajaran yang tidak hanya cenderung berfokus pada setoran hafalan saja, tetapi juga memiliki variasi dalam pembelajaran sehingga dapat membantu kesulitan peserta didik serta dapat mengoptimalkan hafalan alqur'an dengan cara yang menyenangkan.

Meskipun program hafalan Alqur'an secara penerapan telah terstruktur dan rutin, namun pencapaian target hafalan belum sepenuhnya optimal serta proses pembelajaran yang berlangsung masih cenderung monoton dan kurang bervariasi, sehingga keterlibatan peserta didik dalam menghafal belum maksimal. Kondisi ini menunjukkan perlunya penerapan pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran yang interaktif dan dapat mendorong peserta didik secara aktif dalam menghafal alqur'an.

Penerapan gamifikasi dilaksanakan dalam dua siklus dengan materi yang berbeda. Pada siklus I, materi yang digunakan adalah "QS. At-Takatsur", sedangkan siklus II materinya adalah "QS. Al-Humazah".

a. Kondisi Awal

Sebelum dilaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), pembelajaran hafalan Al-Qur'an di SD Muhammadiyah Condong Catur sudah dilaksanakan secara terstruktur dan rutin dalam mata pelajaran khusus dengan alokasi waktu dua jam pelajaran setiap minggu.

Dalam pelaksanaannya, peserta didik menyetorkan hafalan secara bergantian kepada guru baik secara langsung maupun diluar jam pelajaran<sup>46</sup>. Berdasarkan observasi awal, pembelajaran masih cenderung berfokus pada setoran hafalan tanpa adanya variasi metode yang menarik<sup>47</sup>. Hal ini menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam menghafal secara mandiri, keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran belum optimal, sehingga terlihat dari kurangnya partisipasi dan semangat peserta didik dalam menyetorkan hafalan pada saat jam pelajaran. Oleh karena itu perlu adanya inovasi pembelajaran yang dapat mendorong keterlibatan serta membangun keaktifan peserta didik dalam menghafal Al-Qur'an, salah satunya melalui penerapan pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran.

---

<sup>46</sup> "Observasi Awal Pembelajaran Hafalan Al-Qur'an di Kelas II SD Muhammadiyah Condong Catur."2025

<sup>47</sup> "Observasi Awal Pembelajaran Hafalan Al-Qur'an di Kelas II SD Muhammadiyah Condong Catur."2025

b. Siklus I

Siklus pertama dilaksanakan pada Kamis, 30 April 2026 di SD Muhammadiyah Condong Catur dengan materi hafalan Al-Qur'an "QS. At- Takatsur". Materi ini merupakan bagian dari target hafalan Alqu'an pada jenjang kelas II.

1) Perencanaan

Tahap perencanaan dalam penelitian tindakan kelas pada siklus I adalah sebagai berikut:

- a) Menetapkan kelas penelitian, Adapun kelas yang akan dijadikan objek dalam penelitian yaitu kelas II A dengan jumlah 37 peserta didik.
- b) Menentukan materi hafalan, dalam siklus 1, materi hafalan yaitu QS At-Takatsur.
- c) Mempersiapkan sumber dan media pembelajaran. Adapun sumber belajar yang digunakan yaitu Alqur'an fisik atau digital serta menyiapkan media pembelajaran berupa game interaktif edukatif yang dibuat dari canva serta *Interactive Flat Panel* (IFP) sebagai media peraga dalam pembelajaran.

d) Mempersiapkan perangkat pembelajaran melalui penyusunan skenario pembelajaran, yang meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menerapkan pendekatan gamifikasi.

e) Membuat alat pengumpulan data melalui lembar observasi aktivitas di kelas, membuat soal *pretest* dan *posttest* terkait materi serta kunci jawaban.

## 2) Tindakan/Pelaksanaan

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) siklus I dilaksanakan pada hari Kamis, 30 April 2026 pukul 07.35 WIB sampai 08.45 WIB. Adapun Langkah pembelajaran sebagai berikut:

### a) Kegiatan Awal

Peneliti berperan sebagai guru dalam memimpin proses pembelajaran sehingga perlu mempersiapkan bahan ajar, alur pembelajaran dengan menggunakan pendekatan gamifikasi. Pada kegiatan awal ini, peneliti memulai dengan salam pembuka dan memperkenalkan identitas peneliti. Peneliti menyampaikan topik dan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

### b) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, peneliti memberikan *pretest* berupa 10 soal pilihan ganda untuk mengukur pemahaman awal peserta didik. Peneliti melakukan pemanasan bersama peserta didik dengan membaca QS. At Takatsur. Peneliti menjelaskan konsep gamifikasi kepada peserta berupa 2 tantangan yang akan ditaklukan oleh peserta didik secara individu.

Pembelajaran hafalan Al-Qur'an melalui pendekatan gamifikasi dilakukan melalui dua misi utama, yaitu melengkapi ayat-ayat dalam surat At-Takatsur dan menyusun ayat-ayat dalam surat tersebut secara kompetitif. Peserta didik berlomba untuk menjawab tantangan yang ada di misi 1 dan 2. Kemudian peserta didik yang mengangkat tangan lebih dulu dan dapat menjawab pertanyaan yang ada pada setiap misi maka peneliti akan memberikan umpan balik berupa poin yang terdapat pada *leaderboard*. Peserta didik yang berhasil menaklukan tantangan pada misi 1, 2 dan memiliki poin tertinggi akan mendapatkan hadiah.

Pada akhir kegiatan pembelajaran, peneliti melakukan evaluasi melalui pemberian *posttest* kepada peserta didik yang terdiri dari 10 soal yang serupa dengan *pretest*, sehingga dapat digunakan untuk mengetahui kemajuan setelah pembelajaran.

c) Penutup

Pada tahap akhir pembelajaran, peneliti dan peserta didik melakukan refleksi terhadap pembelajaran hafalan Al-Qur'an berbasis gamifikasi yang telah dilakukan. Peneliti mengajak peserta didik untuk mengulang hafalan Surat At-Takatsur yang telah dihafal. Selanjutnya peneliti memberikan motivasi kepada peserta didik agar lebih aktif dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran pada siklus berikutnya.

Tabel 4.1 Proses Pembelajaran Siklus I

| TAHAPAN     | SIKLUS I                                                                                                                                                                                                                                             |
|-------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Perencanaan | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menetapkan kelas penelitian yaitu kelas II A. Jumlah peserta didik 37.</li> <li>2. Menentukan materi pembelajaran hafalan Al-Qur'an.</li> <li>3. Mempersiapkan media pembelajaran melalui canva</li> </ol> |

|             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|-------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|             | <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Menyusun perangkat pembelajaran RPP dengan desain gamifikasi.</li> <li>5. Menyusun instrumen evaluasi: soal <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> serta lembar observasi.</li> </ol>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| Pelaksanaan | <p>Kegiatan awal:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peneliti membuka pembelajaran dengan salam menyapa peserta didik dan memperkenalkan diri.</li> <li>2. Peneliti menyampaikan materi yang akan dibahas dan tujuan pembelajaran.</li> </ol> <p>Kegiatan Inti:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memberikan <i>pretest</i> berupa 10 soal pilihan ganda sebagai pendukung.</li> <li>2. Peneliti melakukan pemanasan bersama peserta didik dengan membaca QS. At-Takatsur sebanyak 3x dengan menggunakan metode drill (buka tutup)</li> <li>3. Peneliti menjelaskan konsep gamifikasi kepada peserta didik</li> <li>4. Memulai misi 1 dan 2: Melengkapi dan Menyusun ayat-ayat dalam surat At-Takatsur</li> <li>5. Guru Memberikan umpan balik dan penghargaan sesuai dengan capaian hafalan peserta didik</li> </ol> |

|         |                                                                                                                                                                                                                    |
|---------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|         | 6. Guru memimpin peserta didik untuk <i>memuraja'ah</i> hafalan pada akhir pembelajaran secara bersama-sama<br><br>7. Memberikan <i>posttest</i> untuk mengukur peningkatan pemahaman setelah proses pembelajaran. |
| Penutup | 1. Memberikan refleksi pembelajaran secara bersama<br><br>2. Memberikan arahan peserta didik untuk lebih aktif pada siklus berikutnya                                                                              |

### 3) Observasi

Observasi dilaksanakan bersamaan dengan berlangsungnya proses pembelajaran. Adapun kegiatan yang diamati meliputi aktivitas peneliti dalam menerapkan pembelajaran berbasis gamifikasi, aktivitas peserta didik selama mengikuti pembelajaran hafalan Al-Qur'an, serta hasil belajar peserta didik terkait materi "QS.At-Takatsur". Pengamatan dilakukan oleh guru hafalan Alqur'an kelas 2A SD Muhammadiyah Condong Catur sebagai observer dengan menggunakan lembar observasi yang telah disusun berdasarkan kriteria yang telah ditentukan.

#### 4) Refleksi

Pelaksanaan pembelajaran hafalan Al-Qur'an berbasis gamifikasi pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan antusiasme dan keterlibatan peserta didik. Peserta didik terlihat lebih semangat dan berani dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, khususnya saat menyelesaikan misi yang diberikan. Namun berdasarkan hasil observasi, pelaksanaan pembelajaran pada siklus I masih belum optimal dan memerlukan beberapa perbaikan, terutama pada pengelolaan kelas yang belum sepenuhnya kondusif<sup>48</sup>.

Tingginya antusiasme peserta didik justru menyebabkan suasana kelas menjadi ramai, sehingga perlu strategi yang lebih efektif untuk menyeimbangkan antara keaktifan dan ketertiban peserta didik. Selain itu, pada aspek hafalan peningkatan belum terlihat secara maksimal karena kegiatan pembelajaran masih kurang menekankan pada praktik pelafalan ayat secara langsung.

---

<sup>48</sup> "Hasil Observasi Penerapan Pembelajaran hafalan Al-Qur'an Siklus I," Yogyakarta, 30 April 2026.

Oleh karena itu, perlu ditambahkan kegiatan yang lebih banyak melibatkan peserta didik dalam mengucapkan hafalan secara aktif, sehingga kemampuan hafalan dapat meningkat secara optimal. Hal ini menjadi catatan penting untuk diperbaiki pada siklus berikutnya, agar pembelajaran hafalan alqur'an berbasis gamifikasi dapat meningkatkan hafalan Al-Qur'an secara optimal.

c. Siklus II

Siklus II dilaksanakan pada Kamis, 07 Mei 2026 di SD Muhammadiyah Condong Catur dengan materi QS. Al-Humazah, yang merupakan bagian dari pencapaian pembelajaran hafalan Al-Qur'an. Pelaksanaan siklus II dilaksanakan sebagai upaya tindak lanjut dari refleksi pada siklus I. Hasil observasi sebelumnya menunjukkan bahwa jumlah peserta didik dalam satu kelas yang cukup padat, disertai dengan tingginya antusiasme dalam mengikuti pembelajaran, menyebabkan suasana kelas menjadi kurang terkendali<sup>49</sup>.

---

<sup>49</sup> "Hasil Observasi Penerapan Pembelajaran hafalan Al-Qur'an Siklus I."

Untuk mengatasinya, pada siklus II peneliti mengelompokkan peserta didik menjadi 6 kelompok agar kondisi kelas menjadi lebih kondusif dan pembelajaran dapat berjalan terarah. Selain itu, peneliti juga memperjelas aturan dan alur gamifikasi sebelum kegiatan dimulai, sehingga peserta didik dapat memahami mekanisme pembelajaran dengan lebih baik.

Pada aspek hafalan, peningkatan belum terlihat secara maksimal karena kegiatan pembelajaran masih kurang menekankan pada praktik pelafalan ayat secara langsung, sehingga peneliti juga menambahkan aktivitas yang menekankan pada praktik pelafalan hafalan secara langsung ke dalam gamifikasi melalui kegiatan membaca dan mengulang hafalan secara kelompok maupun individu agar keterlibatan peserta didik lebih merata dan kemampuan hafalan dapat meningkat secara maksimal.

Dengan adanya perbaikan-perbaikan tersebut, peneliti berharap proses pembelajaran pada siklus II dapat berlangsung lebih efektif dan mampu meningkatkan hafalan peserta didik melalui keterlibatan aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran berbasis gamifikasi.

#### 1) Perencanaan

Tahap perencanaan dalam penelitian tindakan kelas pada siklus II adalah sebagai berikut:

- a) Menetapkan kelas penelitian, adapun kelas yang akan dijadikan objek dalam penelitian yaitu kelas II A dengan jumlah 37 peserta didik.
- b) Menentukan materi hafalan, dalam siklus 1 materi hafalan yaitu QS. At-Takatsur.
- c) Mempersiapkan sumber dan media pembelajaran. Adapun sumber belajar yang digunakan yaitu Al-Qur'an fisik atau digital serta menyiapkan media pembelajaran berupa game interaktif edukatif yang dibuat dari canva serta *Interactive Flat Panel* (IFP) sebagai media peraga dalam pembelajaran.
- d) Mempersiapkan perangkat pembelajaran melalui penyusunan skenario pembelajaran, yang meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menerapkan pendekatan gamifikasi.
- e) Membuat alat pengumpulan data melalui lembar observasi aktivitas di kelas, membuat soal *pretest* dan *posttest* terkait materi serta kunci jawaban.

## 2) Tindakan/Pelaksanaan

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) siklus I dilaksanakan pada hari Kamis, 7 Mei 2026 pukul 07.35 WIB sampai 08.45 WIB. Adapun Langkah pembelajaran sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal

Peneliti berperan sebagai guru dalam memimpin proses pembelajaran sehingga perlu mempersiapkan bahan ajar, alur pembelajaran dengan menggunakan pendekatan gamifikasi. Pada kegiatan awal ini, peneliti memulai dengan salam pembuka dan memperkenalkan identitas peneliti. Peneliti menyampaikan topik dan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

b) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, peneliti memberikan *pretest* berupa 10 soal pilihan ganda untuk mengukur pemahaman awal peserta didik. Kemudian, peneliti memulai dengan melakukan pemanasan bersama peserta didik dengan membaca QS. Al-Humazah sebanyak 3 kali melalui metode drill untuk membantu peserta didik dalam mengingat dan melafalkan ayat dengan lebih baik.

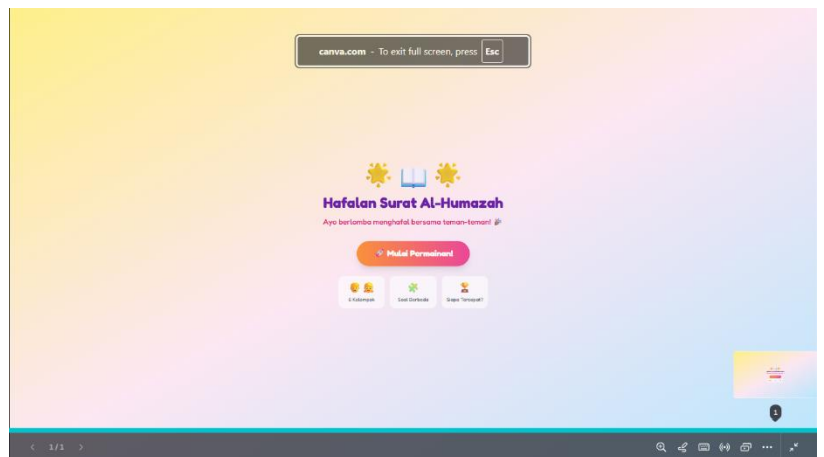
Peneliti membentuk menjadi 6 kelompok dengan anggota 5 sampai 6 peserta didik dalam setiap kelompok. Setiap kelompok menentukan ketua kelompok dan peneliti memberi nama pada setiap kelompok dengan angka yaitu kelompok 1, kelompok 2, kelompok 3, kelompok 4, kelompok 5, dan kelompok 6. Selanjutnya, peneliti menjelaskan konsep pembelajaran berbasis gamifikasi yang akan diterapkan, termasuk aturan permainan, sistem penilaian serta mekanisme pemberian poin dan *reward*.

