



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN
TEKNOLOGI

UNIVERSITAS SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER DAN TEKNOLOGI INFORMASI

PROGRAM STUDI S1 TEKNOLOGI INFORMASI

Jalan Alumni No. 3 Gedung C, Kampus USU Padang Bulan, Medan 20155
Telepon/Fax: 061-8210077 | Email: tek.informasi@usu.ac.id | Laman: <http://it.usu.ac.id>

FORM PENGAJUAN JUDUL



Nama : Latifah Putri Simanjuntak

NIM : 211402032

Judul diajukan oleh* : ☐ Dosen

☒ Mahasiswa

Bidang Ilmu (tuliskan dua bidang) :

Uji Kelayakan Judul : ☐ Diterima ☐ Ditolak

Hasil Uji Kelayakan Judul :

Dosen Pembimbing I: Dr.Baihaqi Siregar S.Si.,M.T.

Dosen Pembimbing II: Rossy Nurhasanah S.Kom., M.Kom

Paraf Dosen Pembimbing I

Medan,

Ka. Laboratorium Penelitian,

* Centang salah satu atau keduanya

** Pilih salah satu

Dr.Jos Timanta Tarigan,S.Kom.,M.Sc

NIP.198501262015041001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN
TEKNOLOGI

UNIVERSITAS SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER DAN TEKNOLOGI INFORMASI

PROGRAM STUDI S1 TEKNOLOGI INFORMASI

Jalan Alumni No. 3 Gedung C, Kampus USU Padang Bulan, Medan 20155
Telepon/Fax: 061-8210077 | Email: tek.informasi@usu.ac.id | Laman: <http://it.usu.ac.id>

RINGKASAN JUDUL YANG DIAJUKAN

*Semua kolom di bawah ini diisi oleh mahasiswa yang sudah mendapat judul

Judul / Topik Skripsi	"Implementasi Gamifikasi Point, Badge, and Leaderboard (PBL) dalam Pembelajaran Muroja'ah Al-Qur'an Juz-30 untuk Anak Sekolah Dasar Menggunakan Scratch"
Latar Belakang dan Penelitian Terdahulu	<p>Latar Belakang</p> <ol style="list-style-type: none">1. Al-Qur'an adalah sumber hukum dalam Islam yang menjadi rujukan bagi para da'I dalam berdakwah. Peran Al-Qur'an sangat penting dalam memandu perilaku manusia. Pengajaran tentang Al-Qur'an akan memberikan efek yang baik dalam memandu perilaku manusia. Pengajaran tentang Al-Qur'an akan memberikan efek yang baik jika diberikan kepada anak sejak dini. Belajar Al-Qur'an memberikan pengalaman belajar bagi anak dan mempengaruhi perkembangan otak anak menjadi lebih optimal. Pembelajaran Al-Qur'an yang diiringi dengan pemahaman dan pengaplikasiannya akan membawa penerapan akhlak yang baik. (Masduki & Anwar, 2018)2. Tujuan pembelajaran Al-Qur'an di Madrasah Ibtidaiyah / Sekolah Dasar Islam Terpadu tercantum dalam peraturan Kementrian Agama RI Nomor 912 tahun 2013 adalah agar siswa mampu membaca, menulis, menghafal, mengartikan, menjelaskan dan mampu mengaplikasikan Al-Qur'an dalam kehidupan keseharian manusia yang beriman dan <i>ber-akhlakul karimah</i> dalam kehidupan pribadi, keluarga, Masyarakat, berbangsa dan bernegara (Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia, 2013)3. Menurut penelitian, hafalan siswa dengan menggunakan metode muroja'ah bisa meningkatkan hafalan serta jadi lebih fasih dan tartil. Hafalan siswa menjadi lebih kuat baik hafalan lama maupun hafalan baru, itu juga merupakan salah satu manfaat bermuroja'ah (Nurbaiti, Wahyudin, & Abidin, 2021). Dengan pengulangan yang terus menerus dan terstruktur, hafalan dapat menjadi lebih lama dan terjaga dari lupa. Meningkatkan kecintaan terhadap kitab suci Al-Qur'an. Pada akhirnya, metode muroja'ah bukan hanya cara untuk menghafal saja, melainkan juga sebagai wadah untuk penanaman nilai-nilai dan pembentukan karakter yang baik.4. Pada Tingkat Sekolah Dasar, kreativitas merupakan aspek penting dalam pembelajaran. Siswa di usia ini memiliki daya imajinasi yang tinggi dan cenderung belajar lebih baik Ketika proses pembelajaran diintegrasikan dengan elemen-elemen yang menarik dan menyenangkan (Inayah & Sya, 2022). Namun, tantangan yang dihadapi guru adalah bagaimana menginspirasi kreativitas ini dan menjaga minat siswa agar tetap tinggi sepanjang proses pembelajaran.5. Muroja'ah dengan cara yang tradisional sering kali menyebabkan kejenuhan dan kelelahan terutama di kalangan siswa yang lebih muda, yang berpotensi mengurangi motivasi dan keterlibatan.6. Muroja'ah dengan cara modern menciptakan keterlibatan yang lebih tinggi dikarenakan menggunakan metode ini menyebabkan pembelajaran lebih menarik dengan memanfaatkan elemen gamifikasi, multimedia, dan konten interaktif. Selain itu muroja'ah dengan cara modern dapat menyediakan pengalaman yang dipersonalisasi, menyesuaikan dengan kecepatan dan gaya belajar siswa, yang dapat meningkatkan pemahaman dan retensi.7. Gamifikasi dalam Pendidikan dapat didefinisikan sebagai proses menggunakan elemen permainan untuk menyampaikan pengetahuan kepada siswa. Gamifikasi adalah Teknik yang menggunakan elemen permainan dalam suatu mata Pelajaran untuk menciptakan perasaan menyenangkan dan pengalaman bermain yang mengasyikkan.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN
TEKNOLOGI

