

202110010311013
Izzi Sabilla
Prodi Pendidikan Agama Islam

**IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN FIKIH
DENGAN MENGGUNAKAN METODE GAMIFIKASI
DI MTS MUHAMMADIYAH 1 KOTA MALANG**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Agama Islam

**Universitas Muhammadiyah Malang untuk memenuhi salah satu
persyaratan dalam menyelesaikan program sarjana Strata Satu (S-1)**



Disusun oleh:

IZZI SABILLA

NIM. 202110010311013

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

2026

LEMBAR PERSETUJUAN

**IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN FIKIH
DENGAN MENGGUNAKAN METODE
GAMIFIKASI
DI MTS MUHAMMADIYAH 1 KOTA MALANG**

SKRIPSI

OLEH:

**IZZI SABILLA
(202110010311013)**

Telah disetujui oleh

Pembimbing I



Dr. Romelah, M.Ag.

Pembimbing II



Dr. Muhammad Yusuf, M.Pd.I





SKRIPSI

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Malang,
pada hari/tanggal, Jum'at/ 17 April 2026
dan dinyatakan memenuhi syarat sebagai kelengkapan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
di Program Studi Pendidikan Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Malang

Dewan Penguji:

1. Prof. Dr. Tobroni, M.Si.
2. Fahrudin Mukhlis, M.IRKH.
3. Dr. Romelah. M.Ag.
4. Dr. Muhammad Yusuf, M.Pd.I.


Tanda Tangan

()
()
()
()

Mengesahkan,
Fakultas Agama Islam

Universitas Muhammadiyah Malang
Dekan,




Dr. Usmanul Hakim, SE., M.Sh.

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Izzi Sabilla
NIM : 202110010311013
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Skripsi dengan judul : **Implementasi Pembelajaran Fikih dengan Menggunakan Metode Gamifikasi di MTs Muhammadiyah 1 Kota Malang**

Adalah hasil karya saya dan dalam naskah Skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, baik sebagian ataupun keseluruhan, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

2. Apabila ternyata di dalam naskah Skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur plagiasi, saya bersedia skripsi ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh dibatalkan, serta diproses sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.

3. Skripsi ini dapat dijadikan sumber pustaka yang merupakan hak bebas royalti non eksklusif.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 22 Januari 2026

Yang menyatakan,


(Izzi Sabilla)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pentingnya penggunaan metode gamifikasi serta implementasinya dalam pembelajaran fikih di MTs Muhammadiyah 1 Kota Malang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus, berlokasi di MTs Muhammadiyah 1 Kota Malang. Sedangkan informannya Kepala Madrasah dengan inisial A, guru mata pelajaran fikih dengan inisial B, dan peserta didik kelas VIII berjumlah 4 siswa putra dan putri, dengan inisial C1 dan C2 (Putra) dan D1 dan D2 (Putri). Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data menggunakan teori Miles, Huberman and Saldana melalui 3 tahap yaitu, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Uji keabsahan data menggunakan teknik triangulasi sumber, untuk mendapatkan pemahaman komprehensif tentang implementasi metode gamifikasi dalam pembelajaran fikih. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode gamifikasi penting digunakan dalam pembelajaran fikih, karena mampu meningkatkan motivasi, minat, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Sedangkan implementasi metode gamifikasi dilakukan melalui 3 kegiatan, yaitu kegiatan awal meliputi salam, berdo'a, apersepsi, dan penyampaian tujuan pembelajaran. Kegiatan inti meliputi penyampaian tujuan materi disajikan, penyampaian materi dengan tema zakat, penggunaan metode gamifikasi dalam pembelajaran fikih, dan penggunaan media Kahoot dalam pembelajaran fikih. Kegiatan penutup meliputi refleksi, evaluasi, kesimpulan dan do'a. Peserta didik menunjukkan respon positif, seperti lebih aktif, antusias, dan tidak mudah merasa bosan. Namun demikian, terdapat beberapa kendala seperti keterbatasan sarana prasarana dan kurangnya variasi dalam penerapan gamifikasi.