Tabel 4.1 Pembagian Kelompok Siklus II

|            |                                                   |
|------------|---------------------------------------------------|
| KELOMPOK 1 | Khaiza<br>Syila<br>Rocky<br>Kahfi<br>Zein<br>Arun |
| KELOMPOK 2 | Rakhsan<br>AL<br>Icha<br>Asha<br>Ara<br>Quila     |
| KELOMPOK 3 | Rasen<br>Kairo<br>Gita<br>Kanya<br>Aura           |
| KELOMPOK 4 | Ardhan                                            |

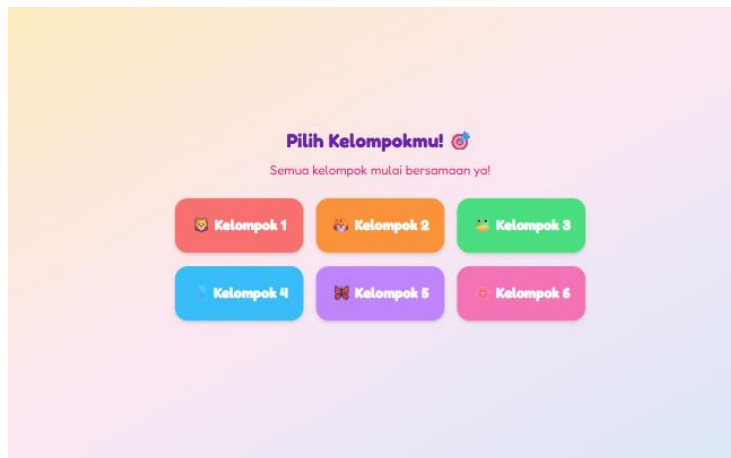
|            |                                                     |
|------------|-----------------------------------------------------|
|            | Shaka<br>Juno<br>Aya<br>Amira<br>Biya               |
| KELOMPOK 5 | Aping<br>Arkana<br>Dista<br>Hafiz<br>Orlin<br>Zarin |
| KELOMPOK 6 | Echa<br>Aliya<br>Raisha<br>Zafran<br>Reyna          |

Setelah itu, masing-masing ketua kelompok sebagai perwakilan maju ke depan untuk mengambil nomor urut sebagai penentu giliran dalam permainan. Kelompok yang memperoleh urutan pertama diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan terlebih dahulu. Namun sebelum itu, setiap kelompok diberi waktu 10 menit untuk menghafal secara berkelompok agar dapat menjawab tantangan yang ada pada layar.



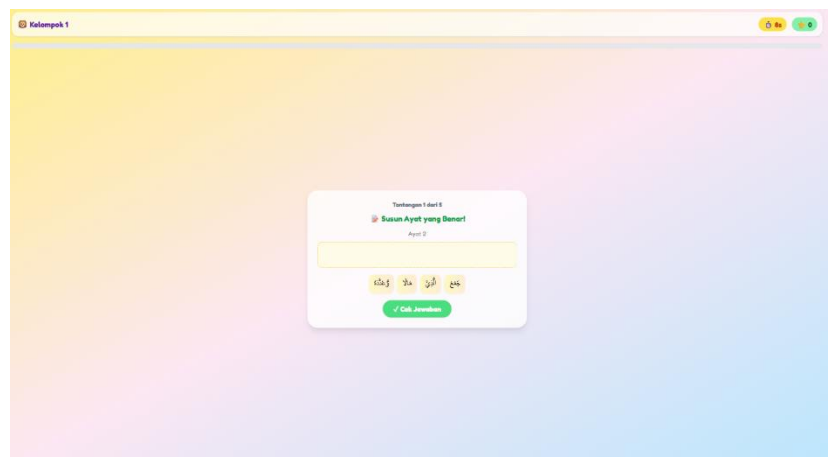
Gambar 4.1 Gamifikasi Siklus II

Gamifikasi yang diterapkan dalam pembelajaran hafalan Al-Qur'an dirancang dalam bentuk permainan interaktif berbasis teknologi yang dibuat menggunakan aplikasi Canva dan ditampilkan melalui *Interactive Flat Panel* (IFP). Tampilan awal permainan berjudul “ Hafalan Surat Al-Humazah” yang dilengkapi dengan tombol mulai permainan.



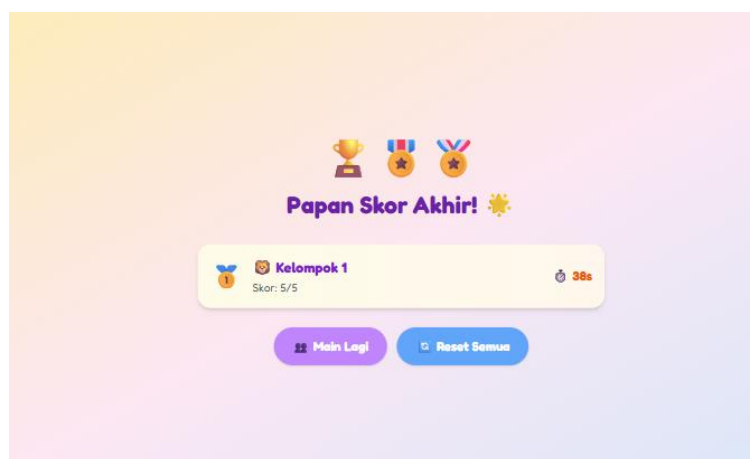
Gambar 4.2 Gamifikasi Siklus II: Pilih Kelompok

Selanjutnya, peserta didik diarahkan untuk memilih kelompok sesuai yang telah disediakan. Pembagian kelompok ini bertujuan untuk meningkatkan kerja sama serta menciptakan suasana kompetitif yang sehat antar peserta didik sehingga suasana kelas lebih kondusif dari sebelumnya.



Gambar 4.3 Gamifikasi siklus II

Permainan dirancang dengan system kompetisi, setiap kelompok akan berlomba menyelesaikan tugas hafalan yang diberikan, seperti melengkapi, mencocokkan, mengurutkan dan menyusun ayat dalam surat Al-Humazah. Setiap jawaban yang benar akan diberi nilai 1 poin, sehingga memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dan bekerja sama untuk memberikan jawaban terbaik.



Gambar 4.4 Gamifikasi Siklus II

Selain itu, adanya unsur kecepatan dalam menjawab menambah antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Sistem poin, *reward*, dan kecepatan dalam menjawab diberikan kepada kelompok tertinggi menjadi bentuk apresiasi sekaligus mendorong semangat belajar peserta didik.

Pada akhir kegiatan pembelajaran, peneliti melakukan evaluasi melalui pemberian *posttest*. Peserta didik diberi soal yang serupa dengan *pretest*.

c) Penutup

Pada tahap akhir pembelajaran, peneliti dan peserta didik melakukan refleksi terhadap pembelajaran hafalan Al-Qur'an berbasis gamifikasi yang telah dilakukan. Peneliti mengajak peserta didik untuk mengulang hafalan Surat Al-Humazah yang telah dihafal. Selanjutnya peneliti memberikan umpan balik atas prestasi peserta didik.

Tabel 4.2 Proses pembelajaran Siklus 2

| TAHAPAN     | SIKLUS I                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|-------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Perencanaan | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menetapkan kelas penelitian yaitu kelas II A. Jumlah peserta didik 37.</li> <li>2. Menentukan materi pembelajaran hafalan Al-Qur'an.</li> <li>3. Mempersiapkan media pembelajaran melalui canva</li> <li>4. Menyusun perangkat pembelajaran RPP dengan desain gamifikasi.</li> </ol> |

|             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|-------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|             | <p>5. Menyusun instrumen evaluasi: soal <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> serta lembar observasi.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| Pelaksanaan | <p>Kegiatan awal:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peneliti membuka pembelajaran dengan salam menyapa peserta didik dan memperkenalkan diri.</li> <li>2. Peneliti menyampaikan materi yang akan dibahas dan tujuan pembelajaran.</li> </ol> <p>Kegiatan Inti:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memberikan <i>pretest</i> berupa 10 soal pilihan ganda sebagai pendukung.</li> <li>2. Peneliti melakukan pemanasan bersama peserta didik dengan membaca QS. Al- Humazah sebanyak 3x dengan menggunakan metode drill (buka tutup)</li> <li>3. Peneliti membagi peserta didik menjadi 6 berkelompok</li> <li>4. Peneliti menjelaskan konsep gamifikasi kepada peserta didik</li> <li>5. Peneliti meminta perwakilan dari masing-masing kelompok untuk maju ke depan mengambil nomor urut.</li> <li>6. Kelompok yang mendapatkan urutan pertama akan menjawab pertanyaan terlebih dahulu.</li> </ol> |

|         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|---------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|         | <ol style="list-style-type: none"> <li>7. Kelompok lain mempersiapkan dirinyaa untuk maju</li> <li>8. Kelompok yang mendapatkan skor terendah akan membaca surat Al-Humazah secara bersama-sama di depan kelas</li> <li>9. Guru Memberikan umpan balik dan penghargaan sesuai dengan capaian hafalan peserta didik</li> <li>10. Guru memimpin peserta didik untuk <i>memuraja'ah</i> hafalan pada akhir pembelajaran secara bersama-sama</li> <li>11. Memberikan <i>posttest</i> untuk mengukur peningkatan pemahaman setelah proses pembelajaran.</li> </ol> |
| Penutup | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memberikan refleksi pembelajaran secara bersama</li> <li>2. Memberikan motivasi agar lebih semangat dalam meningkatkan hafalan Al-Qur'an</li> </ol>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |

### 3) Observasi

Observasi dilaksanakan bersamaan dengan berlangsungnya proses pembelajaran. Adapun kegiatan yang diamati meliputi aktivitas peneliti dalam menerapkan pembelajaran berbasis gamifikasi, aktivitas peserta didik selama mengikuti pembelajaran hafalan Al-Qur'an, serta hasil belajar peserta didik terkait materi "QS.Al-Humazah".

Pengamatan dilakukan oleh guru hafalan Alqur'an kelas 2A SD Muhammadiyah Condong Catur sebagai observer dengan menggunakan lembar observasi yang telah disusun berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Pada tahap observasi siklus II menunjukkan adanya perkembangan yang signifikan dibandingkan dengan siklus sebelumnya.

Pembelajaran berbasis gamifikasi yang diterapkan pada siklus II mampu mendorong siswa untuk lebih banyak berbicara dan berpartisipasi selama kegiatan pembelajaran. Peserta didik memiliki keberanian mengucapkan hafalan dan berinteraksi dalam kelompok<sup>50</sup>. Meskipun demikian, kondisi kelas masih belum sepenuhnya kondusif. Beberapa siswa masih sering bermain sendiri, kurang fokus saat kelompok lain tampil, dan sulit mempertahankan fokus dalam waktu yang lama.

Selain itu, peserta didik tampak lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan kelompok, lebih antusias mengikuti tantangan yang diberikan, serta lebih bersemangat bekerja sama menaklukkan tantangan bersama anggota kelompok dan berusaha mencapai yang lebih baik.

---

<sup>50</sup> “Hasil Observasi Penerapan Pembelajaran hafalan Al-Qur’an Siklus II,” Yogyakarta, Mei 2026.

Peneliti juga mencatat bahwa konsep gamifikasi pada siklus II lebih terarah. Hal ini terlihat dari kejelasan alur permainan, aturan yang lebih dipahami oleh peserta didik, serta pembagian kelompok yang lebih efektif dalam mendukung proses pembelajaran pada kelas yang tergolong cukup besar. Keberhasilan pembelajaran pada siklus II tidak hanya ditunjukkan melalui peningkatan hasil hafalan peserta didik, tetapi juga kualitas proses pembelajaran yang semakin baik.

#### 4) Refleksi

Berdasarkan hasil observasi pada siklus II, dapat disimpulkan bahwa adanya perkembangan yang signifikan terhadap proses dan hasil belajar peserta didik. Perbaikan yang dilakukan setelah refleksi pada siklus I, terutama pada keberanian peserta didik dalam mengucapkan hafalan Alqur'an, partisipasi dan antusiasme peserta didik dalam menaklukkan misi gamifikasi menunjukkan hasil yang lebih optimal. Peserta didik menunjukkan kerjasama yang lebih aktif dibanding menaklukkan tantangan secara individu pada siklus sebelumnya<sup>51</sup>.

---

<sup>51</sup> "Hasil Observasi Penerapan Pembelajaran hafalan Al-Qur'an Siklus II."

Peningkatan hasil belajar juga terlihat dari perbandingan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* pada siklus II. Rata-rata nilai *pretest* peserta didik sebesar 63,22 meningkat menjadi 76,45 pada *posttest*, sehingga terdapat kenaikan sebesar 13,23 poin. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam menghafal Al-Qur'an. Selain itu, suasana pembelajaran juga menjadi lebih aktif dan terarah, dengan munculnya rasa antusiasme dalam penyelesaian misi gamifikasi pada kelompok.

Dengan demikian, pelaksanaan tindakan pada siklus II dapat dinyatakan berhasil karena mampu mengatasi berbagai kelemahan yang terdapat pada siklus sebelumnya serta menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna, partisipatif, dan mendukung peningkatan kemampuan hafalan peserta didik. Oleh karena itu, penelitian dihentikan pada siklus II karena telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

3. Faktor pendukung dan penghambat dalam mengintegrasikan pendekatan gamifikasi ke dalam pembelajaran hafalan Al-Qur'an siswa kelas II di SD Muhammadiyah Condong Catur.

Berdasarkan hasil tindakan penerapan gamifikasi siklus I dan siklus II pada pembelajaran hafalan Al-Qur'an menunjukkan bahwa adanya peningkatan pada pembelajaran dan hasil belajar peserta didik. Meskipun demikian, dalam pelaksanaannya terdapat faktor yang mempengaruhi keberhasilan dan kendala selama pelaksanaan tindakan. Oleh karena itu, penting untuk mengkaji faktor pendukung dan penghambat untuk memahami efektivitas penerapan gamifikasi secara menyeluruh.

a. Faktor Pendukung

1) Memelihara Lurusnya Niat

Niat menjadi dasar utama dalam menghafal Al-Qur'an, karena peserta didik tidak hanya terdorong oleh unsur permainan dalam gamifikasi, tetapi juga memiliki kesadaran untuk menghafal sebagai bentuk ibadah. Hal ini dapat dilihat dari kesungguhan peserta didik dalam mengikuti setiap kegiatan pembelajaran serta semangat dalam menghafal. Dengan demikian, penerapan gamifikasi tidak menghilangkan nilai-nilai religius, tetapi justru mendukung peserta didik dalam menghafal Al-Qur'an dengan lebih semangat dan optimal.

