ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Pemanfaatan Game Edukasi Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Al-Quran Hadis di MAN 2 Blitar" ini ditulis oleh Nabila Aulia, NIM. 1860201222195, Pembimbing Dr. H. Imam Junaris, S.Ag, M.H.I.

Kata Kunci: Game Edukasi Digital, *Zep Quiz*, Motivasi Belajar, Al-Qur'an Hadis.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa kelas XI G MAN 2 Blitar pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis yang disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional yang kurang variatif serta jam pembelajaran yang berada pada waktu siswa mengalami kelelahan, yaitu, setelah dzuhur menjelang ashar. Kondisi tersebut menyebabkan rendahnya perhatian, partisipasi, dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti menerapkan game edukasi digital *Zep Quiz* sebagai media pembelajaran alternatif.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan motivasi belajar siswa sebelum penerapan gamen edukasi digital *Zep Quiz* pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di kelas XI G MAN 2 Blitar, (2) mendeskripsikan motivasi belajar siswa sesudah penerapan game edukasi digital *Zep Quiz* pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di kelas XI MAN 2 Blitar, dan (3) mendeskripsikan faktor pendukung dan penghambat motivasi belajar siswa melalui penggunaan game edukasi digital *Zep Quiz* pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di kelas XI G MAN 2 Blitar.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian terdiri dari guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadis dan siswa kelas XI G MAN 2 Blitar. Analisis data dilakukan melalui tahap kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) motivasi belajar siswa sebelum penerapan game edukasi digital *Zep Quiz* tergolong rendah, ditandai dengan kurangnya perhatian, partisipasi, dan semangat belajar akibat metode ceramah yang monoton serta kondisi fisik siswa yang lelah pada jam pembelajaran terakhir; (2) motivasi belajar siswa sesudah penerapan game edukasi digital *Zep Quiz* mengalami peningkatan yang signifikan, terlihat dari meningkatnya antusiasme, fokus, parsitipasi aktif, serta munculnya kompetisi sehat antar siswa, sejalan dengan keempat komponen teori ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction)*; dan (3) faktor pendukung meliputi antusiasme dan rasa ingin tahu siswa, fitur-fitur menarik dalam game edukasi digital *Zep Quiz*, peran guru sebagai fasilitator, serta dukungan sarana prasarana sekolah, sedangkan faktor penghambat meliputi kondisi fisik dan psikologis siswa yang kurang optimal, perbedaan kemampuan akademik, serta kendala jaringan internet yang belum stabil.

ABSTRACT

This undergraduate thesis entitled *"The Utilization of Digital Educational Games to Enhance Students' Learning Motivation in the Al-Qur'an Hadith Subject at MAN 2 Blitar"* was written by Nabila Aulia (Student ID: 1860201222195) under the supervision of Dr. H. Imam Junaris, S.Ag., M.H.I.

Keywords: Digital Educational Games, *Zep Quiz*, Learning Motivation, Al-Qur'an Hadith

This study was motivated by the low learning motivation of Class XI G students at MAN 2 Blitar in the Al-Qur'an Hadith subject. This condition was attributed to the use of conventional teaching methods that lacked instructional variety and to the scheduling of the subject during a period when students typically experienced physical fatigue, namely after the *Dhuhr* prayer and before the *Asr* prayer. As a result, students demonstrated low levels of attention, participation, and enthusiasm during the learning process. To address this issue, the researcher implemented the *Zep Quiz* digital educational game as an alternative instructional medium.

This study aimed to: (1) describe students' learning motivation prior to the implementation of the *Zep Quiz* digital educational game in the Al-Qur'an Hadith subject for Class XI G at MAN 2 Blitar; (2) describe students' learning motivation following the implementation of the *Zep Quiz* digital educational game in the same subject; and (3) identify the supporting and inhibiting factors affecting students' learning motivation through the use of the *Zep Quiz* digital educational game in the Al-Qur'an Hadith subject for Class XI G at MAN 2 Blitar.

This research employed a qualitative approach using a descriptive research design. Data were collected through classroom observations, semi-structured interviews, and documentation. The research participants consisted of the Al-Qur'an Hadith teacher and students of Class XI G at MAN 2 Blitar. The data were analyzed through the stages of data condensation, data display, and conclusion drawing.