Kata kunci: Implementasi; Pembelajaran Fikih; Gamifikasi

ABSTRACT

This study aims to describe the importance of using gamification methods and their implementation in Islamic jurisprudence learning at MTs Muhammadiyah 1 Malang City. This study uses a qualitative approach with a case study type, located at MTs Muhammadiyah 1 Malang City. While the informants were the Principal of Madrasah with the initials A, the subject teacher of Islamic jurisprudence with the initials B, and students of class VIII totaling 4 male and female students, with the initials C1 and C2 (male) and D1 and D2 (female). Data collection techniques used interviews, observation, and documentation. While the data analysis technique uses the theory of Miles, Huberman and Saldana through 3 stages, namely, data reduction, data presentation, and drawing conclusions. Data validity test uses source triangulation techniques, to gain a comprehensive understanding of the implementation of gamification methods in Islamic jurisprudence learning. The results of the study indicate that the gamification method is important to use in Islamic jurisprudence learning, because it is able to increase student motivation, interest, and involvement in the learning process. The implementation of the gamification method was carried out through three activities: initial activities, including greetings, prayers, apperception, and conveying learning objectives. Core activities included conveying the objectives of the material presented, delivering material on the theme of zakat, using gamification methods in fiqh learning, and using Kahoot media in fiqh learning. Closing activities included reflection, evaluation, conclusions, and prayers. Students showed positive responses, such as being more active, enthusiastic, and not easily bored. However, there were several obstacles, such as limited infrastructure and a lack of variation in the implementation of gamification.

Keywords: Implementation; Islamic Jurisprudence Learning; Gamification

MOTTO

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain)”

(QS. Al-Insyirah: 6-7)

“Dan aku menyerahkan urusanku kepada Allah”

(QS. Al Ghafir: 44)

“Tidak ada mimpi yang terlalu tinggi, tidak ada mimpi yang patut untuk diremehkan, lambungkanlah setinggi yang kau inginkan dan gapailah dengan selayaknya yang kau harapkan”

Maudy Ayunda



PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT, Dzat Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Dengan kasih dan rahmat-Nya, setiap langkah dalam kehidupan ini berjalan dengan penuh hikmah. Shalawat serta salam semoga tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, yang menjadi teladan dalam menuntut ilmu serta menebarkan kebermanfaatannya di muka bumi.

Dengan penuh rasa syukur dan kerendahan hati, penulis mempersembahkan karya sederhana ini kepada orang-orang yang telah menjadi bagian penting dalam setiap proses perjuangan. Mereka yang tak hanya hadir dalam bentuk doa, tetapi juga menjadi sumber kekuatan, semangat, dan inspirasi di tengah jalan panjang menuju penyelesaian skripsi ini.

1. Kedua orang tua tercinta yang senantiasa mendo'akan dan mendukung setiap proses yang dijalani oleh penulis, terimakasih atas semua yang telah diberikan.
2. Keluarga besar tercinta yang selalu memberikan dukungan, nasehat serta saran dalam proses pengerjaan skripsi ini.
3. Ibu Dr. Romelah, M.Ag dan Bapak Dr. Muhammad Yusuf, M.Pd.I selaku dosen pembimbing I dan II yang telah banyak membantu dan membimbing penulis dalam proses pengerjaan skripsi. Terima kasih banyak penulis ucapkan atas semua ilmu yang diberikan kepada penulis sehingga sangat berguna dalam proses penyusunan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh. Segala puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, taufik, dan hidayah nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul "Implementasi Pembelajaran Fikih Dengan Menggunakan Metode Gamifikasi Di MTs Muhammadiyah 1 Kota Malang" sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Malang. Shalawat serta salam semoga tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, suri teladan umat manusia yang telah membawa kita dari zaman kegelapan menuju era penuh ilmu pengetahuan dan cahaya keimanan.

Penyusunan skripsi ini tentu tidak terlepas dari dukungan, bimbingan, serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Nazaruddin Malik, M.Si. selaku rektor Universitas Muhammadiyah Malang,
2. Bapak Dr. Imamul Hakim, SE., M.Sh. selaku dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Malang,
3. Bapak Zulfikar Yusuf, M.Pd.I. selaku kepala program studi Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Malang,
4. Ibu Dr. Romelah, M.Ag. selaku pembimbing I. Terima kasih banyak atas dukungan, bimbingan, saran, nasehat, motivasi dan ilmunya sehingga membantu penulis dalam penyelesaian skripsi ini,