2) Menumbuhkan Motivasi

Penerapan gamifikasi pada pembelajaran hafalan Al-Qur'an menjadi upaya dalam menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Terlihat dari antusias peserta didik yang tinggi serta semangat dan keberanian dalam mengikuti dan menyelesaikan

misi yang diberikan. Hal ini dibuktikan oleh hasil observasi pada setiap siklus bahwa mayoritas peserta didik aktif, berani dan percaya diri dalam menaklukkan setiap misi pada pembelajaran.

Hal ini diperkuat berdasarkan hasil wawancara bersama peserta didik yang menyatakan bahwa pembelajaran hafalan Al-Qur'an melalui pendekatan gamifikasi terasa "seru" dan menyenangkan<sup>52</sup>. Pernyataan ini juga didukung oleh hasil wawancara bersama Guru Mata Pelajaran Hafalan Al-Qur'an.

"bisa dikatakan anak-anak ketika kedatangan mba dengan membawakan gamifikasi seperti yang tadi mereka sampaikan pembelajarannya menjadi lebih seru"<sup>53</sup>.

Pernyataan di atas menunjukkan bahwa pembelajaran hafalan Al-Qur'an menggunakan pendekatan gamifikasi dapat menumbuhkan motivasi peserta didik dalam menghafal Al-Qur'an serta peserta didik merasa lebih semangat mengikuti pembelajaran ketika pendekatan pembelajaran yang digunakan lebih bervariasi.

### 3) Meningkatnya Keterlibatan Peserta Didik dalam Melafalkan Ayat Al-Qur'an

Meningkatnya aktivitas pelafalan atau pengucapan ayat Al-Qur'an peserta didik menunjukkan bahwa adanya kemajuan

---

<sup>52</sup> DiDik Peserta, "Hasil Wawancara," (Yogyakarta), Mei 2026, SD Mummadiyah Condong Catur.

<sup>53</sup> Abdullah Mufid, "Hasil Wawancara," (Yogyakarta), Mei 2026, SD Mummadiyah Condong Catur.

terhadap aktivitas dan perubahan kualitas dalam pembelajaran. Pada siklus I peserta didik lebih cenderung pasif dalam pelafalan ayat Al-Qur'an, karena aktivitas peserta didik hanya terlibat dalam menjawab serta menyusun tantangan. Namun setelah dilakukan perbaikan pada siklus II dengan menekankan praktik pelafalan secara langsung, peserta didik mulai aktif dalam mengucapkan ayat Al-Qur'an. Hal ini dibuktikan oleh hasil wawancara bersama Guru Mata Pelajaran Hafalan Al-Qur'an.

“Saya akan jujur, yang kedua lebih memungkinkan dibanding yang pertama. Siklus pertama kurang dalam pengucapan jadi kemungkinan sangat kecil untuk bisa menghafal Al-Qur'an. Siklus kedua lebih banyak mengucapkan jadi lebih cocok diterapkan untuk menghafal Al-Qur'an”<sup>54</sup>.

Kondisi ini membuktikan bahwa perbaikan yang dilakukan berhasil menciptakan peserta didik tidak hanya bermain, tetapi juga aktif dalam melafalkan ayat Al-Qur'an yang menjadi tujuan utama dalam pembelajaran.

#### 4) Dukungan dari Orang Terdekat

Adanya dukungan dari orang terdekat terutama orang tua menjadi fondasi utama dalam membentuk karakter serta rasa percaya diri anak. Dukungan tidak selalu tentang finansial, tetapi juga kehadiran secara utuh pada proses tumbuh kembang anak.

---

<sup>54</sup> Mufid, “Hasil Wawancara. 8 Mei 2026”

Berdasarkan hasil wawancara bersama Guru Mata Pelajaran Hafalan Al-Qur'an disebutkan bahwa orang tua memiliki peran penting dalam mendukung peserta didik dalam menghafal<sup>55</sup>. Hal ini dilihat adanya kegiatan menghafal Al-Qur'an melalui media video call di rumah yang dilakukan setelah sholat Maghrib yang diinformasikan melalui grup Whatsapp wali murid.

Selain itu, sekolah juga menyediakan pertemuan dengan wali murid yang secara langsung membantu guru dalam meningkatkan motivasi peserta didik. Hal ini diperkuat dengan pernyataan dari hasil wawancara Guru Hafalan Al-Qur'an.

“Pertemuan orang tua siswa itu sangat membantu banget mba, anak-anak menjadi tumbuh semangatnya karena memang itu hafalan harus sama orang tua juga<sup>56</sup>”

Hal ini menunjukkan bahwa lingkungan terdekat memiliki kontribusi dalam menciptakan keberhasilan pembelajaran hafalan Al-Qur'an.

#### b. Faktor Penghambat

##### 1) Suasana Kelas yang belum Kondusif

Tingginya antusiasme peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran membuat suasana ruangan kelas yang menjadi ramai, sehingga mengganggu fokus belajar peserta

---

<sup>55</sup> Mufid, “Hasil Wawancara.” 8 Mei 2026

<sup>56</sup> Mufid, “Hasil Wawancara.” 8 Mei 2026

didik. Peserta didik cenderung terlalu semangat dalam mengikuti permainan, seperti berlomba-lomba untuk menjawab atau berbicara secara bersamaan sehingga mengganggu konsentrasi dan jalannya pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh hasil wawancara bersama Guru Hafalan Al-Qur'an.

“Peserta didik Sangat aktif, dengan catatan karena memang namanya games seperti yang sudah saya sampaikan setelah siklus pertama, kelemahannya game itu saking serunya, *excited*, sampai akhirnya rusuh mba<sup>57</sup>”

Hal ini menunjukkan bahwa tingginya keterlibatan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran harus diimbangi dengan ketertiban dan penegakan aturan yang jelas agar efektivitas pembelajaran tetap terjaga.

## 2) Kepadatan Jumlah siswa dalam satu kelas

Banyaknya jumlah peserta didik di dalam satu kelas menyebabkan sulitnya guru dalam mengelola dan memantau hafalan setiap peserta didik secara optimal. Hal diperkuat dengan pernyataan Guru Hafalan Al-Qur'an pada saat observasi siklus I.

“sebenarnya untuk komposisi 1 guru itu idealnya dimulai dari angka 8, dan paling banyak itu 15 itu udah sangat kelabakan dan sangat capek sekali mengontrol kelas dan memantau hafalan

---

<sup>57</sup> Mufid, “Hasil Wawancara.” 8 Mei 2026

setiap peserta didik secara optimal<sup>58</sup>.” Hal ini menunjukkan kurang maksimalnya perndampingan hafalan secara individu.

3) Kurangnya kesungguhan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran

Kurang kesungguhan peserta didik juga mempengaruhi hasil hafalan. Hal ini terlihat dari catatan hasil observasi siklus I bahwa beberapa peserta didik tidak begitu aktif dalam mengikuti pembelajaran<sup>59</sup>. Kurang fokus pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, sehingga tidak mengikuti beberapa tahapan pembelajaran secara optimal.

Dalam menghafal perlu fokus dan kesungguhan yang konsisten agar dapat mencapai hasil yang optimal. Tanpa adanya kesungguhan peserta akan kesulitan dalam mengingat dan mempertahankan hafalan.

4) Ketidakmerataan kemampuan membaca Al-Qur'an

Pembelajaran hafalan Al-Qur'an berbasis gamifikasi, perlu memiliki kemampuan membaca Al-Qur'an yang merupakan modal utama dalam menaklukan misi. Jika peserta didik belum sepenuhnya lancar dengan kemampuan tersebut, penerapan gamifikasi justru membuat anak merasa tertekan karena tertinggal dari teman-temannya. Temuan ini diperkuat oleh hasil

---

<sup>58</sup> “Hasil Observasi Penerapan Pembelajaran hafalan Al-Qur'an Siklus I.” 30 April 2026

<sup>59</sup> “Hasil Observasi Penerapan Pembelajaran hafalan Al-Qur'an Siklus I.” 30 April 2026

wawancara peserta didik kelas 2A di SD Muhammadiyah Condong Catur.

“ Dia masih belum bisa membaca Al-Qur’an bu, masih ikut kibar”<sup>60</sup>.

Hal ini menunjukkan bahwa masih ada peserta didik yang berada pada tahap awal dalam pembelajaran, sehingga menyebabkan terjadinya kesenjangan dalam proses pembelajaran. Peserta didik yang sudah memiliki kemampuan membaca cenderung lebih cepat dalam mengikuti pembelajaran, sementara peserta didik yang memiliki kemampuan membaca Al-Qur’an rendah akan sulit untuk mengikuti pembelajaran. Hal ini dapat menurunkan rasa percaya diri siswa dalam mengikuti pembelajaran.

##### 5) Terbatasnya waktu pembelajaran

Penerapan gamifikasi pada pembelajaran hafalan Al-Qur’an memerlukan waktu lumayan panjang, karena kegiatan dimulai dari penjelasan aturan permainan, pelaksanaan setia misi hingga evaluasi pembelajaran. Namun dalam pelaksanaannya, waktu yang tersedia belum sepenuhnya mencukupi seluruh kegiatan secara optimal<sup>61</sup>. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat ketidakseimbangan antara waktu dan aktivitas permainan yang

---

<sup>60</sup> Peserta, “Hasil Wawancara.” 8 Mei 2026

<sup>61</sup> “Hasil Observasi Penerapan Pembelajaran hafalan Al-Qur’an Siklus II.” 7 Mei 2026

memiliki kegiatan yang sangat kompleks. Perlu adanya penyederhanaan alur permainan dan penentuan prioritas kegiatan agar antara unsur permainan dan tujuan pembelajaran berjalan secara seimbang.

### C. Pembahasan

1. Proses penerapan gamifikasi pada mata pelajaran hafalan di SD Muhammadiyah Condong Catur

Berdasarkan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilaksanakan dalam dua siklus.

Tabel 4.3 Hasil Tes Siklus I

| No  | NAMA<br>PANGGILAN | PRETEST | POSTEST |
|-----|-------------------|---------|---------|
| 1.  | Dysta             | 30      | 70      |
| 2.  | Orlin             | 50      | 10      |
| 3.  | Amira             | 80      | 100     |
| 4.  | Ardhan            | 50      | 30      |
| 5.  | Arkana            | 50      | 60      |
| 6.  | Syila             | 80      | 90      |
| 7.  | Arun              | 40      | 30      |
| 8.  | Asha              | 30      | 60      |
| 9.  | Aura              | 80      | 90      |
| 10. | Celica            | 90      | 90      |
| 11. | Aping             | 80      | 100     |
| 12. | Juno              | 40      | 60      |
| 13. | Kairo             | 70      | 90      |

|                 |          |       |         |
|-----------------|----------|-------|---------|
| 14.             | Kanya    | 80    | 100     |
| 15.             | Aliya    | 90    | 100     |
| 16.             | Reyna    | 100   | 100     |
| 17.             | Al       | 90    | 90      |
| 18.             | Aya      | 90    | 100     |
| 19.             | Hafiz    | 40    | 50      |
| 20.             | Zhafran  | 40    | 70      |
| 21.             | Eca      | 90    | 90      |
| 22.             | Zarine   | 30    | 40      |
| 23.             | Raisha   | 70    | 60      |
| 24.             | Zein     | 80    | 100     |
| 25.             | Rakhshan | 70    | 90      |
| 26.             | Ara      | 30    | 40      |
| 27.             | Rasen    | 40    | 40      |
| 28.             | Biya     | 70    | 90      |
| 29.             | Shaka    | 40    | 30      |
| 30.             | Quila    | 20    | 50      |
| 31.             | Rocky    | 50    | 50      |
|                 |          | 1890  | 2170    |
|                 |          | 60,96 | 70,00   |
| <b>KENAIKAN</b> |          |       | 14,83 % |

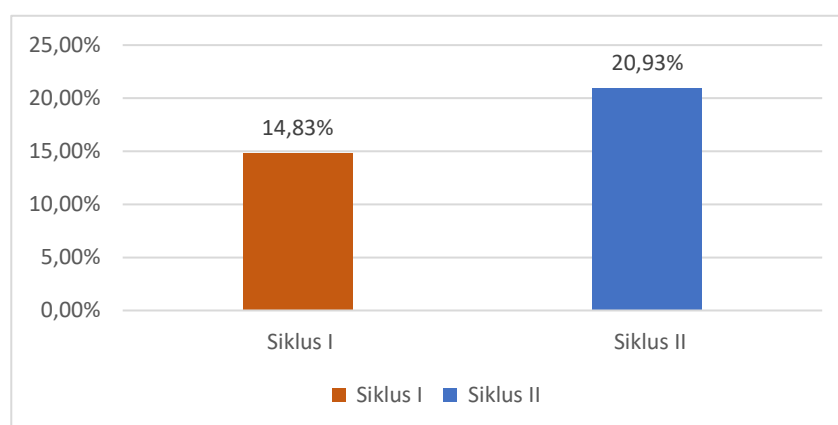
Berdasarkan tabel di atas, terjadi peningkatan hasil belajar pada siklus I dengan rata-rata nilai dari *pretest* ke *posttest*, yaitu dari 60,69 menjadi 70,00. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran hafalan Al-Qur'an pada siklus I memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hafalan peserta didik. Meskipun nilai rata-rata peserta didik masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan.

Tabel 4.4 Hasil Tes Siklus II

| <b>No</b> | <b>NAMA<br/>PANGGILAN</b> | <b>PRETEST</b> | <b>POSTEST</b> |
|-----------|---------------------------|----------------|----------------|
| 1.        | Dysta                     | 60             | 80             |
| 2.        | Orlin                     | 60             | 90             |
| 3.        | Amira                     | 90             | 90             |
| 4.        | Ardhan                    | 50             | 80             |
| 5.        | Arkana                    | 40             | 50             |
| 6.        | Syila                     | 100            | 100            |
| 7.        | Arun                      | 10             | 40             |
| 8.        | Asha                      | 40             | 60             |
| 9.        | Aura                      | 70             | 90             |
| 10.       | Celica                    | 90             | 90             |
| 11.       | Aping                     | 90             | 100            |
| 12.       | Juno                      | 50             | 70             |
| 13.       | Kairo                     | 90             | 100            |
| 14.       | Kanya                     | 70             | 80             |
| 15.       | Aliya                     | 80             | 80             |
| 16.       | Reyna                     | 70             | 90             |
| 17.       | Al                        | 90             | 90             |
| 18.       | Aya                       | 50             | 80             |
| 19.       | Hafiz                     | 80             | 60             |
| 20.       | Zhafran                   | 60             | 90             |
| 21.       | Eca                       | 60             | 80             |
| 22.       | Zarine                    | 40             | 30             |
| 23.       | Raisha                    | 40             | 90             |
| 24.       | Zein                      | 90             | 100            |
| 25.       | Rakhshan                  | 90             | 90             |
| 26.       | Ara                       | 70             | 80             |
| 27.       | Rasen                     | 40             | 40             |

|                 |       |       |        |
|-----------------|-------|-------|--------|
| 28.             | Biya  | 50    | 80     |
| 29.             | Shaka | 60    | 40     |
| 30.             | Quila | 70    | 80     |
| 31.             | Rocky | 10    | 50     |
|                 |       | 1960  | 2370   |
|                 |       | 63,22 | 76,45  |
| <b>KENAIKAN</b> |       |       | 20,93% |

Berdasarkan tabel di atas, terjadi peningkatan hasil belajar pada siklus II dengan rata-rata nilai dari *pretest* ke *posttest*, yaitu dari 63,22 menjadi 76,45. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran hafalan Al-Qur'an pada siklus II berjalan lebih efektif dibandingkan siklus I. Dapat dilihat pada saat tindakan nilai rata-rata *pretest* masih berada dibawah KKM. Namun setelah penerapan gamifikasi, nilai rata-rata *posttest* mengalami peningkatan hingga mencapai KKM. Peningkatan tersebut memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hafalan peserta didik.



