PEMANFAATAN MEDIA *CLASSCRAFT* DALAM MEMBENTUK KEDISIPLINAN BELAJAR SISWA MADRASAH ALIYAH DARUL ULUM TLASIH SIDOARJO

TESIS

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat

Memperoleh Gelar Magister dalam Program Studi Pendidikan Agama Islam

Oleh

Anis Zulfi Amalia

NIM. F52319039

PASCASARJANA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL

SURABAYA

2021

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Anis Zulfi Amalia

NIM : F52319039

Program : Magister S-2

Institusi : Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa TESIS ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Tuban, 1 Desember 2021

Saya yang menyatakan,

Anis Zulfi Amalia

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tesis Berjudul "Pemanfaatan Media *Classcraft* dalam Membentuk Kedisiplinan Belajar Siswa MA Darul Ulum Tlasih Sidoarjo" yang ditulis oleh Anis Zulfi Amalia ini telah disetujui pada tanggal 3 Desember 2021

Oleh:

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Imam Syafii, S.Ag, M.Pd, M.Pd.I	Dr. Sihabudin, M.Pd.I, M.Pd

PENGESAHAN TIM PENGUJI TESIS

Tesis berjudul "Pemanfaatan Media *Classcraft* dalam Membentuk Kedisiplinan Belajar Siswa Madrasah Aliyah Darul Ulum Tlasih Sidoarjo" yang ditulis oleh Anis Zulfi Amalia ini telah diujikan pada tanggal 28 Desember 2021.

Tim Penguji:

1. Dr. Imam Syafii, S.Ag, M.Pd, M.Pd.I (Ketua) .....
2. Dr. Sihabudin, M.Pd.I, M.Pd (Sekretaris) .....
3. Prof. Dr. Damanhuri, MA (Penguji I) .....
4. Dr. Abdulloh Hamid, M.Pd (Penguji II) .....

Surabaya, 12 Januari 2022

Direktur,

Prof. Dr. H. Aswadi, M.Ag

NIP. 196004121994031001

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : ANIS ZULFI AMALIA
NIM : F52319039
Fakultas/Jurusan : MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
E-mail address : zulfiamalia1@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :
☐ Sekripsi ☑ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (……)
yang berjudul :
PEMANFAATAN MEDIA *CLASSCRAFT* DALAM MEMBENTUK KEDISIPLINAN BELAJAR SISWA MADRASAH ALIYAH DARUL ULUM TLASIH SIDOARJO

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara ***fulltext*** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 11 Januari 2022

Penulis

(ANIS ZULFI AMALIA)

ABSTRAK

Anis Zulfi Amalia. Pemanfaatan Media *Classcraft* dalam Membentuk Kedisiplinan Belajar Siswa MA Darul Ulum Tlasih Sidoarjo. Tesis. Program Studi Pendidikan Agama Islam. Pascasarjana, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Pembimbing: Dr. Imam Syafii, S.Ag, M.Pd, M.Pd.I, Dr. Sihabudin, M.Pd.I, M.Pd

Permasalahan kedisiplinan bukanlah suatu hal yang baru dalam lingkungan sekolah. Berbagai solusi untuk mengatasi ketidakdisiplinan yang dilakukan oleh siswa telah dilakukan dan terus berkembang. MA Darul Ulum Tlasih Sidoarjo merupakan salah satu lembaga pendidikan yang mengontrol kedisiplinan belajar siswa dengan cara menyenangkan melalui pemanfaatan media *Classcraft*.

Rumusan masalah dalam penelitian ini, meliputi: 1) Bagaimana perencenaan pemanfaatan media Classcraft dalam membentuk kedisiplinan belajar siswa MA Darul Ulum Tlasih, 2) Bagaimana proses pemanfaatan media Classcraft dalam membentuk kedisiplinan belajar siswa MA Darul Ulum Tlasih, 3) Apa faktor pendukung dan penghambat pemanfaatan media *classcraft* dalam membentuk kedisiplinan belajar siswa kelas XI di MA Darul Ulum Tlasih Sidoarjo.

Penelitian ini termasuk dalam penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan *Analysis Interactive Model* dari Miles dan Huberman.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Perencanaan pemanfaatan media *classcraft* dilakukan dengan cara membuat ruang kelas virtual di *classcraft*, menentukan perilaku disiplin yang ingin dibentuk, menentukan kegiatan pembelajaran melalui menu *Quest*, 2) Proses pemanfaatan media *classcraft* dilakukan dengan melalui dua tahapan, yaitu tahap pengenalan dimana guru memberikan tutorial pengoperasian media *classcraft* dan tahap pelaksanaan yang dilakukan pada materi Makanan Halal dan Baik dan materi Mensyukuri Nikmat Allah SWT., 3) Faktor pendukung pemanfaatan media *classcraft* dalam membentuk kedisiplinan belajar siswa antara lain penggunaan media yang mudah, tampilan yang menarik seperti bermain *game*, dan sistem poin. Adapun faktor penghambat dalam pemanfaatan media ini adalah keterbatasan perangkat komputer dan belum adanya Bahasa Indonesia pada media *classcraft*.

Kata Kunci: Pemanfaatan, Media, *Classcraft*, Kedisiplinan Belajar

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ABSTRACT

Anis Zulfi Amalia. The Utilization of Classcraft Media in Establishing Students' Learning Discipline in MA Darul Ulum Tlasih Sidoarjo. Thesis. Islamic Education Study Program. Postgraduate. State Islamic University Sunan Ampel, Surabaya. Supervisor: Dr. Imam Syafii, S.Ag, M.Pd, M.Pd.I, Dr. Sihabudin, M.Pd.I, M.Pd

Discipline is not a new problem in schools. Various solutions to overcome the indiscipline carried out by students have been conducted and continue to grow. MA Darul Ulum Tlasih Sidoarjo is one of the educational institutions that controls students' learning discipline in a fun way through the use of Classcraft media.

The research problem of this study includes: 1) How is the planning for Classcraft's utilization in establishing students's learning discipline in MA Darul Ulum Tlasih, 2) How is the process of Classcraft's utilization in establishing students's learning discipline in MA Darul Ulum Tlasih, 3) What are supporting and inhibiting factors in establishing students's learning discipline in MA Darul Ulum Tlasih,

This study was qualitative research with a case study approach. Data collection used was in the form of observation, interviews, and documentation. Data was analyzed using Analysis Interactive Model by Miles and Huberman.

The result of this study indicated that: 1) The planning for Classcraft utilization was done by creating a virtual classroom in Classcraft, determining the discipline behavior to be formed, and determining learning activities through Quest menu, 2) The process of Classcraft utilization was carried out through two stages, namely the introduction stage where the teacher provides a tutorial to operate Classcraft and the implementation stage which conducted on Halal and Good Food materials and Gratitude for the Grace of Allah Swt material, 3) The supporting factors on Classcraft utilization in establishing students' learning discipline include easy use of media, attractive displays playing games-like, and a point system. The inhibiting factors on Classcraft utilization in establishing students' learning discipline are limited computer equipment and the absence of Indonesian language in Classcraft.

Keywords: Utilization, Media, Classcraft, Learning, Discipline

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DALAM i
PERNYATAAN KEASLIAN ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING iii
PENGESAHAN TIM PENGUJI iv
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI v
KATA PENGANTAR vi
MOTTO viii
ABSTRAK ix
ABSTRACT x
DAFTAR ISI xi
DAFTAR TABEL xiv
DAFTAR GAMBAR xv
DAFTAR LAMPIRAN xvi
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 8
C. Batasan Masalah 9
D. Rumusan Masalah 9
E. Tujuan Penelitian 10
F. Manfaat Penelitian 10
G. Penelitian Terdahulu 11
H. Kerangka Berpikir 15
I. Sistematika Penelitian 17
BAB II KAJIAN TEORI 18
A. Media Pembelajaran 18
1. Pengertian Media Pembelajaran 18
2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran 20
3. Karakteristik Media Pembelajaran 21
4. Gamifikasi 25

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5. Prinsip-prinsip dalam Penggunaan Media Pembelajaran 30
6. Pemanfaatan Media Pembelajaran..... 33
7. Perencanaan Media Pembelajaran 37
B. *Classcraft* 40
1. Pengertian *Classcraft*..... 40
2. Cara Kerja *Classcraft* 43
3. Fitur-fitur *Classcraft*..... 47
4. Kelebihan dan Kekurangan media *Classcraft* 49
C. Al-Qur'an Hadith 50
1. Pengertian Mata Pelajaran al-Qur'an dan Hadith..... 50
2. Tujuan dan Ruang Lingkup Mata Pelajaran al-Qur'an Hadith 50
D. Kedisiplinan 52
1. Pengertian Disiplin Belajar..... 52
2. Macam-macam Disiplin 55
3. Teknik Pembentukan Disiplin Peserta Didik 57
4. Fungsi Disiplin 58
5. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Disiplin Belajar 60
BAB III METODE PENELITIAN 62
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian..... 62
B. Sumber Data dan Informan 63
C. Teknik Pengumpulan Data 63
1. Observasi 63
2. Wawancara (*interview*)..... 65
3. Dokumentasi..... 66
D. Teknik Analisis Data 66
1. Pengumpulan Data..... 67
2. Reduksi Data 67
3. Penyajian Data..... 68
4. Penarikan Kesimpulan..... 69
E. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data 69