UNIVERSITAS SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER DAN TEKNOLOGI INFORMASI

PROGRAM STUDI S1 TEKNOLOGI INFORMASI

Jalan Alumni No. 3 Gedung C, Kampus USU Padang Bulan, Medan 20155
Telepon/Fax: 061-8210077 | Email: tek.informasi@usu.ac.id | Laman: <http://it.usu.ac.id>

8. Pengembangan Gamifikasi berkontribusi pada diversifikasi alat bantu pengajaran dalam Pendidikan tahfiz dengan mempertimbangkan perubahan zaman dalam system Pendidikan, seperti pedagogi abad ke-21 dan revolusi industry 4.0. Hal ini mendorong para praktisi pendidikan untuk memperkenalkan pendekatan dan inovasi baru dalam proses pengajaran dan pembelajaran.
9. Gamifikasi dengan penggunaan elemen-elemen game seperti Points,Badges dan Leaderboards dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi dalam proses manajemen pengetahuan. Penggunaan mekanisme permainan dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.
10. Scratch adalah sebuah Bahasa pemrograman visual untuk lingkungan pembelajaran yang memungkinkan pemula untuk belajar membuat program tanpa harus memikirkan salah-benar penulisan sintaksis.

Penelitian Terdahulu

No.	Penulis	Judul	Tahun
1.	Siti Hazar Sitorus dan Al Yasir	Menghafal Al-Qur'an Bagi Anak Didik Sekolah Dasar Islam Terpadu Insan Cendekia Bangkinang: Perspektif Manajemen Dakwah	2022
2.	Siti Lutfiyyah	Metode Muroja'ah Bagi Hafalan Al-Qur'an	2024
3.	Komariyah, Muasrul Hasan, Arofatul Chumaaidah, Nurli Huda, dan Sri Utami	Technological innovation in Islamic Education (Exploring The Impact Of Gamification-Based Media On Enhaching Elementri School Students Learning Creativity)	2024



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN
TEKNOLOGI**

**UNIVERSITAS SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER DAN TEKNOLOGI INFORMASI**

PROGRAM STUDI S1 TEKNOLOGI INFORMASI

Jalan Alumni No. 3 Gedung C, Kampus USU Padang Bulan, Medan 20155
Telepon/Fax: 061-8210077 | Email: tek.informasi@usu.ac.id | Laman: <http://it.usu.ac.id>

	4.	Adi Chandra Wijaya	The Effectiveness of Traditional and Modern Memorization Techniques for Quranic Learning in Indonesia	2024
	5.	Abd Muhaimin Ahmad, Muhammad Hafiz Saleh, dan Zainora Daud	Diversifying Quranic Revision Method Using Gamification-based teaching material for tahfiz education	2024
	6	Aris Triwahyu Febriansah, Aris Syaifuddin dan Yerry Soepriyanto	Perkembangan Gamifikasi di Bidang Pendidikan	2024
	7	Erba Lutfina, Robby O, Cahyadi Setiawan, Ahmad Nugroho, dan M.Zakki Abdillah	Perancangan Aplikasi Pembelajaran Dengan Konsep Gamifikasi Systematic Literature Review	2023
	8	Fitri Marisa, Tubagus Mohammad Akhriza, Anastasia Lidya Maukar, Arie Restu Wardhani, Syahroni Wahyu Iriananda, dan Mardiana Andarwati	Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan	2022
	9	Kawther A Al- Dhlan dan Hamad A Al-reshidi	Using Scratch Progeam to Design Educational E-Games to raise Technological Awarnes and Visual Programming Skills to Face Fatal E-Games	2021
	10	Zainora Daud, Abdul Muhaimin Ahmad, Norazman Alias dan Norhasnira Ibrahim	Students Perceptions Towards The Use of Global Tahfiz Gamification In Teaching and Learning The Subject of Muroja'ah Al-Qur'an	2022