Gambar 4.5 Kenaikan Siklus I & 2

Berdasarkan grafik presentase peningkatan hasil belajar, terlihat bahwa siklus I terjadi peningkatan sebesar 14,83%. Selanjutnya siklus II mengalami peningkatan yang lebih tinggi sebesar 20,93%. Hal ini menunjukkan adanya kenaikan sebesar 6,10% dari siklus I ke siklus II. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran hafalan Al-Qur'an mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara bertahap dan lebih optimal pada siklus II.

Peningkatan tersebut mengindikasikan bahwa penerapan pembelajaran yang dilakukan semakin efektif. Hal ini didukung oleh Alharbi (2021) dalam penelitian I.M Fatimah Zahro menyatakan bahwa peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan pendekatan gamifikasi mengalami peningkatan yang signifikan dalam keterlibatan serta hasil belajar dibandingkan dengan peserta didik yang belajar menggunakan metode pembelajaran konvensional<sup>62</sup>. Dengan demikian, penerapan gamifikasi mampu meningkatkan hafalan Al-Qur'an peserta didik secara optimal.

2. Faktor pendukung dan penghambat dalam mengintegrasikan pendekatan gamifikasi ke dalam pembelajaran hafalan Al-Qur'an siswa kelas II di SD Muhammadiyah Condong Catur.

---

<sup>62</sup> I. M. Fatimah Zahro, "Pemanfaatan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Islam: Membangun Motivasi Siswa Dalam Menghafal Al-Qur'an," *Istinbath* 16, No. 2 (2024): 65–77, <https://doi.org/10.19109/Istinbath.V16i2.24824>.

Keberhasilan pembelajaran hafalan Al-Qur'an berbasis gamifikasi dapat dilihat dari perubahan antusias peserta didik, tumbuhnya motivasi serta meningkatnya keterlibatan peserta didik saat pembelajaran berlangsung. Hal ini tidak terlepas dari penerapan elemen gamifikasi seperti poin, lencana, dan *leaderboard* yang menciptakan pendekatan yang bervariasi guna meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat I.M Fatimah Zaroh, yang menyatakan bahwa gamifikasi berkontribusi terhadap peningkatan motivasi serta keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran agama islam, khususnya pada kegiatan menghafal Al-Qur'an, dengan mengintegrasikan elemen gamifikasi yang tepat yang dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan efektif.<sup>63</sup> Berdasarkan hal tersebut, gamifikasi tidak hanya memberikan variasi dalam pembelajaran tetapi juga dapat meningkatkan hafalan, motivasi serta keterlibatan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Selain itu, gamifikasi juga terlibat pada meningkatnya keterlibatan peserta didik dalam pelafalan ayat, Pada siklus I, peserta didik kurang aktif melafalkan ayat Al-Qur'an dalam mengikuti misi. Namun hal tersebut menjadi evaluasi yang menjadi perbaikan yang akan dilaksanakan pada siklus II, sehingga peserta didik menjadi lebih aktif dalam melafalkan agar memperkuat daya ingat mereka. Kondisi ini

---

<sup>63</sup> Zahro, "PEMANFAATAN GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN ISLAM," 2024.

sejalan dengan teori wahdah dalam menghafal Al-Qur'an, yang menekankan pada pengulangan ayat agar membiasakan lisan<sup>64</sup>. Dengan demikian, seringkali peserta didik melafalkan ayat Al-Qur'an maka hafalan akan menjadi lebih kuat dan tidak mudah dilupakan, sehingga ini menjadi faktor pendukung dalam keberhasilan pembelajaran hafalan Al-Qur'an berbasis gamifikasi.

Disamping itu, dukungan dari orang terdekat juga menjadi salah satu faktor keberhasilan pembelajaran tersebut. Menghafal Al-Qur'an tidak mudah, membutuhkan dan semangat yang kuat. Penerapan gamifikasi di sekolah akan lebih berhasil jika ada dukungan penuh dari orang tua. Ketika peserta mendapat penghargaan disekolah, apresiasi tambahan dari keluarga akan membuat peserta didik lebih semangat, terutama dalam menambah hafalan<sup>65</sup>. Hal ini menunjukkan dukungan dari orang terdekat menjadi penting dalam menjaga konsistensi hafalan peserta didik, terutama di luar jam pembelajaran.

Namun demikian, dalam pelaksanaannya masih ditemukan beberapa kendala yang mempengaruhi proses pembelajaran. Salah satunya suasana kelas yang kurang kondusif saat belangsungnya pembelajaran. Tingginya antusiasme peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang terintegrasi dengan elemen gamifikasi, sehingga peserta didik lebih fokus pada kompetisinya. Peserta didik

---

<sup>64</sup> Masduki, "Implikasi Psikologis Bagi Penghafal Al-Qur'an."

<sup>65</sup> Khoirulloh dkk., "Strategi Menghafal Al-Qur'an Santri Pondok Pesantren Tahfidzul Qur'an Griya Qur'an 3 Klaten."

menjadi sangat aktif membuat suasana ruangan kelas yang menjadi ramai, sehingga mengganggu fokus belajar peserta didik yang lain. Hal ini berbeda pandangan yang dikemukakan oleh Mekler et al. (2017) bahwa gamifikasi dapat membantu dalam mengelola kelas melalui penguatan positif, tanpa mengandalkan metode hukuman<sup>66</sup>. Temuan ini menunjukkan bahwa teori ini bersifat ideal, namun keadaan lapangan bersifat kompleks, hal ini menunjukkan bahwa efektivitas gamifikasi dalam menciptakan suasana kelas yang kondusif bergantung pada pengelolaan dan desain pembelajaran yang diterapkan oleh guru.

Selain itu, faktor penghambat yang ditemukan ketidakmerataan kemampuan membaca Al-Quran. Ketidakmerataan kemampuan peserta didik berpengaruh pada proses pembelajaran serta pencapaian tujuan pembelajaran peserta didik. Ketidakmerataan ini menuntut adanya strategi pembelajaran yang mampu mengakomodasi perbedaan kemampuan peserta didik. Hal ini sejalan dengan pernyataan dari Ruslan et al. (2025) bahwa peran guru sangat krusial dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang responsive dan adaptif terhadap heterogenitas kemampuan peserta didik. Selain itu ketidakmerataan ini juga berdampak pada psikologis peserta didik. Hal ini dapat dijelaskan melalui teori *Self-Determination* yang dikemukakan oleh Edward L. Deci dan Richard M. Ryan yang

---

<sup>66</sup> Rohana, "Gamifikasi Dalam Manajemen Kelas: Analisis Kepustakaan Terhadap Efektivitas Dan Keterlibatan Siswa," *Al-Zayn : Jurnal Ilmu Sosial & Hukum* 3, no. 2 (2025): 926–33, <https://doi.org/10.61104/alz.v3i2.1207>.

menyatakan bahwa kondisi yang mendukung terpenuhinya tiga kebutuhan psikologis dasar yaitu autonomi, kompetensi serta keterhubungan akan mendorong motivasi dan keterlibatan peserta didik yang optimal. Namun, peserta didik yang belum mampu membaca Al-Qur'an menunjukkan bahwa ketiga kebutuhan tersebut belum terpenuhi. Hal ini disebabkan oleh kurangnya dorongan dari diri sendiri (autonomi), rendah percaya diri dalam membaca (kompetensi) dan kurangnya dukungan dari orang terdekat<sup>67</sup>. Kondisi ini menyebabkan motivasi dan keterlibatan belajar peserta didik menjadi rendah sehingga berdampak pada belum optimalnya kemampuan membaca Al-Qur'an. Oleh karena itu, peserta didik akan sulit mengikuti pembelajaran berbasis gamifikasi, terutama yang bersifat kompetitif. Peserta didik yang belum mampu akan merasa tertinggal dan kurang percaya diri dan cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran.

---

<sup>67</sup> *Theory – Selfdeterminationtheory.Org*, t.t., diakses 8 Juni 2026, <https://selfdeterminationtheory.org/theory/>.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus di kelas II A SD Muhammadiyah Condong Catur, dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran hafalan Al-Qur'an memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga peserta didik lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh adanya aktivitas dalam pembelajaran seperti adanya tantangan melalui penaklukan misi, pemberian poin, *reward*, dan *leaderboard*, yang mendorong peserta didik untuk lebih antusias dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran hafalan Al-Qur'an berbasis gamifikasi, sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna, partisipatif, dan mendukung peningkatan hafalan Al-Qur'an peserta didik.

Peningkatan hafalan Al-Qur'an peserta didik terlihat dari nilai rata-rata yang mengalami kenaikan dari *pretest* ke *posttest* yaitu dari 60,69 menjadi 70,00 pada siklus I dan kembali meningkat pada siklus II yaitu dari 63,22 (*pretest*) ke 76,45 (*posttest*). Peningkatan pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan sebesar 14,83%. Selanjutnya siklus II mengalami

peningkatan yang lebih tinggi sebesar 20,93%. Hal ini menunjukkan adanya kenaikan sebesar 6,10% dari siklus I ke siklus II.

Peningkatan kemampuan hafalan Al-Qur'an peserta didik dipengaruhi oleh beberapa faktor pendukung, antara lain meningkatnya motivasi belajar melalui gamifikasi, keterlibatan aktif peserta didik dalam pelafalan ayat, serta dukungan dari orang terdekat. Namun, terdapat juga faktor penghambat, seperti keterbatasan waktu pembelajaran, pengelolaan kelas yang belum optimal, serta rendahnya kemampuan dasar peserta didik. Dengan demikian, keberhasilan penerapan gamifikasi tidak hanya ditentukan oleh metode yang digunakan, tetapi bagaimana metode tersebut dapat dikelola dan didukung oleh berbagai faktor pendukung serta diminimalkan hambatannya. Dengan pengelolaan yang tepat, gamifikasi dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan hafalan Al-Qur'an peserta didik.

## **B. Saran**

1. Untuk Guru Hafalan Al-Qur'an, disarankan untuk menggunakan pendekatan gamifikasi sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran hafalan Al-Qur'an, karena pendekatan ini terbukti dapat membantu meningkatkan keterlibatan, antusias, serta hafalan Al-Qur'an peserta didik.
2. Untuk peserta didik, peserta didik diharapkan dapat lebih serius dan konsisten dalam mengikuti pembelajaran hafalan Al-Qur'an, serta tidak hanya berfokus pada penambahan hafalan, tetapi juga memperkuat

hafalan yang sudah ada. Selain itu, peserta didik juga diharapkan memanfaatkan kegiatan gamifikasi sebagai sarana meningkatkan semangat dan kualitas hafalan.

3. Untuk sekolah, diharapkan dapat mendukung penerapan pembelajaran inovatif seperti gamifikasi dengan menyediakan fasilitas dan kebijakan yang mendukung. Selain itu, sekolah juga diharapkan dapat mengembangkan program pembiasaan hafalan al-Qur'an yang terintegrasi dengan metode pembelajaran yang menarik agar kualitas hafalan peserta didik semakin meningkat.
4. Untuk peneliti selanjutnya. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan penelitian yang serupa. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengkaji penerapan gamifikasi dengan variasi metode dan media yang berbeda, serta menguji efektivitasnya pada jenjang dan materi yang lain agar memperoleh hasil lebih luas dan mendalam.

## DAFTAR PUSTAKA

- aji, Rendi Seno, Muhamad Priatna, Dan Agus Sarifudin. *Pengaruh Hafalan Al Quran Terhadap Peningkatan Kecerdasan Spiritual Santri*. T.T.
- Anam, Saeful, Upik Khoirul Abidin, Dan Rasidi Rasidi. *Gamifikasi Dalam Pembelajaran; Membangun Kreativitas Dan Kolaborasi Siswa*. Academia Publication, 2024.
- Ardiansyah, Risnita, Dan M. Syahrani Jailani. “Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif.” *Ihsan : Jurnal Pendidikan Islam* 1, No. 2 (2023): 1–9. <https://doi.org/10.61104/Ihsan.V1i2.57>.
- Ariani, Diana. “Gamifikasi Untuk Pembelajaran.” *Jurnal Pembelajaran Inovatif* 3, No. 2 (2020): 144–49. <https://doi.org/10.21009/Jpi.032.09>.
- Azzahra, Lutfiyyah, Dan Dodi Irawan. *Pentingnya Mengenalkan Alqur'an Sejak Dini Melalui Pendidikan Agama Islam*. T.T.
- Bogor, Pondok Pesantren Darunnajah 2. Cipining. “Apa Keutamaan Menghafal Al-Qur'an Dan Bagaimana.” *Pesantren Darunnajah*, 14 Maret 2025. <https://darunnajah.com/apa-keutamaan-menghafal-al-quran-dan-bagaimana-dampaknya-bagi-orang-tua/>.
- “Efektivitas Sistem Reward Bintang Dalam Meningkatkan Hafalan Al-Qur'an Di Maskanul Qur'an Desa Kusambi Hilir | Rifa'i | Al Khidma: Jurnal Pengabdian Masyarakat.” Diakses 7 Januari 2026. <https://jurnal.stiq-amuntai.ac.id/index.php/al-khidma/article/view/2935/1636>.
- Fadli, Muhammad Rijal. “Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif.” *Humanika: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum* 21, No. 1 (2021): 33–54. <https://doi.org/10.21831/Hum.V21i1.38075>.
- “Gamifikasi Dalam Pendidikan: Strategi Inovatif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Generasi Digital Natives.” Diakses 19 Januari 2026. <https://guruinovatif.id/artikel/gamifikasi-dalam-pendidikan-strategi-inovatif-untuk-meningkatkan-motivasi-belajar-siswa-generasi-digital-natives>.
- Hakkul, Hakkul Yakin, Azhar, Dan Herdiana Oktavianinnisa. “Latihan Penggunaan Aplikasi Interaktif Untuk Menghafal Surah Pendek Di Sdn Pemotoh

Tanggak.” *Bale Ngabdi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 3, No. 1 (2024): 20–28.

Hidayat, Anwar. “Penjelasan Teknik Purposive Sampling Secara Detail.” *Statistikian*, 1 Juni 2017. <https://www.statistikian.com/2017/06/penjelasan-teknik-purposive-sampling.html>.

Jauhar, Sitti, Abd Kadir, Dan Andi Nur Indah Sari. “Penerapan Gamifikasi Struktural Untuk Meningkatkan Minat Belajar Ips Siswa Kelas Iv Sd Negeri 6 Watampone Kabupaten Bone.” *Macca : Science-Edu Journal*, Advance Online Publication, 8 Juni 2025. <https://doi.org/10.51574/msej.v2i2.3094>.

Kapp, Karl. “Two Types Of #Gamification.” *Karl Kapp*, 25 Maret 2013. <https://karlkapp.com/two-types-of-gamification/>.