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 71
A. Hasil Penelitian 71
1. Perencanaan Pemanfaatan Media *Classcraft* dalam Membentuk Kedisiplinan Belajar Siswa 71
2. Proses Pemanfaatan Media *Classcraft* dalam Membentuk Kedisiplinan Belajar Siswa 82
3. Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Proses Pemanfaatan Media *Classcraft* dalam Membentuk Kedisiplinan Belajar Siswa 92
B. Pembahasan 98
1. Perencanaan Pemanfaatan Media *Classcraft* dalam Membentuk Kedisiplinan Belajar Siswa 98
2. Proses Pemanfaatan Media *Classcraft* dalam Membentuk Kedisiplinan Belajar Siswa 102
3. Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Proses Pemanfaatan Media *Classcraft* dalam Membentuk Kedisiplinan Belajar Siswa 106
BAB V PENUTUP 113
A. Simpulan 113
B. Saran 113
DAFTAR PUSTAKA 115
LAMPIRAN

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Mapping Penelitian Terdahulu 14
Tabel 4.1 Titik *Quest* dan Poin yang didapatkan 81
Tabel 4.2 Poin GP (*Golden Pieces*) per level 81
Tabel 4.3 Hasil Observasi Aktivitas Siswa 90

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Berpikir Penelitian 16
Gambar 3.1 Analysis Interactive Model Milles dan Huberman 67
Gambar 4.1 Daftar Kelompok Siswa 73
Gambar 4.2 Perilaku positif beserta poinnya 78
Gambar 4.3 Daftar perilaku negatif beserta poinnya 78
Gambar 4.4 Daftar Hukuman pada menu Pledges 79
Gambar 4.5 Quest Materi Mensyukuri Nikmat Allah SWT 82
Gambar 4.6 Menggunakan Kekuatan untuk Membantu Teman 89

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Izin penelitian

Lampiran 2: Surat Bukti Penelitian Dari Madrasah

Lampiran 3: Deskripsi Lokasi Penelitian

Lampiran 4: Lembar Pedoman Wawancara Kepala Sekolah dan Waka Kesiswaan

Lampiran 5: Lembar Pedoman Wawancara Guru

Lampiran 6: Lembar Pedoman Wawancara Siswa

Lampiran 7: Lembar Pedoman Observasi Guru

Lampiran 8: Lembar Pedoman Observasi Siswa

Lampiran 9: Hasil Skor Observasi Siswa

Lampiran 10: Dokumentasi Rules *Summary* atau Ringkasan Peraturan di *Classcraft*

Lampiran 11: Dokumentasi PPT pengenalan media *Classcraft*

Lampiran 12: Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran di Kelas

Lampiran 13: Dokumentasi *Quest*

Lampiran 14: Hasil Wawancara Guru Al-Qur'an Hadith

Lampiran 15: Hasil Wawancara Kepala Sekolah MA Darul Ulum Tlasih Sidoarjo

Lampiran 16: Hasil Wawancara Waka Kesiswaan MA Darul Ulum Tlasih Sidoarjo

Lampiran 17: Hasil Wawancara Siswa Kelas XI MA Darul Ulum Tlasih Sidoarjo

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Disiplin merupakan sikap mental yang dimiliki oleh individu yang mencerminkan rasa ketaatan dan kepatuhan yang didukung oleh kesadaran dalam menjalankan tugas dan kewajibannya untuk mencapai tugas tertentu[1]. Disiplin juga erat kaitannya dengan mengikuti aturan yang berlaku, seperti seorang peserta didik yang mengikuti pendidikan tertentu pada suatu sekolah tentunya harus mengikuti aturan yang berlaku di sekolah tersebut khususnya aturan yang berlaku di dalam kelas[2]. Hal ini sejalan dengan pendapat Imran yang mengartikan kedisiplinan siswa sebagai suatu keadaan tertib dan teratur yang dimiliki oleh siswa di sekolah, tanpa ada pelaggaran-pelanggaran yang merugikan baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap siswa sendiri dan terhadap sekolah secara keseluruhan[3].

Dari aspek dan nilai kedisiplinan, tingkat kedisiplinan peserta didik saat ini sangat rendah sekali, mulai dari cara berpakaian siswa yang tidak rapi, sering bolos sekolah, sering terlambat masuk kelas, tidak mengerjakan tugas sekolah, dan juga tidak melaksanakan piket kebersihan kelas merupakan peristiwa sehari-hari yang sering kita jumpai dihampir semua sekolah[4]. Siswa yang berperilaku

---

[1] Siti Munawaroh. *Perilaku Disiplin dan Kejujuran Generasi Muda di Daerah Istimewa Yogyakarta*, (Yogyakarta: Balai Pelestarian Nilai Budaya, 2013), 114.
[2] Akmaluddin dan Boy Haqqi, "Kedisiplinan Belajar Siswa di Sekolah Dasar (SD) Negeri Cot Keu Eung Kabupaten Aceh Besar (Studi Kasus)" *Journal of Education Science (JES)*, Vol. 5, No. 2 (Oktober, 2019), 2.
[3] Ali Imran. *Manajemen Peserta Didik Berbasis Sekolah* (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), 173.
[4] Eka Khristiyanta Purnama, "Peningkatan Sikap Kedisiplinan Siswa Sekolah Dasar Melalui Pemanfaatan Media Audio Pendidikan Karakter" *Kwangsan*, Vol. 3, No. 1 (Juni, 2015), 47.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tidak disiplin jika dibiarkan maka bisa menghambat proses pembelajaran, siswa yang tidak menyadari pentingnya disiplin maka akan menganggap belajar merupakan hal yang tidak perlu, dengan berperilaku tidak disiplin ini akan menyebabkan siswa tidak bisa memahami dan menyesuaikan diri dengan tuntutan lingkungan, kegiatan dan proses pendidikan juga akan terganggu karena siswa yang mempunyai tingkat disiplin yang rendah cenderung senang memberontak, sering membuat masalah, mempengaruhi teman berbuat tidak baik, dan malas belajar, suasana sekolah dan juga kelas menjadi kurang kondusif bagi kegiatan pembelajaran sehingga siswa terhambat optimalisasi potensi dan prestasinya serta terhambat mencapai kesuksesan dalam belajar dan masa depannya. Disiplin memiliki peranan yang sangat penting bagi siswa dalam hal belajar karena dengan disiplin peserta didik memiliki semangat dan kemauan yang keras untuk belajar. Disiplin merupakan hal yang sangat berperan penting dalam setiap proses belajar mengajar. Dengan adanya sikap disiplin belajar dalam proses pembelajaran, maka peserta didik cenderung memiliki ketertarikan dan semangat yang tinggi dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar[5].

Rendahnya keidsiplinan belajar siswa didalam kelas juga terdapat di kelas 11 pada mata pelajaran al-Qur'ān Hadīth di MA Darul Ulum Tlasih dimana masih banyak peserta didik yang terlambat masuk kelas, telat mengerjakan tugas, tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, tidur saat guru menjelaskan materi dan pasif saat pembelajaran berlangsung. Peraturan di MA

[5] Akhmad Kharis, "Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Model Pembelaharan Picture and Picture Berbasis IT pada Tematik" *Mimbar PGSD Undiksha*, Vol. 7, No. 3 (2019), 176.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Darul Ulum Tlasih mengharuskan siswa untuk menyelesaikan tugas yang diberikan sesuai dengan ketentuan. Namun, berdasarkan hasil wawancara awal, ada beberapa siswa yang terlambat bahkan tidak bisa menyelesaikan tugas sesuai dengan ketentuan yang diberikan. Hal ini berakibat pada waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar materi yang lain digunakan untuk mengerjakan tugas tersebut sehingga tidak bisa mengikuti pelajaran.

Adapun guru di kelas 11 telah mencoba berbagai strategi untuk membuat peserta didik menjadi disiplin dan mentaati peraturan diantaranya adalah menghukum siswa yang tidak mengerjakan tugas untuk berdiri diluar kelas dan tidak bisa mengikuti pelajaran, meminta siswa untuk mengerjakan tugas saat itu juga dan membentuk kelas menjadi kelompok diskusi agar semua peserta didik tidak pasif dan tidur saat pembelajaran. Dari berbagai strategi yang telah diterapkan oleh guru, ketidakdisiplinan siswa tetap kerap terjadi dan tidak ada perubahan yang signifikan pada sikap disiplin peserta didik. Peserta didik juga tetap melanggar peraturan dan tidak jera dengan hukuman yang diberikan oleh guru. Metode diskusi kelompok juga tidak mampu mendorong siswa menjadi aktif di kelas karena kebanyakan peserta didik masih pasif didalam kelas.