5. Bapak Dr. Muhammad Yusuf, M.Pd.I selaku dosen pembimbing II. Terima kasih banyak atas dukungan, bimbingan, saran, nasehat, motivasi dan ilmunya sehingga membantu penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Kedua orang tua tercinta, sosok panutan yakni Bapak Dudy Iskandar dan Ibu Nuryani yang senantiasa memberikan do'a, kasih sayang, perhatian, serta dukungan tanpa henti. Do'a yang diberikan menjadi sumber kekuatan utama bagi penulis dalam menempuh setiap proses dan perjalanan penulis.
7. Kepada kedua adik tersayang penulis yakni Azza Nazran dan Azzikra Al Ayubi yang menghadirkan semangat dan keceriaan dalam menjalani setiap proses yang dilakukan.
8. Kepada seluruh keluarga, saudara dan terkhusus kakak saya Alma Azizah, terimakasih telah mendukung dan memberikan semangat
9. Kepada teman-teman seperjuangan di kelas PAI 21, di kampus dan di organisasi yang penulis ikuti. Terimakasih sudah menjadi teman berjuang dan bertumbuh bersama. Penulis ucapkan terimakasih juga kepada teman-teman penulis yang tidak bisa disebutkan satu persatu.
10. Kepada seseorang teman baik saya yang tidak bisa saya sebutkan namanya. Terimakasih selalu mendukung, memberikan motivasi dan menemani proses penulis. Terimakasih atas semangat yang diberikan, sehingga setiap proses penulis menjadi berarti. Namamu akan terkenang abadi dalam proses penulis.
11. Terakhir, skripsi ini penulis persembahkan untuk diri sendiri yaitu Izzi Sabilla. Terima kasih telah berjuang dan tetap semangat untuk terus

melangkah meskipun perjalanannya penuh dengan tantangan. Tidak ada hal yang sia-sia dalam hidup ini, terus belajar dan melangkah dengan keyakinan. Penulis bangga atas setiap usaha, kesabaran, dan keteguhan hati atas semua proses yang telah dilalui.

Malang, 12 April 2026

Izzi Sabilla



DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
HALAMAN MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan masalah.....	2
C. Tujuan Penelitian.....	3
D. Manfaat Penelitian.....	3
E. Penegasan istilah	3
F. Sistematika Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Penelitian Terdahulu	7
B. Metode gamifikasi dalam pembelajaran.....	8
C. Implementasi pembelajaran fikih dengan metode gamifikasi.....	11
BAB III METODE PENELITIAN	19
A. Pendekatan Penelitian	19
B. Jenis Penelitian.....	20
C. Lokasi Penelitian	20
D. Informan Penelitian	21
E. Teknik Pengumpulan Data	22
F. Teknik Analisis Data.....	23
G. Uji Keabsahan Data	24
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	26
A. Hasil Penelitian.....	26

1. Metode gamifikasi digunakan untuk pembelajaran fikih di MTs Muhammadiyah 1 Kota Malang.....	26
2. Implementasi pembelajaran fikih dengan menggunakan metode gamifikasi di MTs Muhammadiyah 1 Kota Malang.....	32
B. Pembahasan Penelitian.....	51
1. Alasan penggunaan metode gamifikasi dalam pembelajaran fikih di MTs Muhammadiyah 1 Kota Malang	51
2. Implementasi metode gamifikasi dalam pembelajaran fikih.....	57
BAB V PENUTUP.....	66
A. Kesimpulan	66
B. Saran	66
DAFTAR PUSTAKA.....	xiii



DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, R., Kuncoro, A., Erlangga, F., & Ramdhan, V. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! dan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 2(01), 92–102.
<https://doi.org/10.47709/jpsk.v2i01.1363>
- Ahmad Catur Susilo, & Triono Ali Mustofa. (2024). Efektivitas Penerapan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Pembelajaran Fiqih di SMP Muhammadiyah. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 1797–1808.
<https://doi.org/10.58230/27454312.608>
- Aini, Q., Lutfiani, N., & Zahran, M. S. (2021). Analisis Gamifikasi iLearning Berbasis Teknologi Blockchain. *ADI Bisnis Digital Interdisiplin Jurnal*, 2(1 Juni), 79–85.
<https://doi.org/10.34306/abdi.v2i1.167>
- Arianto, B. (2024). Triangulasi Metoda Penelitian Kualitatif. *Borneo Novelty Publishing*, 10.70310/q(December), x–176.
- Bunyamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran. *Gunahumas*, 3(1), 43–50. <https://doi.org/10.17509/ghm.v3i1.28388>
- Creswell, J. W. (2013a). *Penelitian Kualitatif dan Desain Riset* (S. Z. Qudsy, Ed.). Pustaka Pelajar.
- Creswell, J. W. (2013b). *Penelitian Kualitatif dan Desain Riset* (S. Z. Qudsy, Ed.). Pustaka Pelajar.
- Djonomiarjo, T. (2019). *Pengaruh model problem based learning terhadap hasil belajar*. 39–46.
- Estari, Whiti, A. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran. *Workshop Nasional Penguatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar SHEs: Conference Series*, 3(3), 1439–1444.
- Febriani, C. M., & Yuhelman, N. (2023). Literatur Review : Pengembangan Media Kahoot Sebagai Media. *JIPMuktj: Jurnal Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kramat Jati*, 4(1), 2023.
- Firdayani, Haryati, D. A. (2025). Penerapan Metode Gamifikasi Berbasis Aplikasi Mobile untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Fiqih dan Akhlak Siswa di SMPN 1 Kerumutan. 1(2001), 204–208.
- Hendriyati Haryani, Wahid, S. M., Fitriani, A., & Ariq, M. faris. (2023a). Analisa Peluang Penerapan Teknologi Blockchain dan Gamifikasi pada Pendidikan.

Jurnal MENTARI: Manajemen, Pendidikan Dan Teknologi Informasi, 1(2), 163–174. <https://doi.org/10.34306/mentari.v1i2.250>

Hendriyati Haryani, Wahid, S. M., Fitriani, A., & Ariq, M. faris. (2023b). Analisa Peluang Penerapan Teknologi Blockchain dan Gamifikasi pada Pendidikan. *Jurnal MENTARI: Manajemen, Pendidikan Dan Teknologi Informasi*, 1(2), 163–174. <https://doi.org/10.34306/mentari.v1i2.250>

Hidayat, D. fajar. (2022). Desain Metode Ceramah dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. 8(2), 356–371.

Huda, N., & Maemonah, M. (2022). Penerapan Modelling Teori Albert Bandura pada Mata Pelajaran FIKIH Di MI Ummul Qura. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1088. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1130>

Idzi Layyinnati, N. W. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi (kahoot) Terhadap hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII di MTs Muhammadiyah 06 Banyutengah Tahun Pelajaran 2020/2021.

Ilhami, M. W. (2024). Penerapan Metode Studi Kasus Dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(9), 462–469.

Ilmu, F., Dan, T., & Pengantar, K. (2013). *MEDIA PEMBELAJARAN PAI (Teori dan Aplikasinya)*.

Iqomatas, K. (2023). Pada Channel Youtube Pemuda Tersesat (Analisis Semiotika Roland Barthes) Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri.

Ismail Suardi Wekke, D. (2019a). *Metode Penelitian Sosial (Number Oktober)*. Penerbit Gawe Buku.

Ismail Suardi Wekke, D. (2019b). *Metode Penelitian Sosial (Number Oktober)*. Penerbit Gawe Buku.

Jeskris Lawalata, D., Isabella Palma, D., & Sri Pratini, H. (2020). Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Strategi Matematis Dan Motivasi Belajar Siswa. In *Prosandika Unikal (Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Pekalongan)*, 1, 255–266.

Jusuf, H. (2017). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran Heni Jusuf Perangkingan Usability Website menggunakan Metode Multiple Criteria Decision Analisis Sekretariat Redaksi : Program Pascasarjana Universitas Budi Luhur Jl . Raya Ciledug , Petukangan Utara , Jakar. (September 2016).

Kemenag, D. K. M. D. P. I. (2022a). Contoh TP, ATP dan Modul Ajar Kurikulum Merdeka Pada Madrasah. In *Jurnal Pedagogy*.