Khoirulloh, Alfian Nurul, Hafidz Hafidz, Dan Husna Nashihin. “Strategi Menghafal Al-Qur’an Santri Pondok Pesantren Tahfidzul Qur’an Griya Qur’an 3 Klaten.” *Attractive : Innovative Education Journal* 5, No. 2 (2023): 863–77. <https://doi.org/10.51278/aj.v5i2.810>.

Lukianto, Fahmi Azis, Fauzal Maula L. Rosjid, Buyung Al Gifari, Dan Khuriyah Suryo. “Integrasi Kurikulum Tahfidz Al-Qur’an Dengan Pendidikan Formal Di Pptq Nurul Istiqlal Wonosari Klaten: Penelitian.” *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan* 4, No. 2 (2025): 9319–25. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3155>.

Maesaroh, Iis, Ully Arta Miladia, Millah Fithriyan, Dan Lukman Nulhakim. “Teknik Pengumpulan Data Dalam Penelitian.” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, No. 02 (2025): 315–25. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.27110>.

Mahbubi, M., Dan Homaidi. “Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Peningkatan Motivasi Belajar Siswa.” *Al-Abshor : Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, No. 1 (2025): 1–9. <https://doi.org/10.71242/wf9q5253>.

Masduki, Yusron. “Implikasi Psikologis Bagi Penghafal Al-Qur’an.” *Medina-Te : Jurnal Studi Islam* 14, No. 1 (2018): 18–35. <https://doi.org/10.19109/medinate.v14i1.2362>.

*Menghafal Al-Qur’an Itu Gampang*. Mutiara Media, T.T.

Muhana, Taufiq Alif. “Pengaruh Game Edukasi Islam ‘Cinta Qur’an’ Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hafalan Siswa Kelas Viii Tahfidz Mts Negeri

5 Bojonegoro.” Undergraduate\_(S1), Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, 2025. <https://doi.org/10.54373/Imej.V5i6.2318>.

Nurfadhilah, Nada. *Pengembangan Aplikasi Geduq (Game Edukasi Al-Qur'an) Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hafalan Al-Qur'an Pada Peserta Didik Jenjang Sekolah Dasar Di 4 Sd Negeri Kecamatan Pakem Sleman*. 2025.

Nurnaningsih, Sri Maya, Dan Lina Revilla Malik. “Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini.” *Indo-Mathedu Intellectuals Journal* 5, No. 6 (2024): 8106–14. <https://doi.org/10.54373/Imej.V5i6.2318>.

Prabowo, Sono. *Metode Menghafal Al-Qur'an Untuk Anak-Anak Yang Kecanduan Gawai Dan Game Online Di Rumah Tahfidz Al- Fatihah Semarang*. T.T.

Prof. Dr. H.E. Mulyasa, M.Pd. *Praktik Penelitian Kelas*. Ketiga. Pt Remaja Rosdakarya Offset, 2010.

Putri, Heni Julaika, Dan Sri Murhayati. *Metode Pengumpulan Data Kualitatif*. 9 (2025).

Retno Ayu Wulandari, Nailla Rafa Safitri, Nilot Pramudita Ayu Mahesty, Dkk. “Peningkatan Skill Wawancara Narasumber Melalui Pelatihan Jurnalistik Teknik Wawancara Narasumber Pada Siswa Sma 02 Masehi Psak Semarang.” *Tuturan: Jurnal Ilmu Komunikasi, Sosial Dan Humaniora* 2, No. 3 (2024): 205–18. <https://doi.org/10.47861/Tuturan.V2i3.1094>.

Rif'atul Amaliah, Novia, Dan Khoirul Anwar. “Penerapan Digital Pbl Berbasis Flashcard Dalam Meningkatkan Kemampuan Adaptasi Literasi Dan Perkembangan Kognitif Di Kelas Besar.” *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar* 8, No. 2 (2023): 210–24. <https://doi.org/10.22437/Gentala.V8i2.29983>.

Rohana. “Gamifikasi Dalam Manajemen Kelas: Analisis Kepustakaan Terhadap Efektivitas Dan Keterlibatan Siswa.” *Al-Zayn : Jurnal Ilmu Sosial & Hukum* 3, No. 2 (2025): 926–33. <https://doi.org/10.61104/Alz.V3i2.1207>.

Saharani, Lutfia, Dan Arie Dwi Ningsih. “Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Pembelajaran Tahfidz Di Mtss Al-Washliyah Medan Krio.” *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat* 5, No. 1 (2025): 287–95. <https://doi.org/10.56832/Edu.V5i1.785>.

Saleh, Sirajuddin, S. Pd, Dan M. Pd. *Analisis Data Kualitatif*. T.T.

Salsa. “Mengetahui Gamifikasi, Tren Pendidikan 2025 Yang Sedang Naik Daun.” *Universitas Multimedia Nusantara*, 18 Agustus 2025.

<https://www.umma.ac.id/mengenal-gamifikasi-tren-pendidikan-2025-yang-sedang-naik-daun/>.

Simanjuntak, Dahliati. "Faktor-Faktor Pendukung Dan Penghambat Dalam Menghafal Al-Qur'an." *Al Fawatih: Jurnal Kajian Al Quran Dan Hadis* 2, No. 2 (2021): 92–101. <https://doi.org/10.24952/alfawatih.V2i2.5613>.

"Simt - Sistem Informasi Manajemen Talenta." Diakses 13 Mei 2026. [https://simt.kemendikdasmen.go.id/prestasi-sekolah?jenjang\\_pendidikan=sd&kode\\_provinsi=&provinsi\\_str=&kode\\_kabupaten=&kabupaten\\_str=](https://simt.kemendikdasmen.go.id/prestasi-sekolah?jenjang_pendidikan=sd&kode_provinsi=&provinsi_str=&kode_kabupaten=&kabupaten_str=).

Susanto, Dedi, Risnita, Dan M. Syahrani Jailani. "Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Penelitian Ilmiah." *Jurnal Qosim Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora* 1, No. 1 (2023): 53–61. <https://doi.org/10.61104/jq.V1i1.60>.

Theory – *Selfdeterminationtheory.Org*. T.T. Diakses 8 Juni 2026. <https://selfdeterminationtheory.org/theory/>.

Ulfah, Maulidani, Afnibar Afnibar, Dan Ulfatmi Ulfatmi. "Penerapan Teori Kognitif Dalam Menghafal Al-Quran Terhadap Kesehatan Mental." *Jurnal Intelek Insan Cendikia* 1, No. 10 (2024): 7993–98.

"View Of Kajian Teoritis Tentang Teknik Analisis Data Dalam Penelitian Kualitatif: Perspektif Spradley, Miles Dan Huberman." Diakses 16 Januari 2026. <https://pub.nuris.ac.id/journal/jomaa/article/view/93/20>.

Yulianti, Yulianti, Ridwan Said Ahmad, Dan Supriadi Torro. "Pengaruh Pretest Dan Posttest Terhadap Motivasi Belajar Sosiologi Pada Siswa Kelas Xi Ips Di Upt Sma Negeri 2 Jenepono." *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)* 2, No. 1 (2024): 236–45. <https://doi.org/10.54066/jupendis.V2i1.1211>.

Yunita, Noralia Purwa, Dan Prof Richardus Eko Indrajit. *Gamification: Membuat Belajar Seasyik Bermain Game*. Penerbit Andi, 2022.

Zahro, I. M. Fatimah. "Pemanfaatan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Islam: Membangun Motivasi Siswa Dalam Menghafal Al-Qur'an." *Istinbath* 16, No. 2 (2024): 65–77. <https://doi.org/10.19109/istinbath.V16i2.24824>.

Zahro, I. M. Fatimah. "Pemanfaatan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Islam: Membangun Motivasi Siswa Dalam Menghafal Al-Qur'an." *Istinbath* 16, No. 2 (2024): 65–77. <https://doi.org/10.19109/istinbath.V16i2.24824>.

## **LAMPIRAN**

### **Lampiran 1; Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran**

#### **RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

##### **MATA PELAJARAN HAFALAN**

|                |                                 |
|----------------|---------------------------------|
| Sekolah        | : SD Muhammadiyah Condong Catur |
| Mata Pelajaran | : Hafalan                       |
| Kelas/Semester | : II/ Genap                     |
| Tahun Ajaran   | :2025/2026                      |
| Materi Pokok   | : Surat At- Takatsur            |
| Alokasi Waktu  | : 2 JP                          |

##### **A. Capaian Pembelajaran**

Peserta Didik Mampu Menghafal Q.S At-Takatsur Dengan Lancar, Urut, Dan Benar Sesuai Dengan Kaidah Tajwid Dasar.

##### **B. Tujuan Pembelajaran**

1. Menghafal QS. At-Takatsur dengan laancar
2. Menghafal ayat secara urut dan benar
3. Menunjukkan sikap semangat dan percaya diri dalam menyetorkan hafalan

##### **C. Pendekatan dan Metode/ Strategi Pembelajaran**

1. Pendekatan pembelajaran : Gamifikasi
2. Metode pembelajaran : Drill

##### **D. Media dan Alat Pembelajaran**

1. Media : Game Interaktif Edukatif
2. Alat: Laptop, smart TV

##### **E. Sumber Belajar**

Al-Qur'an

##### **F. Langkah- Langkah Pembelajaran**

| No | Kegiatan Pembelajaran                                                                                                                      | Waktu    |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|
| 1. | Salam pembuka dan pengenalan                                                                                                               | 10 Menit |
| 2. | Berdoa sebelum belajar                                                                                                                     |          |
| 3. | Peneliti memberikan apersepsi                                                                                                              |          |
| 4. | Peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik                                                                             |          |
| 5. | Menjelaskan sistem pembelajaran tentang gamifikasi                                                                                         |          |
| 6. | Mengerjakan <i>pretest</i>                                                                                                                 |          |
|    | Kegiatan Inti                                                                                                                              | Waktu    |
| 1. | Peneliti melakukan pemanasan bersama peserta didik dengan membaca QS. At-Takatsur sebanyak 3x dengan menggunakan metode drill (buka tutup) | 50 menit |
| 2. | Menjelaskan konsep gamifikasi kepada peserta didik                                                                                         |          |
| 3. | Memulai misi 1 : Lengkapi ayat-ayat dalam surat at-takatsur                                                                                |          |
| 4. | Memberikan umpan balik kepada siswa yang berhasil meraih peringkat pertama pada misi pertama                                               |          |
| 5. | Melanjutkan permianan dengan menjelaskan misi 2 kepada peserta didik                                                                       |          |
| 6. | Memulai misi 2: Menyusun ayat dalam surat at-takatsur                                                                                      |          |
| 7  | Memberikan umpan balik kepada siswa yang berhasil meraih peringkat pertama pada misi kedua                                                 |          |
|    | Mengerjakan <i>posttest</i>                                                                                                                |          |

|    | Kegiatan Penutup                      | Waktu    |
|----|---------------------------------------|----------|
| 1. | Peneliti memberikan penguatan hafalan | 10 menit |
| 2. | Refleksi pembelajaran                 |          |
| 3. | Mengucapkan hamdalah                  |          |
| 4. | Salam penutup                         |          |

## **RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBEAJARAN (RPP)**

### **MATA PELAJARAN HAFALAN**

Sekolah : SD Muhammadiyah Condong Catur  
 Mata Pelajaran : Hafalan  
 Kelas/Semester : II/ Genap  
 Tahun Ajaran : 2025/2026  
 Materi Pokok : Q.S Al Humazah  
 Alokasi Waktu : 2 JP

#### **G. Capaian Pembelajaran**

Peserta Didik Mampu Menghafal Q.S Al-Humazah Dengan Lancar, Urut, Dan Benar Sesuai Dengan Kaidah Tajwid Dasar.

#### **H. Tujuan Pembelajaran**

4. Menghafal QS. At-Takatsur dengan laancar
5. Menghafal ayat secara urut dan benar
6. Menunjukkan sikap semangat dan percaya diri dalam menyetorkan hafalan

#### **I. Pendekatan dan Metode/ Strategi Pembelajaran**

3. Pendekatan pembelajaran : Gamifikasi
4. Metode pembelajaran : Drill

#### **J. Media dan Alat Pembelajaran**

3. Media : Game Interaktif Edukatif
4. Alat: Laptop, smart TV

K. Sumber Belajar

Al-Qur'an

L. Langkah- Langkah Pembelajaran

| No | Kegiatan Pembelajaran                                                                                                                     | Waktu    |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|
| 1. | Salam pembuka dan pengenalan                                                                                                              | 10 Menit |
| 2. | Berdoa sebelum belajar                                                                                                                    |          |
| 3. | Peneliti memberikan apersepsi                                                                                                             |          |
| 4. | Peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik                                                                            |          |
| 5. | Mengerjakan <i>pretest</i>                                                                                                                |          |
| 6. | Membagi siswa secara berkelompok                                                                                                          |          |
|    | Kegiatan Inti                                                                                                                             | Waktu    |
| 1. | Peneliti melakukan pemanasan bersama peserta didik dengan membaca QS. Al-Humazah sebanyak 3x dengan menggunakan metode drill (buka tutup) | 50 menit |
| 2. | Menjelaskan konsep gamifikasi kepada peserta didik                                                                                        |          |
| 3. | Peneliti meminta perwakilan dari masing-masing kelompok untuk maju ke depan mengambil nomor urut                                          |          |
| 4. | Kelompok yang mendapatkan urutan pertama akan menjawab pertanyaan terlebih dahulu                                                         |          |
| 5. | Kelompok lain mempersiapkan dirinya untuk maju                                                                                            |          |
| 6. | Kelompok yang meraih skor tertinggi mendapatkan <i>reward</i>                                                                             |          |

|    |                                                                                                   |          |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|
| 7. | Kelompok yang mendapatkan skor terendah akan membaca surat al humazah Bersama-sama di depan kelas |          |
| 8. | Mengerjakan <i>posttest</i>                                                                       |          |
|    | Kegiatan Penutup                                                                                  | Waktu    |
| 1. | Peneliti memberikan penguatan hafalan                                                             | 10 menit |
| 2. | Refleksi pembelajaran                                                                             |          |
| 3. | Mengucapkan hamdalah                                                                              |          |
| 4. | Salam penutup                                                                                     |          |

## Lampiran 2: Soal *Pretest* dan *Posttest*

### Soal *Pretest* dan *Posttest* Siklus I

#### PRETEST & POSTEST SIKLUS 1

NAMA :

ABSEN :

**A. Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d dibawah ini yang benar!**

1. Surat At-Takatsur terdiri dari berapa ayat?
  - a. 6 ayat
  - b. 7 ayat
  - c. 8 ayat
  - d. 9 ayat
2. “At-Takatsur” artinya adalah
  - a. Bermegah-megahan
  - b. Waktu sore
  - c. Bergembira
  - d. Hari kiamat
3. Surat At-Takatsur diturunkan di kota
  - a. Madinah
  - b. Mekkah
  - c. Mesir

- d. Jeddah
4. Sambungkanlah potongan ayat berikut ini!  
*“Al- haakumut....*
- Maqoobir
  - Ta’lamun
  - Takaatsurr
  - ‘ilmal-yaqiinn
5. Sambungkanlah potangan ayat berikut ini!  
*“Tsumma latus-alunna yauma -idzin....*
- Maqoobir
  - ‘anin-na’im
  - Ta’lamun
  - ‘ilmal-yaqiin
6. Sambungkanlah potongan ayat berikut ini!  
 ثُمَّ لَتَرَوْهَا .....
- التَّكَاثُرُ
  - عَيْنَ الْيَقِينِ
  - عِلْمَ الْيَقِينِ
  - الْجَحِيمِ
7. Sambungkanlah potongan ayat berikut ini!  
 ثُمَّ كَلَّا سَوْفَ .....
- عَنِ النَّعِيمِ
  - الْمَقَابِرِ
  - تَعْلَمُونَ
  - التَّكَاثُرُ
8. Sambungkanlah potongan ayat berikut ini!  
 حَتَّى زُرْتُمْ .....
- حَتَّى
  - الْجَحِيمِ

- c. لَتَرَوُنَّ
- d. الْمَقَابِرَ

9. Lengkapi ayat dibawah ini!

.....الْجَحِيمِ

- a. لَتَرَوُنَّ
- b. حَتَّىٰ زُرْتُمُ
- c. ثُمَّ لَنَسْأَلَنَّ
- d. حَتَّىٰ

10. Lengkapi ayat dibawah ini!

.....يَوْمَئِذٍ عَنِ النَّعِيمِ

- a. لَتَرَوُنَّ
- b. ثُمَّ لَنَسْأَلَنَّ
- c. كَلَّا سَوْفَ
- d. ثُمَّ كَلَّا سَوْفَ

### Soal Pretest dan Posttest Siklus II

#### PRETEST & POSTEST SIKLUS II

NAMA :

ABSEN :

**A. Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d dibawah ini yang benar!**

Pilihlah kelanjutan ayat yang paling tepat untuk melengkapi potongan ayat di bawah ini!