Banyaknya peristiwa-peristiwa yang ditunjukkan oleh peserta didik atas ketidakdisiplinan mereka menunjukkan bahwa perlu adanya sebuah inovasi agar pelanggaran yang dibuat oleh peserta didik dapat ditanggulangi dengan baik[6]. Hal ini dikarenakan meskipun sudah adanya berbagai hukuman untuk perilaku

[6] Nur Rahmat, Sepriadi, dan Rasmi Daliana "Pembentukan Karakter Disiplin Siswa Melalui Guru Kelas di SD Negeri 3 Rejosari Kabupaten Oku Timur" *JMKSP*, Vol. 2, No. 2 (Juli-Desember, 2017), 229.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang dilanggar, peserta didik tetap tidak patuh sehingga membuat guru harus membuat inovasi selain pemberian hukuman untuk membentuk kedisplinan belajar mereka. Hal ini sejalan dengan apa yang dikatakan oleh Nur Rahmat et al., yang berpendapat bahwa displin harusnya tidak identik dengan kekerasan. Karena disiplin yang benar dan proporsional adalah disiplin yang diterapkan dengan penuh kesadaran dan kasih sayang. Apabila disiplin diterapkan dengan emosi, amarah, dan kekerasan, maka yang muncul bukanlah disiplin yang baik, namun disiplin yang terpaksa[7].

Untuk mengefektifkan proses pembelajaran yang memicu siswa disiplin, diperlukan juga penggunaan media pembelajaran yang sesuai dan tentunya dapat menjelaskan materi yang bisa dipahami dan mudah diterima bagi siswa didalam proses pembelajaran. Bagian dari usaha untuk membentuk kedisiplinan belajar siswa dikelas 11 pada mata pelajaran al-Qur'ān Hadīth adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran *Classcraft*. *Classcraft* adalah sebuah platform bermain peran untuk pendidikan yang dapat diproyeksikan didepan kelas menggunakan *smartboard* atau proyektor layar sederhana. Platform ini memungkinkan guru dan siswa bermain bersama di dalam kelas atau selama kelas tutorial[8]. Para pemain juga dapat terhubung ke platform menggunakan *smartphone* dan tablet mereka karena platform ini juga tersedia untuk Android dan iOS dalam bentuk aplikasi.

---

[7] Ibid., 231.
[8] Mourad Majdoub, "Promoring High School ESL Learners' Motivation and Engagement Through the Use of Gamified Instructional Design" *Thesis*, Master of Arts, Concordia University, Kanada (2016), 57.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dalam platform *Classcraft*, pemain dapat memilih tim yang terdiri dari tiga hingga enam anggota dan kemudian memilih karakter favorit mereka: *Mage*, *Guardian*, atau *Healer*. Anggota tim juga bisa dipilihkan dan diatur oleh Guru (Gamemaster). Untuk memperoleh kekuatan, guru (Gamemaster) memberi penghargaan pada perilaku positif serta kinerja akademis dengan Poin Pengalaman (XP) yang memungkinkan pemain untuk mendapatkan kekuatan dan Potongan Emas (GP), menyesuaikan avatar mereka, dan naik level. Meskipun demikian, pemain akan melihat HP (Health Points) mereka dikurangi atau bahkan dihapus jika mereka menunjukkan perilaku yang tidak pantas, seperti tidak tepat waktu atau tidak menyelesaikan tugas. Ketika seorang pemain kehilangan seluruh HPnya, anggota tim lain juga kehilangan sejumlah HP tertentu dan menerima hukuman nyata seperti harus membersihkan ruangan kelas setelah pulang sekolah. Sanchez, Young, & Jouneau-Sion dalam Rivera-Trigueros dan del Mar Sanchez Perez menambahkan bahwa dengan menggunakan *Classcraft* guru dapat mengembangkan perilaku yang diinginkan terkait dengan pengelolaan kelas dengan menerapkan sistem penghargaan atau hukuman. Durasi dan fitur permainan diatur oleh guru sedangkan siswa memiliki akun mereka sendiri yang memungkinkan mereka untuk mengelola karakter, kekuatan, dll[9]. Dengan memanfaatkan media *Classcraft*, penerapan disiplin dalam kelas diterapkan dengan cara yang menyenangkan melalui pemberian *reward* dan *punishment* yang dapat digunakan siswa dalam bermain.

[9] Irene Rivera-Trigueros dan Maria del Mar Sanchez Perez, "Classcraft as a Resource to Implement Gamification in English-Medium Instruction." In *Teacher Training for English-Medium Instruction in Higher Education*. edited by Sanchez-Perez, Maria del Mar, 356-371. Hershey, PA: IGI Global, 2020, 360.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Beberapa penelitian tentang aplikasi *Classcraft* dalam pendidikan diantaranya adalah penelitian yang dilakukan pada pembelajaran bahasa Inggris tingkat medium yang membuktikan bahwa *Classcraft* memiliki dampak positif pada keterlibatan, kinerja akademik, motivasi dan partisipasi siswa[10]. Penelitian lain juga mengungkapkan bahwa motivasi pengguna dalam menggunakan *Classcraft* signifikan[11]. Jika dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan metode lama, yakni pembelajaran dikelas, kelompok eksperimen (pembelajaran gamifikasi) menunjukan kontribusi positif terhadap pertumbuhan minat dan sikap siswa[12]. Hal ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Iverson yang menyatakan bahwa tidak ada perbedaan signifikan terkait nilai tes antar siswa dalam pembelajaran gamifikasi melalui media *classcraft*, tetapi survey menunjukkan bahwa keterlibatan siswa meningkat karena penerapan gamifikasi di kelas[13]. Meskipun demikian, penelitian ini sedikit berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Rider. Dalam penelitiannya, *classcraft* memang mampu meningkatkan keterlibatan siswa, namun tidak ada perubahan signifikan terhadap motivasi siswa dan tidak ada perubahan juga dalam penilaian sumatif

---

[10] Ibid., 367.

[11] Darius Andana Haris dan Elvina Sugito. "Analysis of Factors Affecting User Acceptance of the Implementation of *Classcraft* E-learning: Case Studies Faculty of Information Technology of Tarumanegara University" In *2015 International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems (ICACSIS)*, (2015), 78.

[12] S. Papadakis dan M. Kalogiannaskis, "Using Gamification for Supporting an Introductory Programming Course. The Case of *Classcraft* in a Secondary Education Classroom". In: Brooks A, Brooks E., Vidakis N. (eds) Interactivity, Game Creation, Design, Learning, and Innovation. ArtsIT 2017, DLI 2017. *Lecture Notes of the Institute for Computer Sciences, Social Informatics and Telecommunications Engineering*, Vol. 229, Springer, Cham, (2018), 9.

[13] Kyle Iverson. "Gamification of the Classroom: Seeking to Improve Student Learning and Engagement" (Master's Theses & Capstone Project --Northwestern College, Lowa, 2019), 3.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tetapi ada perbedaan kinerja penilaian formatif[14]. Dalam penelitian lain, aplikasi *Classcraft* juga terbukti mampu mengidentifikasi kepribadian pengguna melalui permainan dan menyesuaikan lingkungan permainan dengan menganalisis perilaku pemain[15]. Permainan ini berhasil mendorong keterlibatan sosial pada siswa[16].

Dari berbagai penelitian yang sudah dilakukan, *classcraft* memiliki dampak positif terhadap motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Akan tetapi, belum ada penelitian yang membahas tentang pemanfaatan *classcraft* dalam membentuk kedisiplinan belajar siswa yang berfokus pada mata pelajaran al-Qur'ān Hadīth. Masalah disiplin adalah suatu hal yang patut untuk dikaji secara lebih mendalam. Hal ini dikarenakan disiplin merupakan sikap terpuji yang kemudian dapat berkembang menjadi nilai kepribadian seseorang. Selain itu, masalah disiplin dikelas merupakan hal yang sangat menentukan terhadap sukses atau gagalnya suatu kegiatan pembelajaran[17]. Kegiatan pembelajaran akan berhasil jika dijalankan sesuai disiplin yang telah ditetapkan menurut aturan yang berlaku.

Dengan berbagai teori dan data penelitian yang telah dijabarkan tersebut, maka penelitian ini akan memaparkan tentang pemanfaatan media *classcraft*

---

[14] Rider, Blake E. "The Effect of a Gamified Learning Segment in a High School Conceptual Physisc Classroom on Student Engagement, Motivation, and Measures of Learning" Tesis -- Montana State University, Missoula. 2019, 7.

[15] F. Eugenio dan Ardhee Joy T. Ocampo, "Assesing *Classcraft* as an Effective Gamification App Based on Behaviorism Learning Theory" *Proceeding of the 2019 8th International Conference on Software and Computer Application* (2019), 329.