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN
TEKNOLOGI

UNIVERSITAS SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER DAN TEKNOLOGI INFORMASI

PROGRAM STUDI S1 TEKNOLOGI INFORMASI

Jalan Alumni No. 3 Gedung C, Kampus USU Padang Bulan, Medan 20155
Telepon/Fax: 061-8210077 | Email: tek.informasi@usu.ac.id | Laman: <http://it.usu.ac.id>

	11	Asep Sopyan dan N.Hanafiah	Pembiasaan Muroja'ah untuk meningkatkan Hafalan Al-Qur'an	2022
	12	Mohammad Irsyad dan Nurul Qomariah	Strategi Menghafal Al-Qur'an Sejak Usia Dini	2017
	13	A.S. Alcantara, E. A. Rodrigues, S. R. B. Oliveira, R.V. Junior. Dan W.R Cardoso	The Use of PBL (Points, Badges and Leaderboards) Components and Game Mechanics for Teaching and Learning of Knowledge Management	2024
Rumusan Masalah	Adapun rumusan masalah pada penelitian ini, diantaranya: <ol style="list-style-type: none">1. Apakah penerapan gamifikasi PBL dapat membantu memenuhi target hafalan Al-Qur'an Juz 30 sesuai dengan peraturan Kementrian Agama RI Nomor 912 tahun 2013?2. Bagaimana persepsi anak sekolah dasar terhadap penggunaan gamifikasi PBL dalam pembelajaran hafalan Al-Qur'an Juz 30, dan apakah hal tersebut dapat meningkatkan motivasi mereka dalam belajar?3. Sejauh mana adaptabilitas anak sekolah dasar dalam mengikuti metode pembelajaran muroja'ah Al-Qur'an berbasis gamifikasi PBL yang diterapkan melalui platform scratch?4. Bagaimana pengaruh desain interaktif dari platform scratch yang digabungkan dengan gamifikasi PBL terhadap keterlibatan anak dalam proses pembelajaran muroja'ah Al-Qur'an Juz-30?5. Bagaimana perbandingan hasil belajar antara sebelum menggunakan gamifikasi muroja'ah Al-Qur'an dan setelah menggunakan gamifikasi muroja'ah Al-Qur'an?			



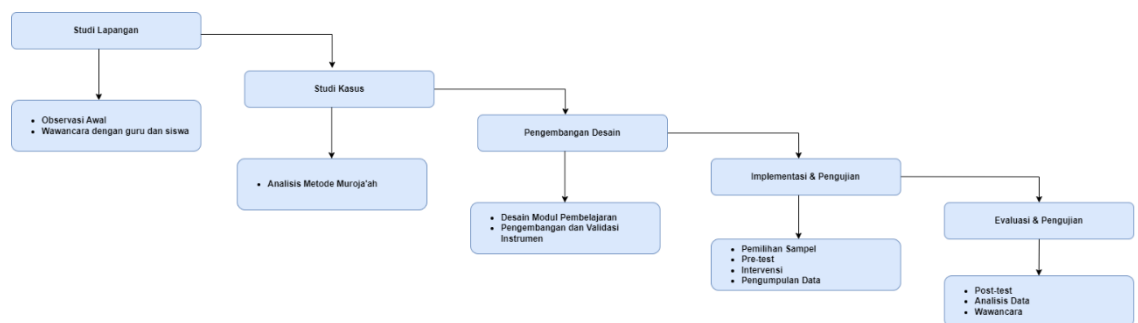
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN
TEKNOLOGI

UNIVERSITAS SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER DAN TEKNOLOGI INFORMASI

PROGRAM STUDI S1 TEKNOLOGI INFORMASI

Jalan Alumni No. 3 Gedung C, Kampus USU Padang Bulan, Medan 20155
Telepon/Fax: 061-8210077 | Email: tek.informasi@usu.ac.id | Laman: <http://it.usu.ac.id>