1. "Wailul likulli humazatil lumazah..."

- a. Alladzii jama'a maalaw wa 'addadah
- b. Yahsabu anna maalahu akhladah
- c. Kalla layumbadzanna fil huthamah
- d. Fil 'amadin mumaddadah

2. "Kalla layumbadzanna fil..."

- a. Ma'iyah
- b. Huthamah
- c. Sa'irah
- d. Jahiim

3. "Innahaa 'alaihim..."

- a. Naarullahil muuqadah
- b. Mu'shadatun
- c. Mumaddadah
- d. Afidah

4. Lanjutkan ayat berikut!

يَحْسَبُ أَنَّ مَالَهُ أَخْلَدَهُ

- a. كَلَّا لَيُنْبَذَنَّ فِي الْحُطَمَةِ
- b. وَمَا أَدْرَاكَ مَا الْحُطَمَةُ
- c. وَيْلٌ لِّكُلِّ هُمَزَةٍ لُّمَزَةٍ
- d. الَّذِي جَمَعَ مَالًا وَعَدَّدَهُ

5. Lanjutkan ayat berikut!

الَّذِي جَمَعَ مَالًا وَعَدَّدَهُ

- a. وَيْلٌ لِّكُلِّ هُمَزَةٍ لُّمَزَةٍ
- b. يَحْسَبُ أَنَّ مَالَهُ أَخْلَدَهُ
- c. وَمَا أَدْرَاكَ مَا الْحُطَمَةُ
- d. وَيْلٌ لِّكُلِّ هُمَزَةٍ لُّمَزَةٍ

6. Lanjutkan ayat berikut!

وَمَا أَدْرَاكَ مَا الْحُطَمَةُ

- a. إِنَّهَا عَلَيْهِمْ مُّوَصَّدَةٌ
- b. فِي عَمَدٍ مُمَدَّدَةٍ

- c. الَّتِي تَطَّلِعُ عَلَى الْآفِدَةِ<sup>ق</sup>
- d. نَارُ اللَّهِ الْمُوقَدَةُ<sup>ل</sup>

7. Lengkapi potongan ayat dibawah ini!

..... عَلَيْهِمْ مُّوَصَّدَةٌ<sup>ل</sup>

- a. إِنَّهَا
- b. يَحْسَبُ
- c. نَارُ اللَّهِ
- d. الْمُوقَدَةُ<sup>ل</sup>

8. Lengkapi potongan ayat dibawah ini!

..... عَلَى الْآفِدَةِ<sup>ق</sup>

- a. الَّتِي تَطَّلِعُ
- b. نَارُ اللَّهِ الْمُوقَدَةُ<sup>ل</sup>
- c. الَّذِي جَمَعَ
- d. إِنَّهَا عَلَيْهِمْ

9. Surat Al-Humazah terdiri dari berapa ayat?

- a. 6 ayat
- b. 7 ayat
- c. 9 ayat
- d. 8 ayat

10. “Al-Humazah” artinya adalah

- a. Bermegah-megahan
- b. Hari kiamat
- c. Pengumpat
- d. Sapi betina

### Lampiran 3: Instrumen Penelitian

| N<br>o | Fokus<br>Penelitian | Aspek | Indikator | Pertanyaan |
|--------|---------------------|-------|-----------|------------|
|--------|---------------------|-------|-----------|------------|

|    |                                                                                                                                  |                          |                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------|-----------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Bagaimana Implementasi pendekatan gamifikasi dapat meningkatkan hafalan alqur'an siswa kelas II di SD Muhammadiyah Condong Catur | Perencanaan Pembelajaran | Peneliti menyiapkan RPP           | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menurut bapak, apakah peneliti menyiapkan RPP dan media pembelajaran dengan baik?</li> <li>2. Apakah peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran dengan jelas?</li> <li>3. Sebelum penerapan gamifikasi, biasanya siswa menggunakan metode menghafal apa ya? (guru)</li> <li>4. Sebelumnya siswa menyatorkan hafalan setiap pembelajaran itu bagaimana?</li> <li>5. Siswa lebih termotivasi untuk menghafal biasa dengan menggunakan motivasi apa?</li> <li>6. Bagaimana cara bapak untuk mnumbuhkan motivasi siswa dalam menghafal?</li> <li>7. Apakah ada Faktor penghambat dalam hafalan?</li> </ol> |
|    |                                                                                                                                  |                          | Penerapan/ Pelaksanaan gamifikasi | <ol style="list-style-type: none"> <li>8. Bagaimana pelaksanaan gamifikasi dalam pembelajaran</li> </ol>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |

|  |  |  |                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|--|--|--|----------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  |  |                            | <p>hafalan al-qur'an di kelas? (guru)</p> <p>9. Apakah langkah-langkah pembelajaran sudah berjalan sesuai rencana? (guru)</p> <p>10. Apakah siswa aktif dalam mengikuti pemanasan? (guru)</p> <p>11. Apakah peneliti menjelaskan konsep gamifikasi dengan jelas? (guru)</p> <p>12. Apakah kamu memahami aturan permainan yang sudah dijelaskan peneliti? (siswa)</p> <p>13. apakah kamu semangat jika menghafal sambil bermain? (siswa)</p> |
|  |  |  | Respon terhadap gamifikasi | <p>1. Bagaimana respon peserta didik terhadap pembelajaran gamifikasi? (guru)</p> <p>2. Apakah peserta didik terlihat lebih aktif selama pembelajaran? (guru)</p>                                                                                                                                                                                                                                                                           |

|  |  |  |                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|--|--|--|------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  |  |                                    | <p>3. Bagaimanatingkat antusiasme siswa selama kegiatan berlangsung? (guru)</p> <p>4. Apakah kamu senang belajar sambil bermain? (siswa)</p> <p>5. Apakah belajar sambil bermain membuat kamu jadi semangat belajar? (siswa)</p> <p>6. Apakah adanya poin dan papan peringkat membuat kamu semangat dalam mengikuti pembelajaran? (siswa)</p> |
|  |  |  | Kendala dalam penerapan gamifikasi | <p>1. Apa saja kendala yang bapak amati selama pembelajaran berlangsung? (guru)</p> <p>2. Apakah terdapt kesulitan pada peserta didik dalam mengikuti kegiatan gamifikasi? (guru)</p> <p>3. Apakah pengelolaan kelas berjalan dengan baik selama pembelajaran?</p> <p>4. Apakah waktu pelaksanaan cukup untuk melaksanakan</p>                |

|    |                                                  |                              |                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|----|--------------------------------------------------|------------------------------|---------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |                                                  |                              |                                                   | <p>seluruh kegiatan?</p> <p>5. Apakah kamu merasa kesulitan dalam mengikuti permainan? (siswa)</p> <p>6. Bagian mana yang paling sulit menurutmu? (siswa)</p>                                                                                                                                                                                                                                              |
|    |                                                  |                              | Efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan hafalan | <p>1. Apakah pembelajaran berbasis gamifikasi yang di amati menunjukkan peningkatan hafalan siswa? (guru)</p> <p>2. Bagaimana perubahan kemampuan siswa dibandingkan sebelum pembelajaran? (guru)</p> <p>3. Apakah metode ini terlihat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran hafalan? (guru)</p> <p>4. Apakah kamu merasa lebih mudah menghafal?</p> <p>5. Apakah hafalanmu menjadi lebih lancar?</p> |
| 2. | Apa tantangan dan hambatan dalam mengintegrasika | Tantangan dan hambatan dalam | Pemahaman siswa terhadap gamifikasi               | 1. Bagaimana pemahaman peserta didik terhadap aturan                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |

|  |                                                                                      |                      |                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|--|--------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|--------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | n gamifikasi ke dalam hafalan alqur'an siswa kelas II SD Muhammadiyah Condong Catur? | penerapan gamifikasi |                    | <p>permainan yang diterapkan?</p> <p>2. Apakah terdapat siswa yang mengalami kesulitan memahami intruksi pembelajaran berbasis gamifikasi?</p> <p>3. Bagaimana kemampuan siswa dalam mengikuti alur permainan selama pembelajaran</p> <p>4. Apakah kamu memahami cara bermain dalam pembelajaran tadi?</p> <p>5. Apakah aturan permainan mudah dipahami?</p> <p>6. Apakah kamu pernah merasa bingung saat mengikuti permainan</p> |
|  |                                                                                      |                      | Keterlibatan siswa | <p>1. Bagaimana tingkat keterlibatan peserta didik selama pembelajaran berlangsung?</p> <p>2. Apakah semua siswa aktif mengikuti kegiatan gamifikasi?</p>                                                                                                                                                                                                                                                                         |

|  |  |  |                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|--|--|--|---------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  |  |                           | <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Apakah terdapat siswa yang kurang berpartisipasi dalam kegiatan?</li> <li>4. Apakah kamu aktif mengikuti permainan di kelas? (siswa)</li> <li>5. Apakah kamu semangat saat belajar dengan permainan? (siswa)</li> <li>6. Apakah kamu ikut semua kegiatan yang diberikan? (siswa)</li> </ol>                                                                                                                               |
|  |  |  | Kesulitan dalam menghafal | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apakah peserta didik mengalami kesulitan dalam menghafal ayat selama pembelajaran?</li> <li>2. Pada bagian apa siswa paling sering mengalami kesulitan?</li> <li>3. Bagaimana kelancaran hafalan siswa selama kegiatan berlangsung?</li> <li>4. Apakah kamu merasa kesulitan saat menghafal ayat?</li> <li>5. Bagian mana yang paling sulit untuk dihafal?</li> <li>6. Apakah kamu sering lupa saat menghafal?</li> </ol> |

|  |  |  |                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|--|--|--|----------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  |  | Pengelolaan kelas    | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana pengelolaan kelas selama pembelajaran berlangsung?</li> <li>2. Apakah suasana kelas kondusif selama kegiatan gamifikasi?</li> <li>3. Apakah terdapat kendala dalam mengatur siswa selama pembelajaran?</li> <li>4. Apakah kelas terasa tertib saat belajar?</li> <li>5. Apakah kamu bisa fokus saat belajar berlangsung?</li> </ol> |
|  |  |  | Sarana dan prasarana | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apakah sarana dan prasarana yang tersedia mendukung pembelajaran gamifikasi?</li> <li>2. Apakah terdapat kendala dalam penggunaan media pembelajaran (misalnya Smart TV)?</li> <li>3. Bagaimana pengaruh fasilitas terhadap kelancaran pembelajaran?</li> <li>4. Apakah kamu bisa melihat tampilan pembelajaran dengan jelas?</li> </ol>      |

|  |  |  |  |                                                             |
|--|--|--|--|-------------------------------------------------------------|
|  |  |  |  | 5. Apakah media yang digunakan membantu kamu dalam belajar? |
|--|--|--|--|-------------------------------------------------------------|

## Pedoman Observasi (*checklist*)

### SIKLUS I

| PEDOMAN OBSERVASI                                                                                                 |           |                |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|----------------|
| Indikator                                                                                                         | Checklist | Catatan        |
| Peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran                                                                         |           | Peserta        |
| Peneliti menjelaskan konsep gamifikasi dengan jelas                                                               | ✓         |                |
| Peneliti melakukan pemanasan sebelum memulai permainan                                                            | ✓         |                |
| Peneliti memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya sebelum memulai permainan                      | ✓         |                |
| Peserta didik aktif memperhatikan penjelasan guru                                                                 |           | Aktif sebagian |
| Peneliti menjelaskan alur permainan                                                                               | ✓         |                |
| Peneliti membangkitkan semangat peserta didik dengan memberikan poin bagi peserta didik yang bisa menaklukan misi | ✓         |                |
| Peserta didik berani melanjutkan ayat dan menyusun ayat secara berurutan                                          | ✓         |                |
| Masing masing peserta didik berusaha untuk menaklukan misi                                                        | ✓         |                |
| Peserta didik menunjukkan semangat dalam belajar                                                                  | ✓         |                |
| Peserta didik menaklukan setiap misi dengan percaya diri                                                          | ✓         |                |

|                                                                                               |   |                                                    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------|---|----------------------------------------------------|
| Peserta didik melakukan setiap misi dengan baik                                               | ✓ |                                                    |
| Peneliti menerapkan misi, poin, leaderboard secara konsisten                                  | ✓ |                                                    |
| Peserta didik terlihat antusias dalam mengikuti permainan                                     | ✓ | antara pelajaran kimia dan hafalan sebelum belajar |
| Peneliti memantau aktivitas peserta didik secara konsisten                                    | ✓ |                                                    |
| Peneliti memberikan <i>reward</i> umpan balik bagi peserta didik yang memiliki poin terbanyak | ✓ |                                                    |
| Peneliti mengulang hafalan sebelum melakukan evaluasi                                         |   |                                                    |
| Peneliti melakukan evaluasi/penutup                                                           | ✓ |                                                    |
| Peneliti membantu peserta didik yang mengalami kesulitan tanpa mengganggu alur pembelajaran   |   |                                                    |

## SIKLUS II

| PEDOMAN OBSERVASI                                                                            |           |         |
|----------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|---------|
| Indikator                                                                                    | Checklist | Catatan |
| Peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran                                                    | ✓         |         |
| Peneliti membagi kelompok                                                                    | ✓         |         |
| Peneliti melakukan pemanasan sebelum memulai permainan                                       | ✓         |         |
| Peneliti memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya sebelum memulai permainan |           |         |
| Peneliti menjelaskan konsep gamifikasi dengan jelas                                          | ✓         |         |
| Peserta didik aktif memperhatikan penjelasan guru                                            | ✓         |         |
| Peneliti membangkitkan semangat peserta                                                      |           |         |

|                                                                                               |   |  |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------|---|--|
| Peserta didik melakukan setiap misi dengan baik                                               | ✓ |  |
| Peneliti menerapkan misi, poin, leaderboard secara konsisten                                  | ✓ |  |
| Peserta didik terlihat antusias dalam mengikuti permainan                                     | ✓ |  |
| Peneliti memantau aktivitas peserta didik secara konsisten                                    | ✓ |  |
| Peneliti memberikan <i>reward</i> umpan balik bagi peserta didik yang memiliki poin terbanyak | ✓ |  |
| Peneliti mengulang hafalan sebelum melakukan evaluasi                                         | ✓ |  |
| Peneliti melakukan evaluasi/penutup                                                           | ✓ |  |
| Peneliti membantu peserta didik yang mengalami kesulitan tanpa mengganggu alur pembelajaran   | ✓ |  |