[16] Guillaume Bonvin dan Eric Sanchez, "Social Engagement in a Dgital Role-Playing Game Dedicated to Classroom Management" *GALA* (2017), 146.

[17] Siska Yuliyantika "Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Disiplin Belajar Siswa Kelas X, XI, dan XII di SMA Bhakti Yasa Singaraja Tahun Pelajaran 2016/2017" *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, Vol. 9, No. 1 (2017), 36.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dalam membentuk kedisiplinan belajar siswa di kelas 11 MA Darul Ulum, mulai dari perencanaan, proses, faktor pendukung dan faktor penghambat dalam pemanfaatan media *classcraft* selama pembelajaran berlangsung.

B. Identifikasi Masalah

Disiplin merupakan suatu bentuk kesadaran untuk mengendalikan diri. Kedisiplinan dalam belajar perlu dimiliki oleh siswa agar tugas-tugas yang diberikan dapat berjalan dengan lancar. Setiap kegiatan pembelajaran sangat memerlukan kedisiplinan dari siswa karena hal tersebut merupakan kunci berhasil atau gagalnya suatu kegiatan pembelajaran[18].

Sejalan dengan uraian tersebut, maka identifikasi masalah yang muncul dalam penelitian ini adalah:

1. Banyaknya siswa yang masih terlambat dalam mengumpulkan tugas, tidak mengerjakan tugas, dan tidur dikelas saat pembelajaran berlangsung.
2. Pemberian sanksi berupa teguran dari guru, berdiri diluar kelas saat jam pelajaran, mengerjakan tugas setelah pembelajaran berlangsung dan harus dikumpulkan saat itu juga, dan mendapat tugas tambahan baru tidak membuat siswa jera dalam melanggar berbagai aturan kelas.
3. Penerapan metode diskusi ditujukan untuk membuat siswa tidak tidur lagi dikelas berhasil namun siswa masih pasif dalam diskusi.
4. Adanya media baru yang digunakan untuk menarik siswa agar memiliki sikap dispilin belajar dikelas.

[18] Ibid., 36.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, nantinya peneliti tidak akan meneliti semua aspek atau masalah yang ada di MA Darul Ulum Tlasih Sidoarjo. Peneliti akan fokus pada pemanfaatan media baru, yakni aplikasi *classcraft*, yang digunakan oleh guru di kelas 11 pada mata pelajaran al-Qur'ān Hadīth untuk membentuk kedisiplinan belajar siswa dikelas tersebut.

Untuk menghindari pelebaran masalah yang lebih luas, dalam hal ini yang menjadi tolok ukur dalam pembatasan masalah meliputi:

1. Perencanaan pemanfaatan media *Classcraft* pada mata pelajaran al-Qur'ān Hadīth kelas 11 di MA Darul Ulum Tlasih Sidoarjo
2. Proses pemanfaatan media *Classcraft* dalam membentuk kedisiplinan belajar siswa pada mata pelajaran al-Qur'ān Hadīth kelas 11 di MA Darul Ulum Tlasih Sidoarjo
3. Faktor pendukung dan penghambat dalam pemanfaatan media *Classcraft* dalam membentuk kedisiplinan belajar siswa pada mata pelajaran al-Qur'ān Hadīth di kelas 11 di MA Darul Ulum Tlasih Sidoarjo

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah penelitian ini akan dijabarkan sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan pemanfaatan media *Classcraft* dalam membentuk kedisplinan belajar siswa pada mata pelajaran al-Qur'ān Hadīth kelas 11 di MA Darul Ulum Tlasih?

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Bagaimana proses pemanfaatan media *Classcraft* dalam membentuk kedisplinan belajar siswa pada mata pelajaran al-Qur'ān Hadīth kelas 11 di MA Darul Ulum Tlasih?
3. Apa faktor pendukung dan penghambat dalam proses pemanfaatan media *Classcraft* dalam membentuk kedisplinan belajar siswa pada mata pelajaran al-Qur'ān Hadīth kelas 11 di MA Darul Ulum Tlasih?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui dan mendeskripsikan perencanaan pemanfaatan media *Classcraft* dalam membentuk kedisplinan belajar siswa pada mata pelajaran al-Qur'ān Hadīth kelas 11 di MA Darul Ulum Tlasih
2. Menganalisis proses pemanfaatan media *Classcraft* dalam membentuk kedisplinan belajar siswa pada mata pelajaran al-Qur'ān Hadīth kelas 11 di MA Darul Ulum Tlasih
3. Mendeskripsikan dan menganalisis faktor pendukung dan penghambat dalam proses pemanfaatan media *Classcraft* dalam membentuk kedisplinan belajar siswa pada mata pelajaran al-Qur'ān Hadīth kelas 11 di MA Darul Ulum Tlasih

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat bermanfaat baik secara teoretis maupun secara parktis. Secara teoritis, penelitian ini dapat memperkaya wawasan dan memperdalam teori tentang media pembelajaran terbaru yang sesuai dengan perkembangan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

zaman yakni aplikasi *Classcraft*. Penelitian ini juga dapat menjadi sumber informasi yang dapat digunakan untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan media pembelajaran maupun isu-isu kedisiplinan belajar. Adapun secara praktis, penelitian ini mampu memberikan gambaran dan kontribusi bagi pembaca dalam mengetahui dan memahami pemanfaatan media *Classcraft* dalam membentuk kedisiplinan belajar siswa. Dengan memahami tentang pemanfaatan media *Classcraft*, pembaca diharapkan dapat memanfaatkan media *Classcraft* baik dalam kelas maupun dalam bidang pendidikan yang lebih luas.

G. Penelitian Terdahulu

Sebelum penelitian ini dilakukan, terdapat beberapa penelitian yang telah membahas platform *Classcraft* baik dalam bentuk jurnal maupun tesis. Beberapa penelitian tersebut antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Janeic Jerzy yang berjudul *Use of Gamification in the IB History Class and as a Tool for Form Teacher* merupakan penelitian empiris yang berfokus pada stimulasi perilaku siswa dengan menerapkan sistem poin penilaian perilaku di IB World School No. 006654 dengan menggunakan *Classcraft*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menerapkan sistem poin, *Classcraft* mampu meningkatkan ketrampilan sosial siswa dan memperkuat keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran seperti mengikuti acara kompetisi, olahraga, dan seni, menaati

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

peraturan sekolah, berkontribusi pada acara dan ikut membantu dekorasi, perilaku terpuji dan berbagai kriteria lainnya [19].

2. Penelitian lain tentang *Classcraft* dalam pembelajaran fisika yang berjudul *The Effect of a Gamified Learning Segment in a High School Conceptual Physisc Classroom on Student Engagement, Motivation, and Measures of Learning*. Penelitian ini berfokus pada efek gamifikasi terhadap partisipasi, motivasi, dan persepsi siswa pada mata pelajaran fisika serta efek pada nilai hasil belajar formatif dan sumatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain *Classcraft* sambil belajar tentang fisika meningkatkan *on-task behavior* dan persepsi keterlibatan siswa jika dibandingkan dengan *control group*, namun hal tersebut tidak mempengaruhi motivasi siswa. Tidak ada perbedaan yang signifikan terhadap penilaian sumatif siswa tetapi ada sedikit perbedaan pada kinerja penilaian formatif[20].
3. I Komang Dedik Susila juga meneliti tentang penggunaan Classcraft dengan judul *Utilization of Classcraft in Developing Positive Student Behavior*. Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan *Classcraft* mampu mengembangkan perilaku positif dan menghilangkan perilaku negatif mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Inggris[21].

---

[19] Janiec Jerzy, "Use of Gamification in the IB History Class and as a Tool for Form Teacher. New empirical Research and Solutions" *Kultura – Społeczeństwo – Edukacja nr,* Vol. 1, No. 7 (2015), 105.
[20] Blake, "The Effect., 1.
[21] I Komang Dedik Susila, "Utilization of Classcraft in Developing Positive Student Behavior" *Journal of Education Technology,* Vol 4, No. 4 (2020), 513.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Darius Andana Haris dan Elvina Sugito juga meneiliti tentang faktor-faktor diterimanya aplikasi *Classcraft* oleh mahasiswa dengan judul *Analysis of Factor Affecting Using Acceptance of the Implementation of ClassCraft E-Learning: Case Studies Faculty of Information Technology of Tarumanegara University*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa hal-hal yang mempengaruhi mudah diterimanya aplikasi *Classcraft* adalah karena adanya motivasi *e-learning*, kondisi yang memfasilitasi, dan adanya pembentukan perilaku[22]. Hal-hal inilah yang akhirnya membuat motivasi mahasiswa cukup signifikan. Sedangkan faktor-faktor yang tidak mempengaruhi diterimanya penggunaan *classcraft* adalah pengaruh sosial, kualitas konten pembelajaran dan kondisi fasilitas.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Veronica Membrive dan Madalina Armie dengan judul *Beyond Gamification: Classcraft as an Engagement Tool in The Teaching of English as A Second Language*. Penelitian ini menganalisis secara kualitatif dan kuantitatif tentang tingkat motivasi mahasiswa sebelum dan setelah penerapan media *Classcraft.* Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 86% siswa sangat tertarik dengan pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan *Classcraft* dan 14% lainnya menunjukkan tingkat ketertarikan rata-rata[23].