- Kemenag, D. K. M. D. P. I. (2022b). Contoh TP, ATP dan Modul Ajar Kurikulum Merdeka Pada Madrasah. In *Jurnal Pedagogy*.
- Kemenag, F. Mt. (2020). Fikih madrasah tsanawiyah kelas viii.
- Kutbaniyah, A., Muktamiroh, R., & Bashith, A. (2025). Gamifikasi sebagai Strategi Efektif dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Pendidikan Agama Islam. *MA'ALIM: Jurnal Pendidikan Islam*, 6, 119–133.
<https://doi.org/10.21154/maalim.v6i1.10948>
- Lutfina, E., Setiawan, R. O. C., Nugroho, A., & Abdillah, M. Z. (2023). Perancangan Aplikasi Pembelajaran dengan Konsep Gamifikasi Systematic Literature Review. *METHOMIKA Jurnal Manajemen Informatika Dan Komputerisasi Akuntansi*, 7(1), 78–87. <https://doi.org/10.46880/jmika.vol7no1.pp78-87>
- Ma'arif, Z. (2020). Fikih Madrasah Tsanawiyah Kelas VIII.
- Malik Saif Ababil, A., Abidin, Z., & Fawait, A. (n.d.). Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran Pendidikan Islam untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Application of Gamification in Islamic Education Learning to Increase Student Motivation and Learning Outcomes. *IJoEd: Indonesian Journal on Education*, 1, 2025–2316.
- Mansir, F. (2021). Analisis model-model pembelajaran fikih yang aktual dalam merespons isu sosial di sekolah dan madrasah. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(1), 88. <https://doi.org/10.32832/tadibuna.v10i1.4212>
- Masyhudah, H. (2024). *Pengaruh Penerapan Metode Role Playing Terhadap Public Speaking dan Keaktifan Belajar Fikih di MTs Negeri 3 Sidoarjo*. 7(2), 55–71.
- Monna. (2020). Gamifikasi Dalam Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Jambura Elementary Education Journal*, 1, 91–99.
- Muhartini, Amril Mansur, A. B. (2023). *Pembelajaran kontekstual dan pembelajaran problem based learning*. 1(1), 66–77.
- Novelni, D., & Sukma, E. (2021). *Analisis Langkah-Langkah Model Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar Menurut Pandangan Para Ahli*. 4(1).
- Nurfajriani, W. V., Wahyu, M., Arivan, I., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). *No Title*. 10(September), 826–833.
- Pembelajaran, M. (2003). Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik, Taktik, dan Model Pembelajaran. *Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik, Taktik Dan Model Pembelajaran*, (1).
- Rahman, J., & Mada, U. G. (2021). *Informan Penelitian Kualitatif*. (August).

- Rahmatullah, M., & Hamid, R. (2014). *Pembelajaran Fiqih*.
- Riyanti Br Ginting, R. H., & Setiawan, H. R. (2022). Implementasi Pembelajaran Fiqih Dengan Menggunakan Metode Demonstrasi Di Betong Junior Khalifah School. *ANSIRU PAI : Pengembangan Profesi Guru Pendidikan Agama Islam*, 6(2), 151. <https://doi.org/10.30821/ansiru.v6i2.14788>
- Rizky Fadilla, A., & Ayu Wulandari, P. (2023). Literature Review Analisis Data Kualitatif: Tahap Pengumpulan Data. *Mitita Jurnal Penelitian*, 1(No 3), 34–46.
- Rosina Zahara, Gihari Eko Prasetyo, & Dwi Mirza Yanti. (2021a). Kajian Literatur : Gamifikasi di Pendidikan Dasar. *SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 76–87. <https://doi.org/10.55606/sokoguru.v1i1.1783>
- Rosina Zahara, Gihari Eko Prasetyo, & Dwi Mirza Yanti. (2021b). Kajian Literatur : Gamifikasi di Pendidikan Dasar. *SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 76–87. <https://doi.org/10.55606/sokoguru.v1i1.1783>
- Saadah, M., Prasetyo, Y. C., & Rahmayati, G. T. (2022). Strategi Dalam Menjaga Keabsahan Data Pada Penelitian Kualitatif. *Al- 'Adad : Jurnal Tadris Matematika*, 1(2), 54–64. <https://doi.org/10.24260/add.v1i2.1113>
- Saleh, M. S., Syahrudin, Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin. (2023). *Media Pembelajaran*.
- Sari, D. N., & Alfiyan, A. R. (2023). Peran Adaptasi Game (Gamifikasi) dalam Pembelajaran untuk Memperkuat Literasi Digital: Systematic Literature Review. *UPGRADE : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 43–52. <https://doi.org/10.30812/upgrade.v1i1.3157>
- Sarif Ahmad, S. (2020). *Pelaksanaan Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi Program Magister Pendidikan Bahasa Indonesia , Universitas Bengkulu Abstrak IMPLEMENTATION OF LEARNING TO WRITE DESCRIPTION TEXT FOR GRADE VII . 1 STUDENTS OF MTS NEGERI 2 KAUR Abstract A . Pendahuluan Prose*. 44–58. <https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v3i1.936>
- Savira Rahmania, Irma Soraya, A. S. H. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Bestari / Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 17(1), 117. <https://doi.org/10.36667/bestari.v17i1.474>
- Septianti, N. (2020). *Pentingnya memahami karakteristik siswa sekolah dasar di sdn cikokol 2*. 2, 7–17.
- S.Hadi. (2022). Pembelajaran Mata Pelajaran Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah Semarang. *Prints.Walisongo.Ac.Id*, 5(1), 18.