The findings indicate that: (1) students' learning motivation prior to the implementation of the *Zep Quiz* digital educational game was relatively low, as reflected in their limited attention, participation, and enthusiasm due to the monotonous lecture-based teaching method and students' physical fatigue during the final class period; (2) students' learning motivation significantly improved following the implementation of the *Zep Quiz* digital educational game, as evidenced by increased enthusiasm, concentration, active participation, and healthy competition among students, consistent with the four components of the ARCS motivational model (Attention, Relevance, Confidence, and Satisfaction); and (3) the supporting factors included students' enthusiasm and curiosity, the engaging features of the *Zep Quiz* digital educational game, the teacher's role as a facilitator, and the availability of adequate school facilities and infrastructure. Meanwhile, the inhibiting factors included students' suboptimal physical and psychological conditions, differences in academic ability, and unstable internet connectivity.

الملخص

كُتبت هذه الرسالة الجامعية بعنوان: "استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تنمية دافعية التعلُّم لدى الطلاب في مادة القرآن الكريم والحديث الشريف بمدرسةمان الحكومية الثانية بمدينة بليتار". وقد أعدّتها الطالبة نبيلة أوليا، رقمها الجامعي ١٨٦٠٢٠١٢٢٢١٩٥، تحت إشراف الدكتور الحاج إمام جونارس، الماجستير في الشريعة الإسلامية.

الكلمات المفتاحية: الألعاب التعليمية الرقمية، زيب كويز، دافعية التعلُّم، القرآن الكريم والحديث الشريف.

تنبع أهمية هذه الدراسة من انخفاض دافعية التعلُّم لدى طلاب الصف الحادي عشر الشعبة ج في مادة القرآن الكريم والحديث الشريف بمدرسة مان الحكومية الثانية بمدينة بليتار، ويعود ذلك إلى اعتماد أساليب التدريس التقليدية التي تفتقر إلى التنوع، إضافةً إلى أن وقت الحصة الدراسية يأتي بعد صلاة الظهر وقبيل صلاة العصر، وهي فترة يشعر فيها الطلاب بالإرهاق والتعب، مما أدى إلى انخفاض مستوى الانتباه والمشاركة والحماس أثناء عملية التعلُّم. ولمعالجة هذه المشكلة، استخدمت الباحثة لعبة زيب كويز التعليمية الرقمية بوصفها وسيلة تعليمية بديلة.

وهدفت هذه الدراسة إلى: (١) وصف دافعية التعلُّم لدى الطلاب قبل تطبيق لعبة زيب كويز التعليمية الرقمية في مادة القرآن الكريم والحديث الشريف لدى طلاب الصف الحادي عشر الشعبة ج بمدرسة مان الحكومية الثانية بمدينة بليتار، (٢) وصف دافعية التعلُّم لديهم بعد تطبيق اللعبة التعليمية الرقمية، و(٣) تحديد العوامل الداعمة والمعوقة لدافعية التعلُّم من خلال استخدام لعبة زيب كويز التعليمية الرقمية في مادة القرآن الكريم والحديث الشريف.

واعتمدت الدراسة المنهج الكيفي (النوعي) باستخدام أسلوب البحث الوصفي. وجُمعت البيانات عن طريق الملاحظة، والمقابلات، والوثائق. وتكوّن المشاركون في الدراسة من معلم مادة القرآن الكريم والحديث الشريف وطلاب الصف الحادي عشر الشعبة ج بمدرسة مان الحكومية الثانية بمدينة بليتار. كما تم تحليل البيانات من خلال مراحل تكثيف البيانات، وعرضها، ثم استخلاص النتائج.

وأظهرت نتائج الدراسة ما يأتي:(١) أن دافعية التعلُّم لدى الطلاب قبل تطبيق لعبة زيب كويز التعليمية الرقمية ،كانت منخفضة، ويتجلى ذلك في ضعف الانتباه والمشاركة والحماس للتعلُّم نتيجة اعتماد أسلوب المحاضرة التقليدي إضافة إلى شعور الطلاب بالإرهاق في الحصة الأخيرة؛(٢) أن دافعية التعلُّم قد تحسنت بصورة ملحوظة بعد تطبيق اللعبة التعليمية الرقمية، حيث ازداد حماس الطلاب وتركيزهم ومشاركتهم الفاعلة، كما ظهرت روح المنافسة وهي :الانتباه ، والملاءمة ، والثقة ، والرضا ،ARCS الإيجابية بينهم، وهو ما يتوافق مع المكونات الأربعة لنظرية ؛ (٣) تمثلت العوامل الداعمة في حماس الطلاب وفضولهم، والخصائص التفاعلية الجذابة التي توفرها لعبة زيب كويز التعليمية الرقمية، ودور المعلم بوصفه ميسّرًا لعملية التعلُّم، إلى جانب توافر المرافق والتجهيزات المدرسية المناسبة، في ،حين تمثلت العوامل المعوقة في الحالة الجسدية والنفسية غير المثلى لبعض الطلاب، وتفاوت مستوياتهم الأكاديمية إضافة إلى عدم استقرار شبكة الإنترنت