[22] Haris dan Sugito, "Analysis., 77.
[23] Membrive, Veronica dan Madalina Armie, "Beyond Gamification: Classcraft as an Engagement Tool in The Teaching of English as A Second Language" in *International Conference on Education and New Development* 2020, 75.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 1.1

Mapping Penelitian Terdahulu

No	Nama Penulis	Judul Penelitian Dan Tahun	Metode dan Pendekatan	Hasil Penelitian
1.	Janeic Jerzy	*Use of Gamification in the IB History Class and as a Tool for Form Teacher* - 2015	kualitatif	Dengan menerapkan sistem poin, *Classcraft* mampu meningkatkan ketrampilan sosial siswa dan memperkuat keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran seperti mengikuti acara kompetisi, olahraga, dan seni, menaati peraturan sekolah, berkontribusi pada acara dan ikut membantu dekorasi, perilaku terpuji dan berbagai kriteria lainnya
2.	Blake E. Rider	*The Effect of a Gamified Learning Segment in a High School Conceptual Physisc Classroom on Student Engagement, Motivation, and Measures of Learning* - 2019	mix-method: kualitatif dan kuantitatif	bermain *Classcraft* sambil belajar tentang fisika meningkatkan *on-task behavior* dan persepsi keterlibatan siswa jika dibandingkan dengan *control group*, namun tidak mempengaruhi motivasi siswa. Tidak ada perbedaan yang signifikan terhadap penilaian sumatif siswa tetapi ada sedikit perbedaan pada kinerja penilaian formatif
3.	I Komang Dedik Susila	*Utilization of Classcraft in Developing Positive Student Behavior* - 2020	Deskriptif-kualitatif	pemanfaatan *Classcraft* mampu mengembangkan perilaku positif dan menghilangkan perilaku negatif mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Inggris
4.	Darius Andana Haris dan Elvina Sugito	*Analysis of Factor Affecting Using Acceptance of the Implementation of ClassCraft E-Learning: Case*	kualitatif	hal-hal yang mempengaruhi mudah diterimanya aplikasi *Classcraft* adalah karena adanya motivasi *e-learning*, kondisi yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		Studies Faculty of Information Technology of Tarumanegara University - 2015		memfasilitasi, dan adanya pembentukan perilaku
5.	Veronica Membrive dan Madalina Armie	*Beyond Gamification: Classcraft as an Engagement Tool in The Teaching of English as A Second Language*	mix-method: kualitatif dan kuantitatif	86% siswa sangat tertarik dengan pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan *Classcraft* dan 14% lainnya menunjukkan tingkat ketertarikan rata-rata

Dari berbagai penelitian diatas, baik tesis maupun jurnal, yang membahas tentang penggunaan media *Classcraft* terdapat perbedaan dengan penelitian ini yakni pada fokus penelitian dan jenis penelitian yang digunakam. Penelitian-penelitian diatas belum ada yang berfokus pada penggunaan *classcraft* untuk membentuk kedisiplinan belajar siswa, terutama pada pembelajaran al-Qur'an Hadith.

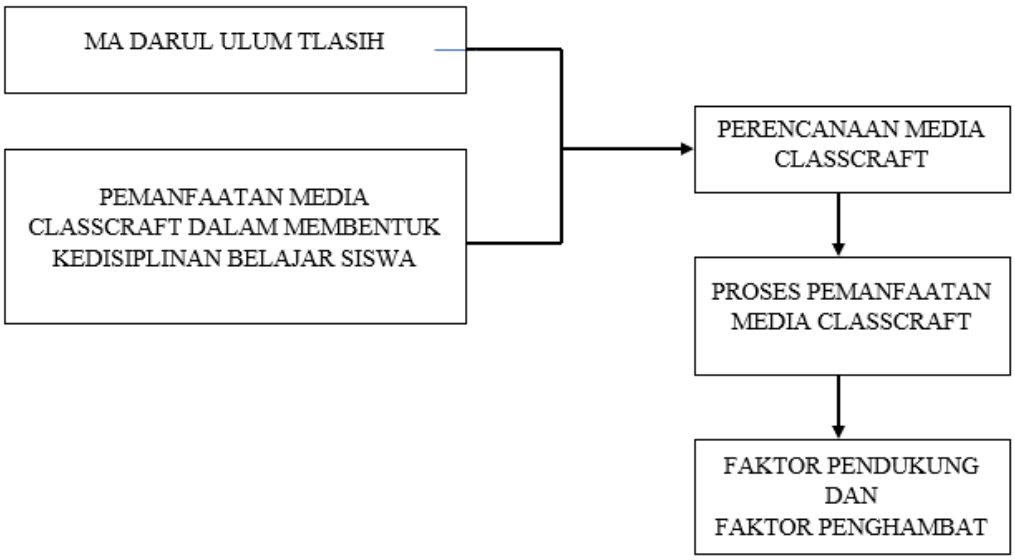
H. Kerangka Berpikir

Lingkungan yang kondusif dan nyaman bagi peserta didik merupakan salah satu faktor yang mampu menunjang keberhasilan kegiatan pembelajaran. Hal ini tidak akan tercipta tanpa adanya disiplin yang baik pada peserta didik itu sendiri. Masalah kedisiplinan merupakan problem yang sudah lama ada di berbagai sekolah dan berbagai pendekatan tertentu sudah dilakukan baik dari pihak sekolah itu sendiri maupun guru kelas secara langsung, mulai dari diberlakukannya berbagai tata tertib, pemberian sanksi bagi yang melanggar, dan tak jarang juga yang memberikan penghargaan bahkan hadiah bagi peserta didik yang memiliki disiplin tinggi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Proses pembentukan disiplin belajar bagi peserta didik hendaknya dilakukan dengan cara menyenangkan sehingga peserta didik berperilaku disiplin atas kesadaran dan kemauannya sendiri dan tidak merasa dipaksa untuk melakukan sesuatu. Hal ini dapat diterapkan dengan cara memanfaatkan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Untuk membentuk kedisiplinan belajar dengan memanfaatkan media pembelajaran, maka perlu penyesuaian pada kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan menitikberatkan pada pembentukan disiplin peserta didik yang dapat dilakukan pada perencanaan dan proses pemanfaatan. Selanjutnya, dapat diketahui apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam pemanfaatan media tersebut.

Kerangka berpikir penelitian ini digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1.1
Kerangka Berpikir Penelitian

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

I. Sistematika Penelitian

Penelitian ini disusun dalam lima bab pembahasan dan tiap-tiap bab dibagi kedalam sub-sub bab. Adapun rancangan sistematika pembahasan tesis ini sebagai berikut:

Bab I berisi tentang Pendahuluan yang merupakan gambaran umum isi penelitian dan terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan kegunaan penelitian.

Bab II berisi tentang Kerangka Teoritik yang membahas tentang teori-teori yang berhubungan dengan pokok bahasan penelitian. Adapun yang dimaksudkan dalam pembahasan teori ini adalah pengertian, fungsi, macam-macam, karakteristik, prinsip-prinsip, pemanfaatan dan perencanaan media pembelajaran, pengertian, cara kerja, fitur-fitur, kelebihan dan kekurangan media *Classcraft*, pengertian, macam-macam, teknik pembentukan, fungsi dan faktor-faktor yang mempengaruhi kedisiplinan siswa.

Bab III berisi tentang Metode Penelitian yakni jenis dan pendekatan penelitian, sumber data dan informan, teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan teknik keabsahan data.

BAB IV berisi tentang Hasil Penelitian dan Pembahasan yang terdiri dari objek penelitian, hasil penilitan yang telah dilakukan, dan pembahasan tentang analisis data.

BAB V merupakan Penutup yang berisi tentang kesimpulan dari permasalahan yang dibahas dalam tesis serta mengemukakan saran-saran yang dianggap perlu.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium" yang secara harfiah dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar[24]. Istilah media mula-mula dikenal dengan nama alat peraga, kemudian dikenal dengan istilah *audio visual aids* (alat bantu pandang/dengar). Selanjutnya disebut *instructional materials* (materi pembelajaran), dan kini istilah yang lazim digunakan dalam dunia pendidikan nasional adalah *instructional media* (media pendidikan atau media pembelajaran)[25].

Meskipun demikian, media bukan hanya berupa alat atau bahan saja, akan tetapi hal-hal lain yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan[26]. Secara istilah, media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik[27].