- Solikah, I. (2025). Pendekatan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Fiqih Untuk Meningkatkan Antusiasme Siswa. *Sasana Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 164–170. <https://doi.org/10.56854/sasana.v3i2.453>
- Suryani, E., & Ismail, Y. (2022). *Upaya Peningkatan Minat Belajar Fikih Melalui Metode Role Playing di Kelas VII MTs Yaspen Muslim Desa Pematang Tengah*. 1, 102–114.
- Sutiarso, S. (2020). *Optimalisasi Penggunaan Papan Tulis dalam Meningkatkan hasil Belajar Siswa*. 1–5.
- Syathori, A. (2017). Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Fikih di Madrasah Tsanawiyah (Implementasi, Analisis dan Pengembangannya). *Al-Tarbawi Al-Haditsah : Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1). <https://doi.org/10.24235/tarbawi.v2i1.2024>
- Tyaningsih, R. Y., Hayati, L., Sarjana, K., Sridana, N., & Prayitno, S. (2022a). Penerapan Metode Gamifikasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Geometri Analitik Bidang Melalui Aplikasi Kahoot. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 2(2), 317–326. <https://doi.org/10.29303/griya.v2i2.202>
- Tyaningsih, R. Y., Hayati, L., Sarjana, K., Sridana, N., & Prayitno, S. (2022b). Penerapan Metode Gamifikasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Geometri Analitik Bidang Melalui Aplikasi Kahoot. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 2(2), 317–326. <https://doi.org/10.29303/griya.v2i2.202>
- Waruwu, M., Pendidikan, M. A., Kristen, U., & Wacana, S. (2023). *Pendekatan Penelitian Pendidikan : Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)*. 7, 2896–2910.
- Wirabumi, R. (2020). *Metode Pembelajaran Ceramah*. I(I), 105–113.
- Yuniarti, A., Titin, T., Safarini, F., Rahmadia, I., & Putri, S. (2023). Media Konvensional Dan Media Digital Dalam Pembelajaran. *JUTECH : Journal Education and Technology*, 4(2), 84–95. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2920>



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



FAKULTAS AGAMA ISLAM

PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
pai.umm.ac.id | pai@umm.ac.id

FORM CEK PLAGIASI LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : IZZI SABILLA
NIM : 202110010311013
Judul Tugas Akhir : *"Implementasi Pembelajaran Fikih dengan Menggunakan Metode Gamifikasi di MTs Muhammadiyah 1 Kota Malang"*

Cek Plagiarisme dengan Turnitin

NO	Komponen Pengecekan	Nilai Maksimal	Hasil Cek Plagiasi (%)
1.	Bab I: Pendahuluan	10%	8%
2.	Bab II: Studi Pustaka	25%	12%
3.	Bab III: Metodologi Penelitian	35%	25%
4.	Bab IV: Hasil Penelitian	15%	6%
5.	Bab V: Penutup	5%	0%

Mengetahui,
Prodi PAI,



Admin Cek Plagiasi,

Indira Dessy Wulandary, A.Md



Kampus I
Jl. Bandung 1 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 551 253 (Hunting)
F. +62 341 460 435

Kampus II
Jl. Bendungan Sutani No 188 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 521 149 (Hunting)
F. +62 341 582 009

Kampus III
Jl. Raya Topomas No.246 Malang Jawa Timur
P. +62 341 404 318 (Hunting)
F. +62 341 480 435
E. webmaster@umm.ac.id