### Transkrip wawancara

Nama : Eko Apri Anggoro, S.S

Jabatan : Wakil Kepala Sekolah Bidang ISMUBA

Waktu : Kamis, 4 Juni 2026

|          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|----------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Peneliti | Bagaimana Kebijakan sekolah dalam mendukung program hafalan Al-Qur'an bagi peserta didik?                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| Informan | Ya, jadi itu menjadi salah satu komitmen kita, divisi kita ada unggul islami, di sana kita merekrut guru-guru yang memang ini berkompeten di tahfidz, bahkan ada yang hafal Al-Qur'an. Jadi itu memang sebagai komitmen bersama dalam pendampingan dari guru-guru ini juga kita minta untuk dimaksimalkan, dan nanti secara alurnya dari Al-Qur'an. taklifnya hanya just 30 untuk lulus dari sekolah ini. Tetapi menemukan bahwa peserta didik sudah lanjut ke 29 dan 28 menjadi hafalan tambahan. |
| Peneliti | Apa saja program unggulan sekolah yang berkaitan dengan pembelajaran Al-Qur'an?                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |

|          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|----------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Informan | <p>Jadi sebenarnya kita mengangkat semua program sebagai program unggulan kita mbak. Kita unggulan dari semua sisi. Lomba-lomba, yang harapannya juga yang terbaik, unggulan agama juga kita menjadi unggulan terbaik. Termasuk kami di program unggulan agama juga kita juga harapannya nanti ya pertama kan kita akan perlombaan di MTQ yang udah sampe kecamatan, dan juara umum sebanyak 3 kali. kita kayak pembiasaan-pembiasaan Islami gitu lah, karena kita ajak mereka untuk kalau pakaian gak harus, yang penting ketutup. Selain itu, ibadah sunnah yang lainnya gitu kan, kita juga mengajak tahajud, puasa senin kamis, Ternyata ya walaupun gak harus, karena ibadah sunnah ya jadi memang gak wajib untuk mereka lah, tapi paling gak ada satu dua yang mereka itu ikut gitu.</p> <p>Harapannya ya nanti ada, ya ini bukan hanya, bukan hanya menjadi program ini menjadi amal yang itu memang orientasinya yang lillah dan kebiasaan.</p> |
| Peneliti | Bagaimana peran sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran hafalan Al-Qur'an?                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| Informan | <p>Jadi yang pertama, kalau dulu kan awalnya hafalan itu menjadi beban mengajarnya di guru-guru agama. Padahal guru-guru agama kan juga berfokus pada mata pelajaran yang lainnya. Ada al-Islam, biasanya ada kemuhammadiyah, bahasa Arab, sama hafalan. terus artinya kita biar benar-benar kualitasnya bagus ya, terus fokusnya ke hafalan itu. Maka langkah sekolah kemarin adalah merekrut untuk memenuhi nomor baru, ya mereka bidangnya di hafalan ini, grupannya kita rekrut itu. Dan kalau dikatakan jamnya sedikit, ya kalau sedikit jam</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |

|          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|----------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|          | secara struktur kurikulumnya, karena masing-masing kelasnya 2JP kali kan abcd hanya 8 jam, tapi tugas mereka tidak sampai situ, mereka harus datang pagi yang mau setoran boleh diluar jam pelajaran, dan kita sudah punya SOP, sampai habis magrib pun mereka setoran melalui video call. Dan diminta untuk semua anak harus ikut video call, jangan sampai hanya anak-anak tertentu yang ikut.   |
| Peneliti | Apakah sekolah mendukung inovasi pembelajaran seperti gamifikasi pak?                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| Informan | Sekolah malah justru mendorong kami semua untuk teurs berinovasi mba, Kepala itu menyampaikan kalau kegiatan hanya polanya itu mohon maaf, pola itu sudah diduplikat oleh sekolah yang lain juga. Kegiatannya seperti ini, orang lihat, oh ini contohnya mereka mendorong kita, kalau kita hanya seperti itu lagi, ya kita nggak jauh beda dengan yang lainnya gitu. Kita harus selalu berinovasi. |
| Peneliti | Apa harapan bapak terhadap pembelajaran hafalan Al-Qur'an kedepannya?                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| Informan | Harapannya ya, mayoritas peserta didik bisa menghafal juz 30 lah setelah keluar dari sekolah ini. Semakin berproses dan berprogress lah mbaa. Saya berharap bisa membuat kegiatan munaqosyah akbar biar bareng sampe 100 orang.                                                                                                                                                                    |

## Wawancara 2

Nama Informan : Abdullah Mufid  
 Jabatan : Guru Hafalan Kelas II  
 Tanggal : Kamis, 30 April 2026

|          |                  |
|----------|------------------|
|          | Materi Wawancara |
| Peneliti | Selamat Pagi     |

|          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Informan | Selamat Pagi                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| Peneliti | Sebelumnya terimakasih bapak sudah meluangkan waktunya untuk wawancara pada pagi hari ini. Saya langsung saja ya pak, alhamdulillah siklus 1 dan 2 sudah terlaksana dan perbandingan di antara keduanya alhamdulillah ada peningkatan. Menurut bapak rancangan pembelajaran yang sudah dibuat apakah sudah matang?                                            |
| Informan | Menurut saya, yang pertama mau kedua itu sudah saya nilai matang, cuman yang kedua itu ada masalah yang diluar perkiraan kita sehingga menuntut kemungkinan yang sudah saya sampaikan ada rencana A dan B, ketika rencana pembelajaran itu ternyata waktunya tidak sesuai berarti harus menyiapkan plan A dan B.                                              |
| Peneliti | Baik bapak, berarti peneliti harus menyiapkan rencana B untuk mengantisipasi masalah yang terjadi dilapangan. Terkait tujuan pembelajaran menurut bapak bagaimana?                                                                                                                                                                                            |
| Informan | Kalau tujuan pembelajaran itu untuk menghafal surat at-takatsur dan al humazah dengan dibawakan gamifikasi itu sangat baik dan saya belum pernah penerapan seperti itu, saya berterimakasih, terutama pada penerapan kedua ternyata anak-anak bisa juga bersuara, karena dalam menghafal dibutuhkan suara, jadi tidak hanya membaca saja tapi harus bersuara. |
| Peneliti | Sebelumnya kalau boleh tau, bapak menggunakan metode apa untuk mengajar hafalan Al-qur'an?                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Informan | Saya tidak punya metode apa-apa dalam mengajar mba, jadi memang bisa dibilang anak-anak ketika kedatangan mba dengan membawa gamifikasi seperti yang tadi mereka sampaikan “seru seru” dan lain sebagainya. Karena saya lebih mengejar untuk ketercapaian hafalan                                                                                             |

|          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|          | <p>mereka, sehingga saya butuh ruang kelas yng kondusif, disiplin masuk kelas dan mengikuti pembelajaran dengan baik. Artinya saya melatih kemandirian sih, jadi tidak ada mempersiapkan rencana pembelajaran seperti gamifikasi dan lain sebagainya. Dalam kondisi saya memegang 4 kelas sekaligus pada setiap kelas memiliki 36 siswa, untuk mempersiapkan itu lumayan menghabiskan waktu duluan, oleh karena itu saya hanya menerapkan masuk kelas, doa, lalu hafalan. Biasanya saya lebih banyak mengulang hafalan gitu, walaupun sebagian dari mereka belum hafal tetapi mengikuti aja karena ada tipe anak ketika dia setoran hafalan sendiri tidak keluar suaranya kalau rame-rame malah bersuara, agak aneh sii mba karena masih anak-anak ya. Tetapi mungkin juga mereka salah mengartikan ketegasan saya sebagai kemarahan gitu.</p> |
| Peneliti | <p>Untuk sistem setoran hafalannya berarti siswa menyetorkan hafalan secara bergantian kedepan satu persatu ya pak?</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| Informan | <p>Iyaa satu persatu maju, dan itu biasanya di jadwal, karena kalau misalkan jadwal mereka kan terutama dikelas 2A sebenarnya jadwal belajarnya di hari Kamis, tapi saya sudah bikin jadwal Senin 2A, 2B Selasa, 2C Rabu dan 2D Kamis. Namun untuk pembelajaran formal itu hanya di hari Rabu dan Kamis, itupun waktunya sangat kurang makannyaa dibagi setiap kelas. Kemaren saya pernah sampaikan idealnya kalau untuk hafalan itu kan satu guru itu cuman 8 – 15 siswa.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| Peneliti | <p>Sebelumnya saya lihat dari observasi, ada setoran hafalan online ya pak?</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |

|          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Informan | Itu juga ada, nanti setoran hafalan melalui video call, dan itu selalu berjalan mba, tapi itu ga semua anak ya mba, cuman yang saya pilih dan biasanya itu setiap harinya 6 orang. Saya menjadwalkan sepekan 1 kelas secara bergantian dan itu dilaksanakan setelah magrib 3 anak dilanjutkan setelah isya 3 anak dan diinformasikan melalui grup WA wali murid                                                       |
| Peneliti | Ooo, disekolah setoran dirumah juga bisa setoran, dari metode tersebut bagaimana bapak menumbuhkan motivasi atau semangat siswa dalam menghafal?                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| Informan | Melalui cerita mba, cerita pengalaman, apa untungnya buat mereka, menjelaskan menghafal alquran untuk apa kaya gitu mba, jadi ga ada variasi untuk apapun untuk membangkitkan semangat seperti ngegame gitu mba, sama menceritakan jika ada yang menarik dalam surat tersebut, tapi jarang karena tadi tertuntut untuk bisa menyelesaikan dengan waktu yang sangat singkat, walaupun ada kesempatan palingan sedikit. |
| Peneliti | Kalau untuk target hafalan kelas 2 itu sampai surat apa ya pak?                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Informan | Target hafalan kelas 2 itu gaada mba, karena dari kelas 1 itu campuran ya dari an-naba' kemudian langsung ke surat-surat pendeknya. Dikelas 2 itu sendiri, semester satunya An-Naziat terus ada surat-surat pendeknya Al-Quraisy sampai Al-Kafirun. Di semester dua itu Abasa terus loncat ke At-takatsur sampai surat Al-Fil.                                                                                        |
| Peneliti | Setiap anak biasanya sekali setoran itu berapa ayat pak?                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| Informan | Biasanya ga nentu mba, karena mereka kadang nabung ayat, walaupun saya jadwalkan setoran, beberapa dari juga banyak yang gak setoran karena lebih mempersiapkan                                                                                                                                                                                                                                                       |

|          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|          | <p>untuk satu surat sekaliam, jadi kalau dilihat di rekapan saya juga banyak yang belum setoran, tapi juga anak-anak yang nyicil kadang 2 ayat, 3 ayat, 5 ayat, sebisanya mereka aja. Tapi dari saya biasanya memberikan 5 ayat kalau waktunya luang.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| Peneliti | <p>Dari 37 anak dikelas A, apakah ada yang sudah menyelesaikan targetnya sampe surat Al-Fiil pak?</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Informan | <p>Sudah ada, sekitar 14 anak. Masih sedikit apalagi guru sebelumnya tidak memiliki data jadi saya bingung untuk melanjutkannya. Untuk kartu hafalan juga siswa jarang membawanya. Nah kemaren ada arahan dari koordinator kelas 2 untuk memberikan informasi secara berkala terkait hafalan siswa, saya ga bisa memberikan itu karena kalau misalkan anak ini belum sampe target, nanti orang tuanya protes. Pertemuan orang tua siswa itu sangat membangun banget uh anak-anak tumbuh semangatnya karena memang itu hafalan harus sama orang tua juga gitu. Saya juga nuntut banyak untuk anak kelas 2 sebenarnya. Jika mereka ga sampai target, buat saya ga masalah tapi mungkin masalah bagi sekolah Apalagi dengan usia anak-anak sekarang ya ga semua bisa membaca alquran akhirnya hanya mengandalkan pendengaran, ketika dia salah dengarnya, yang diucapkan juga salah, apalagi kalau siswa terbiasa untuk rame-ramae, jadi ketika sendiri ga bisa. Terkadang beberapa anak jika bacaannya salah dan dibantu untuk membenarkan malah jadi pesimis.</p> |
| Peneliti | <p>Kemaren ada beberapa anak yang gabisa menghafal ya pak, bagaimana cara mengatasinya?</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| Informan | <p>Disekolah ini kan ada system <i>reward</i> juga, jadi mereka dapat kartu yang bisa ditukerkan ke koperasi, tapi saya</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |

|          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|----------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|          | <p>belum terapin karena saya ingin melihat dulu mereka berkembang tanpa motivasi dan niatnya fokus ke menghafal. System ini baru saya terapkan pada kelas 2D yang memang secara keseluruhan sudah mencapai target, dan mereka senang banget karena dapatnya banyak. Saya memiliki kategori sendiri jadi yang udah pernah hafal target 1 dan 2. Hal ini juga saya sampai ke kelas yang lain kalau di akhir ada <i>reward</i>.</p>                               |
| Peneliti | <p>Okey kia masuk ke gamifikasi yang sudah saya terapkan kemaren ya pak. Menurut bapak, apakah gamifikasi cocok diterapkan untuk hafalan Al-qur'an?</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| Informan | <p>Saya akan jujur, yang kedua lebih memungkinkan dibanding yang pertama. Siklus pertama kurang dalam pengucapan jadi kemungkinan sangat kecil untuk bisa menghafal Al-Qur'an. Siklus 2 lebih banyak mengucapkan jadi bisa diterapkan untuk menghafal Al-qur'an. Sebenarnya bisa saja dengan cara seperti siklus pertama (seperti quiz), cuman jarang anak yang bisa menghafal hanya karena membaca saja, bahkan di kelas 2D itu harus mengeluarkan suara.</p> |
| Peneliti | <p>Menurut bapak, apakah siswanya sudah dikategorikan aktif?</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| Informan | <p>Sangat aktif, dengan catatan kanena emang namanya games seperti yang sudah saya sampaikan setelah siklus pertama, kelemahannya game itu saking serunya, <i>excited</i>, sampai akhirnya rusuh. Hal ini klasik sih namanya juga anak-anak, tapi bagaimanapun juga tujuan pembelajaran harus tetap tercapaian.</p>                                                                                                                                            |
| Peneliti | <p>Kalau terkait peneliti dalam menjelaskan gamifikasi bagaimana pak?</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |

|          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|----------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Informan | Menurut saya mohon maaf ya mba, mungkin kosa kata yang digunakan ke anak-anak lebih disederhanakan. Karena masih anak-anak ya, jadi anak-anak jadi kurang mengerti dan mungkin juga banyak tanya jugaa.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| Peneliti | Untuk respon peserta didik, menurut bapak bagaimana ya?                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| Informan | Semangat mba seperti respon anak tadi ketika ditanyaa pembelajaran hafalan 2 minggu ini                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| Peneliti | Setelah peneliti menerapkan gamifikasi kemaren, kendalanya apa saja ya pak?                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Informan | Kendalanya ada di cara menertibkan siswa, butuh ketegasan agar mereka bisa disiplin dan mau mendengarkan, jika perlu beri hukuman. Namun saya belum pada tahap itu mba, karena beberapa dari anak-anak belum bisa membaca alur'an jika saya hukum menghafal alqur'an dalam keadaan berdiri juga ga bisa. Tapi saya kadang menerapkan <i>silent treatment</i> dan kemaren juga pertama kali menerapkan untuk keluar dari kelas. Sebenarnya mereka sangat hormat sekali dengan guru cuman mereka belum bisa mengekspresikan dengan baik. |
| Peneliti | Menurut bapak peserta didik merasa kesulitan ga mengikuti gamifikasi?                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| Informan | Saya melihat engga ya, mungkin kesulitan jika belum mempunyai kompetensi seperti membaca Al-qur'an ya mba                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| Peneliti | Menurut bapak waktu penerapan gamifikasi dalam satu pertemuan itu cukup ga?                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Informan | Menurut saya cukup yang saya lihat dari anak-anak ya mba, karena semangatnya mereka.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Peneliti | Jika satu pertemuan satu surat menurut bapak bagaimana?                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |

|          |                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Informan | Menurut saya kebanyakan mba, namun bisa diselesaikan dalam 1 pertemuan namun harus ada pengulangan. Bagaimanapun konsep dalam menghafa itu harus mengulang mba. Jadi kalau bisa mengulang pada pertemuan selanjutnya atau pertahap dalam menghafalnya.                                  |
| Peneliti | Untuk peningkatan jumlah hafalan menurut bapak bagaimana?                                                                                                                                                                                                                               |
| Informan | Belum bisa dilihat karena kemaren baru penerapan y aamba. Saya baru ketemu mereka hari senin lagi. Nanti saya informasikan ke mba terkait progress hafalannya.                                                                                                                          |
| Peneliti | Menurut bapak, apakah gamifikasi efektif untuk pembelajaran hafalan?                                                                                                                                                                                                                    |
| Informan | Siklus dua menurut saya lebih efektif, siswa lebih banyak berpartisipasi dan lebih banyak mengeluarkan suara untuk menghafal.                                                                                                                                                           |
| Peneliti | Untuk sarana prasarana, gamifikasi mending diterapkan seperti kemaren menggunakan digital atau lebih ke fisik pak?                                                                                                                                                                      |
| Informan | Menurut saya kalau untuk hafalan selagi dapat menstimulasikan anak-anak bagus aja mba, yang penting anak-anak mau mengeluarkan suara untuk menghafal.                                                                                                                                   |
| Peneliti | Terkait smart TV atau IFP apakah cocok digunakan untuk gamifikasi?                                                                                                                                                                                                                      |
| Informan | Yaa cocok mba, selagi tidak ada trouble masalah jaringan yang hilang atau masalah lain yang tidak terduga. Tantangannya jika menggunakan IFP bergantung pada jaringan internet jika hilang maka akan selesai di jalan. Oleh karena itu yang sudah saya bilang di awal harus ada plan B. |

|          |                                                                                      |
|----------|--------------------------------------------------------------------------------------|
| Peneliti | Baik bapak, terimakasih atas waktunya karena tadi sudah menjadi pertanyaan terakhir. |
|----------|--------------------------------------------------------------------------------------|

### Wawancara 3

Nama Siswa:

1. Syila
2. Echa
3. Rakhsan
4. Aping
5. Shaka

Tanggal : 8 Mei 2026

|                       |                                                                                                                                                      |
|-----------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Peneliti              | Assalamualaikum Wr.Wb                                                                                                                                |
| Informan<br>1,2,3,4,5 | (informan menyebutkan namanya masing-masing)                                                                                                         |
| peneliti              | Langsung saja, 2 minggu sebelumnya kita sudah menghafal Al-Qur'an sambil bermain ya, Menurut adik-adik menghafal Al-Qur'an sambil bermain bagaimana? |
| Informan<br>1,2,3,4,5 | Seru mba!!,mainnya seru, menghafalnya jadi lebih cepat                                                                                               |
| Peneliti              | Kalau konsep permainannya bagaimana, lebih mudah dipahami ga?                                                                                        |
| Informan 1,2,3,4      | Paham, mba!! tapi waktunya cuman sebentar                                                                                                            |
| Informan 3            | Suratnya gampang                                                                                                                                     |
| Penelitian            | Mengenai aturan permainan, adik- adik ngerti ga dengan cara mainnya?                                                                                 |
| Informan 1,2,3,4      | Ngerti mba!                                                                                                                                          |
| Informan 5            | Engga, aku engga ngerti                                                                                                                              |
| Peneliti              | Ga ngertinya dibagian yang mana                                                                                                                      |
| Informan 5            | Yang pertanyaan- pernyataan itu                                                                                                                      |

|                    |                                                                                                                                                                                                                                              |
|--------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Peneliti           | Pretest dan posttest? Itu pretest untuk melihat kemampuan awal teman teman sebelum penerapan permainan, sementara posttest untuk elihat hasil dari penerapan permainannya. Sebelumnya adik-adik menghafalnya bagaimana? Dan menggunakan apa? |
| Informan           | Biasanya sendiri-sendiri mba, pake Al-Qur'an, juz amma jugaa<br>Kadang bareng-bareng juga mengulang hafalannya                                                                                                                               |
| Peneliti           | Kemaren kita belajarnya ada sistem poin sama reward, itu membuat adik-adik semangat?                                                                                                                                                         |
| Informan 1,3,4,5   | Semangatt                                                                                                                                                                                                                                    |
| Informan 2         | Rasanya jadi semangatt,                                                                                                                                                                                                                      |
| Peneliti           | Sistemnya memudahkan ga dalam menghafalnya?                                                                                                                                                                                                  |
| Informan 1,2,3,4   | Mudahh                                                                                                                                                                                                                                       |
| Informan 5         | Lumayan                                                                                                                                                                                                                                      |
| Peneliti           | Menurut Shaka, Kenapa lumayan, ada yang membuat shaka sulit dalam mengikuti pembelajaran                                                                                                                                                     |
| Informan 5         | Saya belum bisa membaca Al-Quran bu, masih kibar                                                                                                                                                                                             |
| Peneliti           | Ohh gapapa, belajar lagi biar cepat bisanyaa masih kelas 2 jugaa, menurut teman teman permainannya ada yang sulit tidak?                                                                                                                     |
| Informan 1,2,3     | Engga ada, gampang sekali                                                                                                                                                                                                                    |
| Informan 4         | Ada mba, yang al-humazah yang suruh lengkapin dan sambung ayat dari depan dan arti surat alhumazah juga sulit banget                                                                                                                         |
| Peneliti           | Tapi soalnya ada yang bikin bingung ga?                                                                                                                                                                                                      |
| Informan 1,2,3,4,5 | Engga mbaa                                                                                                                                                                                                                                   |

|                       |                                                                                                                    |
|-----------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Peneliti              | Kita belajar menggunakan IFP ya atau Tv besar yang dikelas itu, yang duduk dibelakang jelas ga sampai ke belakang? |
| Informan<br>1,2,3,4,5 | Jelass bu, aku dipojok bu, aku kan ga minus bu                                                                     |
| Peneliti              | Untuk medianya mending digital atau fisik, seperti kertas gitu                                                     |
| Informan              | Digital buuu                                                                                                       |
| Peneliti              | Kesulitan dalam permainan ada ga?                                                                                  |
| Informan<br>1,2,3,4,5 | Gaa adaaa buu                                                                                                      |
| Peneliti              | Okey Selesai, terimakasih yaa udah mau diwawancara                                                                 |

#### **Lampiran 4: Dokumentasi Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) Menggunakan Pendekatan Gamifikasi**

##### **Siklus 1.**

Pemanasan sebelum pembelajaran



Pelaksanaan pretest dan posttest



Pelaksanaan Gamifikasi



Pelaksanaan Gamifikasi



## Siklus II

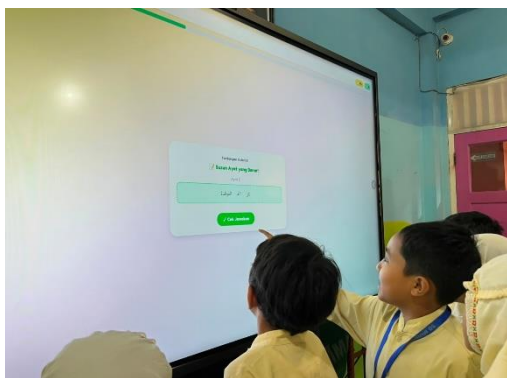
Menghafal secara berkelompok



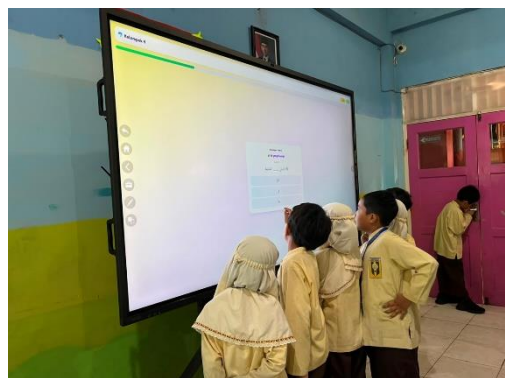
Pelaksanaan Gamifikasi



Pelaksanaan Gamifikasi



Pelaksanaan Gamifikasi



## Kartu Hafalan Peserta Didik

KARTU PANDUAN HAFALAN JUZ 36  
SD MUHAMMADIYAH CONDOGICATUR

| No         | Nama Surat | Ayat | HAFALAN SURAT |   |   |   |   |   |   |   |   |    | Ket |
|------------|------------|------|---------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|-----|
|            |            |      | 1             | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |     |
| Semester 1 |            |      |               |   |   |   |   |   |   |   |   |    |     |
| 1          | Al-Kafun   | 6    |               |   |   |   |   |   |   |   |   |    |     |
| 2          | Al-Ma'un   | 7    |               |   |   |   |   |   |   |   |   |    |     |
| 3          | Qura'iy    | 4    |               |   |   |   |   |   |   |   |   |    |     |
| 4          | An-Naziat  | 45   |               |   |   |   |   |   |   |   |   |    |     |
| Semester 2 |            |      |               |   |   |   |   |   |   |   |   |    |     |
| 1          | Al-Fil     | 5    |               |   |   |   |   |   |   |   |   |    |     |
| 2          | Al-Humazah | 5    |               |   |   |   |   |   |   |   |   |    |     |
| 3          | Al-Ar      | 3    |               |   |   |   |   |   |   |   |   |    |     |
| 4          | Al-Takwir  | 8    |               |   |   |   |   |   |   |   |   |    |     |
| 5          | Abasa      | 42   |               |   |   |   |   |   |   |   |   |    |     |

KARTU PANDUAN HAFALAN JUZ 36  
SD MUHAMMADIYAH CONDOGICATUR

| No         | Nama Surat | Ayat | HAFALAN SURAT |   |   |   |   |   |   |   |   |    | Ket |
|------------|------------|------|---------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|-----|
|            |            |      | 1             | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |     |
| Semester 1 |            |      |               |   |   |   |   |   |   |   |   |    |     |
| 1          | Al-Kafun   | 6    |               |   |   |   |   |   |   |   |   |    |     |
| 2          | Al-Ma'un   | 7    |               |   |   |   |   |   |   |   |   |    |     |
| 3          | Qura'iy    | 4    |               |   |   |   |   |   |   |   |   |    |     |
| 4          | An-Naziat  | 45   |               |   |   |   |   |   |   |   |   |    |     |
| 5          | Al-Kafun   | 6    |               |   |   |   |   |   |   |   |   |    |     |
| Semester 2 |            |      |               |   |   |   |   |   |   |   |   |    |     |
| 1          | Al-Fil     | 5    |               |   |   |   |   |   |   |   |   |    |     |
| 2          | Al-Humazah | 5    |               |   |   |   |   |   |   |   |   |    |     |
| 3          | Al-Ar      | 3    |               |   |   |   |   |   |   |   |   |    |     |
| 4          | Al-Takwir  | 8    |               |   |   |   |   |   |   |   |   |    |     |
| 5          | Abasa      | 42   |               |   |   |   |   |   |   |   |   |    |     |

KARTU PANDUAN HAFALAN JUZ 30  
SD MUHAMMADIYAH CONDOGICATUR

| HAFALAN SURAT |            |             |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |     |
|---------------|------------|-------------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|-----|
| No            | Nama Surat | jumlah ayat | Ayat | Ayat | Ayat | Ayat | Ayat | Ayat | Ayat | Ayat | Ayat | Ayat | Ket |
|               |            |             | 1    | 2    | 3    | 4    | 5    | 6    | 7    | 8    | 9    | 10   |     |
| Semester 1    |            |             |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |     |
| 1             | Al-Kafiran | 6           | 1-2  |      |      |      |      |      |      |      |      |      | L   |
| 2             | Al-Ma'un   | 7           | 1-4  |      |      |      |      |      |      |      |      |      | S   |
| 3             | Qura'iy    | 4           |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      | L   |
| 4             | An-Naziat  | 45          | 1-5  | 1-10 |      |      |      |      |      |      |      |      | L   |
| Semester 2    |            |             |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |     |
| 1             | Al-Fil     | 5           |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      | L   |
| 2             | Al-Humazah | 5           |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      | L   |
| 3             | Al-Ar      | 3           |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |     |
| 4             | Al-Takwir  | 8           | 1-10 | 1-2  |      |      |      |      |      |      |      |      |     |
| 5             | Abasa      | 42          | 1-10 | 1-5  | 1-10 | 1-5  | 1-10 | 1-5  |      |      |      |      |     |

KARTU PANDUAN HAFALAN JUZ 36  
SD MUHAMMADIYAH CONDOGICATUR

| No         | Nama Surat | Ayat | HAFALAN SURAT |   |   |   |   |   |   |   |   |    | Ket |
|------------|------------|------|---------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|-----|
|            |            |      | 1             | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |     |
| Semester 1 |            |      |               |   |   |   |   |   |   |   |   |    |     |
| 1          | Al-Kafun   | 6    |               |   |   |   |   |   |   |   |   |    |     |
| 2          | Al-Ma'un   | 7    |               |   |   |   |   |   |   |   |   |    |     |
| 3          | Qura'iy    | 4    |               |   |   |   |   |   |   |   |   |    |     |
| 4          | An-Naziat  | 45   |               |   |   |   |   |   |   |   |   |    |     |
| Semester 2 |            |      |               |   |   |   |   |   |   |   |   |    |     |
| 1          | Al-Fil     | 5    |               |   |   |   |   |   |   |   |   |    |     |
| 2          | Al-Humazah | 5    |               |   |   |   |   |   |   |   |   |    |     |
| 3          | Al-Ar      | 3    |               |   |   |   |   |   |   |   |   |    |     |
| 4          | Al-Takwir  | 8    |               |   |   |   |   |   |   |   |   |    |     |
| 5          | Abasa      | 42   |               |   |   |   |   |   |   |   |   |    |     |

## Lampiran 5: Dokumentasi Wawancara

Wawancara Peserta Didik



Wawancara Peserta didik



Wawancara Guru Hafalan



Wawancara Guru Hafalan



Wawancara Wakil Kepala Sekolah