---

[24] Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2012), 204
[25] M. Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran* (Jawa Timur: CV Pustaka Abadi, 2017), 10.
[26] Wina Sanjaya, *Perencanaan*, 204.
[27] Mustofa Abi Hamid, et al., *Media Pembelajaran* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 4.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Selain pengertian tersebut, ada juga yang berpendapat bahwa media pembelajaran meliputi perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software). *Hardware* adalah alat-alat yang dapat mengantar pesan seperti *Over Head Projector*, radio, televisi dan sebagainya. Sedangkan *software* adalah isi program yang mengandung pesan seperti informasi yang terdapat pada transparansi atau buku dan bahan-bahan cetakan lainnya[28].

Dengan adanya media, pembelajaran menjadi lebih variatif dan tidak monoton. Pembelajaran yang monoton cenderung membuat peserta didik menjadi cepat bosan, sehingga diperlukan media pembelajaran yang inovatif agar pembelajaran menjadi lebih jelas, menarik, dan bervariasi serta menjadi lebih interaktif[29]. Media pembelajaran juga dapat dibuat dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Hal ini karena media pembelajaran memiliki beragam jenis yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan guru atau pengajar dalam mendesain pembelajaran, diantaranya media audio (seperti siaran radio, *podcast*, BBC *learning* dan lain sebagainya); media cetak (buku ajar, modul, majalah ilmiah dll); media audio-cetak (buku latihan yang dilengkapi dengan kaset atau CD, gambar atau poster yang dilengkapi dengan audio); media visual diam (OHT); media visual gerak (film bisu); media audio-visual gerak (siaran televisi, *youtube*, CD atau DVD pembelajaran); media objek fisik atau visual diam dengan audio (film bingkai atau slide, film rangkai suara); media benda (benda nyata, model

[28] Wina Sanjaya, *Perencanaan*, 205
[29] Mustofa., *Media*, 8.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tiruan atau *mock up*); dan komputer (*Computer Assissted Assessment, Computer Managed Instructional* atau CMI, *Virtual Reality* atau VR dan *Augmented Reality* atau AR)[30].

2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Wina Sanjaya, media pembelajaran memiliki fungsi dan berperan sebagai sebagai berikut[31]:

a. Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu; peristiwa-peristiwa penting atau objek yang langka dapat diabadikan dengan foto, film, atau direkam melalui video atau audio, kemudian peristiwa tersebut dapat disimpan dan digunakan manakala diperlukan.
b. Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu; melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga lebih mudah dipahami, misalnya materi tentang peredaran darah manusia dapat dijelaskan melalui film. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membantu menampilkan objek yang terlalu besar yang tidak mungkin ditampilkan didalam kelas atau menampilkan objek yang terlalu kecil dan sulit dilihat.
c. Menambah gairah dan motivasi belajar siswa; penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat.

[30] Ibid., 14.
[31] Wina Sanjaya, *Perencanaan*, 208-209.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Media pembelajaran memiliki nilai praktis sebagai berikut[32]: mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa, mengatasi batas ruang kelas, memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta dengan lingkungan, menghasilkan keseragaman pengamatan, menanamkan konsep dasar yang benar, nyata, dan tepat, membangkitkan motivasi dan merangsang peserta didik untuk belajar dengan baik, membangkitkan keinginan dan minat baru, mengontrol kecepatan belajar siswa, memberikan pengalaman yang menyeluruh dari hal-hal yang konkret sampai yang abstrak.

3. Karakteristik Media Pembelajaran

Menurut Rudy Sumiharsini dan Hisbiyatul Hasanah, karakteristik media pembelajaran dibagi menjadi empat kelompok berdasarkan teknologi yaitu[33]:

a. Media visual, yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan peserta didik, sehingga pengalaman belajar yang diterima peserta didik sangat bergantung pada kemampuan penglihatannya seperti buku, jurnal, poster, globe, peta, foto, alam sekitar dan sebagainya.

b. Media audio adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan melibatkan indera pendengaran peseta didik

[32] Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), 171.
[33] Sumiharsono dan Hasanah, *Media*, 30-31.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sehingga pengalaman belajar yang akan didapatkan sangat bergantung pada kemampuan pendengaran peserta didik.

c. Media audiovisual, adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan penglihatan dan pendengaran.

d. Multimedia, yaitu media yang mampu merangsang semua indera dalam satu kegiatan pembelajaran. Multimedia lebih ditekankan pada penggunaan berbagai media berbasis TIK dan komputer.

Sedangkan menurut Wina Sanjaya dalam buku Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran, karakteristik beberapa media pembelajaran adalah sebagai berikut[34]:

a. Media Grafis (Visual Diam)

Media ini merupakan media yang paling banyak digunakan dan termasuk dalam kategori media visual non proyeksi yang berfungi untuk menyalurkan pesan dari guru ke siswa. Sederhananya, media grafis merupakan media yang mengandung pesan yang dituangkan dalam bentuk tulisan, huruf-huruf, gambar-gambar, dan simbol-simbol yang mengandung arti. Contoh media grafis adalah gambar/foto, diagram, bagan, poster, grafik.

b. Media Proyeksi

[34] Wina Sanjaya, *Perencanaan*, 213-223.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Media proyeksi adalah media yang dapat digunakan dengan bantuan proyektor sehingga media ini harus menggunakan alat elektronik untuk menampilkan informasi atau pesan. Beberapa jenis media proyeksi yang sering digunakan adalah film bingkai (slide), video, *overheard project* dll.

c. Media Audio

Media audio adalah media atau bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif suara yang dapat merangsang pikiran dan perasaan pendengar sehingga terjadi proses belajar. Sebagai media yang bersifat auditif, maka media ini berhubungan erat dengan radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam, dan lain-lain.

d. Media Komputer

Komputer merupakan jenis media yang secara virtual dapat menyediakan respon yang segera terhadap hasil belajar yang dilakukan oleh siswa. Komputer juga memiliki kemampuan menyimpan dan memanipulasi informasi sesuai dengan kebutuhan. Saat ini teknologi komputer juga menjadi sarana belajar multimedia yang memungkinkan peserta didik dapat membuat desain dan rekaya suatu konsep dan ilmu pengetahuan. Beberapa bentuk penggunaan komputer sebagai media yang dapat digunakan dalam pembelajaran meliputi:

1) Penggunan multimedia presentasi; multimedia ini digunakan untuk menjelaskan tentang materi-materi yang bersifat teoritis dan digunakan dalam pembelajaran klasikal dengan kelompok besar.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kelebihan multimedia ini adalah dapat menggabungkan semua unsur media seperti teks, video, animasi, gambar, foto, grafik, dan suara sehingga bisa mengakomodasi siswa yang memiliki tipe visual, auditif, maupun kinestetik.

2) Multimedia interaktif; multimedia interaktif dapat digunakan pada berbagai jenjang pendidikan dan bidang studi. Selain bersifat interaktif, media ini juga memiliki unsur-unsur media secara lengkap meliputi *sound*, animasi, video, teks, dan grafis. Kelebihan multimedia interaktif adalah siswa dapat belajar secara mandiri dan tidak harus bergantung kepada guru/instruktur. Beberapa model multimedia interaktif diantaranya:

   a) Model drill; salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret kepada siswa karena model ini menyediakan latihan-latihan soal yang bertujuan untuk menguji materi yang telah didapat oleh siswa melalui latihan mengerjakan soal dengan cepat.

   b) Model tutorial; program pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan perangkat lunak berupa program komputer yang berisi materi pembelajaran.

   c) Model simulasi; salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana yang sebenarnya

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d) Model *games*: media ini dikembangakan berdasarkan "pembelajaran menyenangkan", dimana peserta didik akan dihadapkan pada beberapa petunjuk dan aturan permainan.

3) Pemanfaatan internet; internet sebagai media pembelajaran mengondisikan siswa untuk belajar secara mandiri. Siswa dapat berperan sebagai seorang peneliti, analis, dan tidak hanya sebagai konsumen informasi saja. Siswa dan guru tidak perlu hadir secara fisik dikelas (classroom meeting), karena siswa dapat mempelajari bahan ajar dan mengerjakan tugas serta ujian dengan cara mengakses jaringan komputer yang telah ditetapkan secara *online*.

4. Gamifikasi

Perkembangan gamifikasi dimulai pada pertengahan tahun 2010, ketika industri permainan video mulai dipopulerkan. Konsep gamifikasi juga telah lama diperkenalkan dengan membawa satu istilah baru yang lebih *versatile* dan dipakai secara meluas dalam berbagai bidang termasuk perniagaan, pemasaran, ketentaraan dan rangkaian internet[35].

Gamifikasi merupakan satu proses penerapan unsur permainan dalam sesuatu subjek yang bukan permainan bertujuan menjadikannya lebih menarik serta mewujudkan perasaan gembira bagi setiap individu yang terlibat. Gamifikasi dalam bidang pendidikan pula boleh dipahami sebagai

[35] Siti Rohani, et. al., "Pendekatan Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab" *Journal of Fatwa Management and Research*, (2018), 359.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

satu proses penerapan unsur permainan dalam menyampaikan ilmu dan pengetahuan kepada para pelajar[36].