Metodologi



Referensi

Lutfiyyah,Siti.*Metode Muroja'ah bagi Hafalan Al-Qur'an*.2024;8:9182-9289.
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/13777>
Komariyah.,Hasan,Muasrul.,Chumaidah,Arofatul.,Huda,Nuril.,Utami,Sri.*Tecnologocal Innovation In Islamic Education (Exploring The Impact Of Gamification-Based Media On Enhaching Elementary School Students' Learning Creativity)*.2024;8(1):2580-3999.
<https://ejournal.unia.ac.id/index.php/maharot/article/view/1630>
Sitorus,Hajar Siti.,Yasir,Al.*Menghafal Al-Qur'an Bagi Anak Didik Sekolah Dasar Islam Terpadu Insan Cendikian Bangkinang: Perkpektif Manajemen Dakwah*.2022;4(1):2654-4709.
<https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/idarotuna/article/view/16935>
Wijaya,Adi Candra.*The Effectiveness of Traditional and Modern Memorization Techniques for Quranic Learning in Indonesia*.*Journal of Multidimensional Education*.2024;1(1):38-47
<https://mabadiiqtishada.org/index.php/EduSpectrum/article/view/27>
Lutfiana,Erba.,O Robby.,Setiawan,Cahyadi.,Nugroho,Ahmad.,Abdillah,M.Zakki.*Perancangan Aplikasi Pembelajaran Dengan Konsep Gamifikasi Systematic Literature Review*.2023;7(1):2620-4339.
<https://ejurnal.methodist.ac.id/index.php/methomika/article/view/1591>
Ahmad,Abd Muhaimin.,Rahman,Azman Ab.,Saleh,Muhammad
Hafiz.,Daud,Zainora.*Versifying Quranic Revision Methods Using Gamification-based teaching material for tahfiz education*.*International Journal of Evolution and Research in Education (IJERE)*.2024;13(2):987-996. https://www.researchgate.net/profile/Abd-Muhaimin-Ahmad/publication/377596297_Diversifying_Quranic_revision_methods_using_gamification-



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN
TEKNOLOGI

UNIVERSITAS SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER DAN TEKNOLOGI INFORMASI

PROGRAM STUDI S1 TEKNOLOGI INFORMASI

Jalan Alumni No. 3 Gedung C, Kampus USU Padang Bulan, Medan 20155
Telepon/Fax: 061-8210077 | Email: tek.informasi@usu.ac.id | Laman: http://it.usu.ac.id

[based teaching material for tahfiz education/links/65af391c7fe0d83cb55f58e8/Diversifying-Quranic-revision-methods-using-gamification-based-teaching-material-for-tahfiz-education.pdf](https://eprints.unmer.ac.id/id/eprint/3425/)

Marisa, Fitri., Akhriza, Tubaagus Muhammad., Maukar, Anatasia Lidya., Wardhani, Arie Restu., Irianda, Syahroni Wahyu., Andarwati, Mardiana. *Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan. Journal of Information Technology and Computer Science*. 2022;5(3):219-228.

<https://eprints.unmer.ac.id/id/eprint/3425/>

Al-Dhian, Kawter., Al-Reshidi, Hamad A. *Using Scratch Program to Design Educational E-Games to raise Technological Awareness and Visual Programming Skills to Face Fatal Games. Indian Journal of Science and Technology*. 2021;14(17):1364-1378. [Using Scratch Program to Design Educational E-Games to raise Technological Awareness and Visual Programming Skills to Face Fatal E-Games \(researchgate.net\)](https://www.researchgate.net/publication/354111111)

[Using Scratch Program to Design Educational E-Games to raise Technological Awareness and Visual Programming Skills to Face Fatal E-Games \(researchgate.net\)](https://www.researchgate.net/publication/354111111)

Daud, Zainora., Ahmad, Abdul Muhaimin., Alias, Norazman., Ibrahim, Norhasnira. *Student's Perception Towards The Use of Global Tahfiz Gamification In Teaching and Learning the Subject of Muroja'ah Al-Qur'an. Journal of Qur'an Sunnah Education and Special Needs*. 2022;6:2590-3799. <https://jqss.usim.edu.my/index.php/jqss/article/view/163>

Sopyan, Asep., Hanafian, H. *Pembiasaan Muroja'ah untuk Meningkatkan Hafalan Al-Qur'an. Indoensian Journal of Education and Sosial Science*. 2022;1(2):100-105.

<https://ejournal.papanda.org/index.php/ijess/article/view/230>

Irsyad, Mohammad., Qomariah, Nurul. *Strategi Menghafal Al-Qur'an Sejak Usia Dini*. 2017;2:135-148. <https://conference.uin-suka.ac.id/index.php/aciece/article/view/65>

S.R.B. Olivera, A.S. Alcantara, E.A. Rodrigues., Junior, R. V., Cardoso, W.R. *The Use of PBL (Points, Badges and Leaderboards) Components and Game Mechanics for Teaching and Learning of Knowledge Management*. 2019;15:22-29.

https://www.tise.cl/Volumen15/TISE2019/TISE_2019_paper_9.pdf

Medan, 28 Agustus 2024
Mahasiswa yang mengajukan,

Latifah Putri Simanjuntak

NIM. 211402032