Gamifikasi bekerja dengan membuat teknologi lebih menarik, dengan mendorong pengguna untuk terlibat dalam perilaku yang diinginkan, dengan membantu untuk memecahkan masalah, dan dengan mengambil keuntungan dari kecenderungan psikologis manusia untuk terlibat dalam suatu permainan. Teknik ini dapat mendorong seseorang untuk melakukan pekerjaan yang biasanya membosankan menjadi lebih menyenangkan[37]. Dengan kata lain, gamifikasi menggunakan *game* untuk meningkatkan motivasi dalam diri pemain, sehingga membuatnya termotivasi dan bersemangat untuk melakukan sesuatu[38].

Meski awalnya banyak digunakan untuk pemasaran, gamifikasi kini banyak diterapkan dalam dunia pendidikan. Metode pembelajaran gamifikasi berarti menerapkan prinsip kerja sebuah permainan ke dalam proses pembelajaran, dengan tujuan untuk menumbuhkan motivasi belajar dan mengubah perilaku siswa[39].

Menurut Farozi dalam Amany dan Desire, beberapa elemen gamifikasi yang dapat diterapkan dalam sebuah pembelajaran yaitu[40]:

---

[36] Azman Ab Rahman, et. al., "Gamifikasi dalam Pendidikan Islam Berasaskan Global Zakat Game: Bijak Zakat Versi 1.0(GZG)" *Al-Qanatir: International Journal of Islamic Studies*, Vol. 6, No. 1 (2017), 2.
[37] Puspita Octafiani, et al., "Aplikasi Pembelajaran Matematika dengan Konsep Gamifikasi Berbasis Android" *JURTI*, Vol. 1, No.2 (Desember, 2017), 91.
[38] Fitri Marisa et. al., "Gamifikasi; Konsep dan Penerapan" *JOINTECS*, Vol. 5, No. 3 (2020), 222.
[39] Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Model Gamifikasi dalam Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik pad Pendidikan Kesetaraan Program Paket C Daring*, (Jawa Barat: PP PAUD dan DIKMAS, 2015), 15
[40] Devia Amany dan Aisyah Desire, "Pembelajaran Interaktif berbasis Gamifikasi guna Mendukung Program WFH pada saat Pandemik COVID 19" 50-51.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. *Points*: Setiap pemain yang berhasil menyelesaikan tugas maka akan secara otomatis mendapatkan poin yang besarannya sudah ditentukan oleh sistem[41]. Poin umumnya ditampilkan di papan peringkat, yang membantu pengguna untuk melihat kinerjanya dan dibandingkan dengan orang lain[42].

b. *Levels:* elemen *game* yang digunakan sebagai sarana untuk menunjukkan perkembangan dari seorang pemain

c. *Leaderboard:* digunakan untuk mengetahui dan membandingkan pencapaian dan level setiap pemain. Penggunaan *leaderboard* juga bertujuan untuk memotivasi pemain agar selalu merasa tertantang untuk menjadi yang terbaik.

d. *Badges:* Setiap pemain yang berhasil menyelesaikan tugas tertentu akan mendapatkan lencana/tanda pangkat. Selain itu *badges* juga berfungsi untuk menunjukan level pemain.

e. *Challenge/Quest:* digunakan oleh sistem untuk memberikan tantangan dan memberikan petunjuk pada pemain mengenai apa yang dapat dilakukan untuk dapat melanjutkan ke level yang lebih tinggi. Tantangan dalam sistem ini disajikan dalam bentuk kuis yang harus diselesaikan oleh pemain pada tiap akhir topik materi. Dalam setiap level biasanya terdiri dari beberapa tantangan yang harus diselesaikan oleh pemainnya.

---

[41] Sitaresmi Wahyu Handani et al., "Penerapan Konsep Gamifikasi pada E-learning untuk Pembelajaran Animasi 3 Dimensi" *Jurnal Telematika,* Vol. 9 No. 1 (Februari, 2016), 46.
[42] Wirawan Arif Nugroho, et. al., "Pemanfaatan Gamifikasi pada Massive Open Online Course (MOOC)" *Seminar Naional Teknologi Komputer & Sains* (Januari, 2019), 71.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

f. *On boarding;* merupakan sebuah upaya untuk membantu pemain pemula yang masuk ke dalam *game*. *Gamifiedsystem* yang baik akan memberikan sedikit opsi di awal kemudian berangsur opsi tersebut bertambah berjalannya waktu (*level* pemain). Penerapan *on boarding* dalam sistem ini disajikan saat pemain pertama kali memulai pembelajaran. Tujuannya untuk memberikan gambaran tentang bagaimana proses belajar menggunakan system ini[43].

Strategi inti gamifikasi adalah memberikan hadiah kepada pemain untuk menyelesaikan tugas yang diinginkan. Jenis hadiah termasuk poin, lencana pencapaian, atau level, pengisian bilah kemajuan, membuka konten bonus / level yang lebih tinggi, dan memberikan mata uang virtual kepada pengguna. Kompetisi adalah elemen lain dari game yang dapat digunakan dalam gamifikasi. Membuat penghargaan untuk menyelesaikan tugas terlihat oleh pemain lain atau memberikan papan pemimpin adalah cara untuk mendorong pemain untuk bersaing. Dengan kata lain, penggunaan gamifikasi membuat tugas yang ada terasa lebih seperti sebuah permainan[44].

Berikut ini adalah langkah-langkah untuk melakukan gamifikasi dalam pembelajaran yaitu[45];

---

[43] Sitaresmi Wahyu Handani et al., "Penerapan, 47.
[44] Chantzi Athanasia Eleftheria et. al., "An Innovative Augmented Reality Educational Platform Using Gamification to Enhance Lifelong Learning and Cutural Education" 2
[45] Heni Jusuf, "Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran" *Jurnal TICOM*, Vol. 5, No. 1 (September, 2016), 2.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Memecah materi pelajaran menjadi bagian-bagian khusus, memberikan kuis di setiap akhir bagian tersebut dan memberi *award* atau hadiah bagi peserta/siswa berupa sebuah lencana virtual jika mereka lulus kuis.
b. Pisahkan materi ke dalam level-level yang berbeda dan berjenjang. Jadi, seiring dengan kemajuan belajarnya, siswa mendapat lencana dan level/jenjang yang lebih tinggi terbuka (*unlocked*) sehingga mereka dapat belajar materi yang baru.
c. Catat skor yang didapat di setiap bagian. Hal ini dimaksudkan agar siswa fokus pada peningkatan skor mereka secara keseluruhan.
d. Berikan balasan (*reward*) seperti lencana, sertifikat, *achievement* (pencapaian) yang bisa dipampang di media sosial para siswa atau *website* internal sekolah, kampus/perusahaan.
e. Buatlah jenjang/level sensitif terhadap tanggal atau waktu, sehingga mereka harus mengecek setiap hari, setiap minggu, atau setiap bulan untuk mendapatkan tantangan baru.
f. Buat kelompok tugas sehingga siswa dapat berkolaborasi bersama untuk menyelesaikan proyek.
g. Kenalkan konsep *quest* (pencarian) atau *epic meaning* (pemaknaan epik), di mana siswa dapat menyerahkan karyanya yang dapat memperkuat norma belajar atau kultural.
h. Beri siswa insentif untuk membagikan dan mengomentari pekerjaan temannya. Hal ini mendorong budaya *knowledge sharing*.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

i. Beri kejutan dengan hadiah bonus ekstra ketika siswa lulus tantangan baru.

j. Buat tekanan buatan dengan menggunakan *countdown* atau hitung mundur pada berbagai kuis. Cara ini akan membuat siswa menghadapi tantangan dengan batasan waktu. Kesebelas,

k. Ambil lencana atau *reward*-nya bila siswa tidak lulus tantangan tertentu.

l. Buat *role-playing* atau skenario pencabangan dalam *e-Learning* yang tak terbatas, atau bisa diulangi sehingga jika tantangan tidak terlewati, siswa harus mencari solusinya.

m. Kenalkan karakter yang membantu dan menghalangi siswa dalam perjalanan belajarnya.

n. Berikan siswa fasilitas agar mereka bisa menciptakan atau memilih sebuah karakter untuk 'bermain' selama belajar.

o. Tampilkan *leaderboard* (papan klasemen) yang menunjukkan performa seluruh siswa lintas departemen, geografi, dan spesialisasi untuk mendorong semangat kompetisi dan kolaborasi.

5. Prinsip-prinsip dalam Penggunaan Media Pembelajaran

Selain memahami kegunaan media pembelajaran, seorang pendidik juga harus memahami dan terampil dalam menggunakan media tersebut. Untuk mencapai titik tersebut, ada beberapa prinsip atau kriteria penggunaan media yang perlu diketahui dan diaplikasikan oleh guru dalam proses belajar mengajar yaitu[46]:

[46] Husniyatus Salamah Zainiyati, *Media Pembelajaran PAI*, (Surabaya: UINSA Press, 2013), 62.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Ketepatan dengan tujuan pembelajaran; yakni media pembelajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan
b. Dukungan terhadap sisi bahan pembelajaran; yakni media pembelajaran yang dipilih dapat memudahkan siswa memahami bahan pelajaran
c. Ketrampilan guru dalam menggunakan media; ini merupakan syarat utama bagi guru dalam penggunaan media untuk proses pembelajaran
d. Tersedianya waktu untuk menggunakan sehingga media tersebut dapat bermanfaat pada saat proses pembelajaran berlangsung
e. Sesuai kemampuan berfikir siswa sehingga makna yang terkandung didalamnya dapat dipahami siswa.

Wina Sanjaya juga mengungkapkan bahwa prinsip yang harus diperhatikan dalam penggunaan media adalah sebagai berikut[47]:

a. Media yang digunakan guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran
b. Media yang digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran
c. Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa.
d. Media yang digunakan harus memperhatikan efektivitas dan efisien. Media yang memerlukan peralatan mahal belum tentu efektif untuk mencapai tujuan tertentu dan yang sederhana belum tentu memiliki nilai sehingga media yang dirancang oleh guru perlu memerhatikan efektivitas penggunaanya.

[47] Wina Sanjaya, *Strategi*., 173.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

e. Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya.

Adapun guru dapat menempuh enam langkah berikut dalam menggunakan media pada proses pembelajaran[48]:

a. Merumuskan tujuan pengajaran dengan memanfaatkan media
b. Persiapan guru dengan cara memilih dan menetapkan media mana yang akan dimanfaatkan guna mencapai tujuan
c. Persiapan kelas. Peserta didik dan kelas dipersiapkan sebelum pelajaran dengan bermedia dimulai. Guru harus dapat memotivasi mereka agar dapat menilai, menganalisis, menghayati pelajaran dengan menggunakan media pengajaran
d. Langkah penyajian pembelajaran dan pemanfaatan media. Media diperankan guru untuk membantu tugasnya menjelaskan bahan pelajaran
e. Langkah kegiatan belajar siswa. Pemanfaatan media oleh siswa sendiri dengan mempraktekkannya atau oleh guru langsung baik di kelas atau di luar kelas
f. Langkah evaluasi pengajaran. Sampai sejauh mana tujuan pengajaran tercapai, sekaligus dapat dinilai sejauh mana penggunaan media sebagai alat bantu dapat menunjang keberhasilan proses belajar siswa.

[48] Pupuh Fathurrohman dan Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami* (Bandung: PT Refika Aditama, 2017), 72.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

6. Pemanfaatan Media Pembelajaran

Menurut Hamalik dalam Zainiyati, pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada peserta didik. Penggunaan media juga akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian informasi (pesan dan isi pelajaran) pada saat itu. Kehadiran media dalam pembelajaran juga dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik, penyajian data atau informasi menjadi lebih menarik dan terpercaya[49]. Dalam memanfaatkan media pembelajaran, ada beberapa pola yang dapat dilakukan, antara lain[50]:

a. Pemanfaatan Media dalam Situasi Kelas (Classroom Meeting)

Dalam tatanan ini, media pembelajaran digunakan untuk menunjang tercapainya tujuan tertentu dan dipadukan dengan proses belajar mengajar dalam situasi kelas. Dalam merencanakan pemanfaatan media, guru harus menyesuaikan degan tujuan, materi dan strategi pembelajaran yang sudah ditentukan.

Yang terpenting dalam hal ini media tersebut disajikan di ruang kelas dimana pendidik dan peserta didik hadir bersama-sama berinteraksi secara langsung *(face to face).* Tentu saja media yang dapat digunakan di kelas adalah yang memungkinkan dilihat dari sisi biaya, berat dan

[49] Zainiyati, *Media.*, 15.
[50] Ibid., 70-72.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ukuran, kemampuan peserta didik dan pendidik untuk menggunakannya, dan tidak membahayakan bagi penggunannya. Dalam konteks ini media harus praktis, ekonomis, dan mudah untuk digunakan *(user friendly)*[51].

b. Pemanfaatan Media diluar Situasi Kelas

Dalam hal ini media tidak secara langsung dikendalikan oleh pendidik, namun digunakan oleh peserta didik sendiri tanpa instruksi pendidik. Penggunaan media pembelajaran di luar situasi kelas lebih berpotensi menggunakan berbagai macam sumber belajar yang ada. Penggunaan media juga dapat terjadi di masyarakat luas. Hal ini ada kaitannya dengan keberadaan media massa[52]. Pemanfaatan media di luar situasi kelas dibagi menjadi dua kelompok yaitu:

1) Pemanfaatan Secara Bebas

Dalam pemanfaatan secara bebas, media digunakan tanpa adanya kontrol atau tanpa diawasi. Biasanya, program media seperti ini didistribusikan kepada masyarakat pemakai media, baik dengan cara diperjualbelikan maupun didistribusikan secara bebas dengan harapan media tersebut akan digunakan oleh orang lain dan cukup efektif untuk mencapai tujuan tertentu. Penggunaan media secara bebas digunakan menurut kebutuhan masing-masing dan biasanya pemakai media menggunakannya secara perorangan. Dalam menggunakan media ini, pemakai tidak dituntut untuk mencapai tingkat pemahaman

[51] Tim Pusdiklat Pegawai, *Pemanfaatan Media Pembelajaran* (Depok: Pusdiklat Pegawai Kemendikbud, 2016), 36.
[52] Ibid., 37.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tertentu maupun memberikan umpan balik kepada siapapun dan juga tidak perlu mengikuti tes atau ujian. Dalam Pemanfaatan secara bebas yaitu media yang digunakan tidak diharuskan kepada pemakai tertentu dan tidak ada kontrol dan pengawasan pada pembuat atau pengelola media, serta pemakai tidak dikelola dengan prosedur dan pola tertentu. Contohnya adalah mengakses media online yang tidak ada kontrol dari pendidik ketika berada di luar jam pelajaran sekolah[53].

2) Pemanfaatan Media Secara Terkontrol/Terprogram

Pemanfaatan media secara terkontrol adalah pemanfaatan media yang yang digunakan dalam suatu rangkaian kegiatan yang diatur secara sistematis untuk mencapai tujuan tertentu. Apabila media itu berupa media pembelajaran, sasaran didik (audience) diorganisasikan dengan baik hingga mereka dapat menggunakan media itu secara teratur, berkesinambungan dan mengikuti pola belajar mengajar tertentu, misalnya sasaran didik dibentuk dalam kelompok-kelompok belajar dan setiap kelompok diketuai oleh pemimpin kelompok dan disupervisi oleh seorang tutor. Sebelum memanfaatkan media, tujuan pembelajaran yang akan dicapai dibahas dan ditentukan terlebih dahulu. Selanjutnya, mereka dapat belajar dari media itu secara berkelompok atau secara perorangan. Anggota kelompok diharapkan dapat berinteraksi baik dalam diskusi maupun dalam bekerja sama untuk memecahkan masalah, memperdalam pemahaman, atau

[53] Ibid., 42.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menyelesaikan tugas-tugas tertentu dan hasil belajar mereka dievaluasi secara teratur. Untuk keperluan evaluasi ini pembuat program media perlu menyediakan alat evaluasi tersebut. Pelaksanaan evalusi dapat diatur oleh para tutor. Penilaian juga dapat dilakukan oleh tutor menggunakan kunci jawaban yang telah disediakan oleh pembuat program.

3) Pemanfaatan media secara perorangan, kelompok atau massal

Pemanfaatan secara perorangan merupakan media yang digunakan oleh satu orang saja. Media seperti ini biasanya dilengkapi dengan petunjuk pemanfaatan yang jelas sehingga orang dapat menggunakanya dengan mandiri.

Pemanfaatan media secara kelompok biasanya digunakan dalam kelompok kecil dengan anggota 2 s/d 8 orang atau berupa kelompok besar yang beranggotakan 9 s/d 40 orang. Media yang dirancang untuk digunakan secara kelompok juga memerlukan buku petunjuk. Biasanya buku petunjuk ini diberikan kepada pemimpin kelompok, tutor atau guru. Keuntungan pembelajaran menggunakan media secara berkelompok adalah dapat melakukan diskusi tentang bahan yang sedang dipelajari. Pemanfaatan media secara massal biasanya digunakan secara bersamaan dalam jumlah puluhan, ratusan bahkan ribuan orang. Media seperti ini biasanya disiarkan melalui pemancar, seperti radio, televisi, dan internet.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

7. Perencanaan Media Pembelajaran

Perencanaan berasal dari kata rencana yakni pengambilan keputusan tentang apa yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan[54] sehingga ketika seseorang merencanakan maka pola pikirnya diarahkan bagaimana agar tujuan tersebut dapat dicapai secara efektif dan efisien.

Perencanaan kegiatan media pembelajaran di sekolah disesuaikan dengan kebutuhan siswa dengan asumsi bahwa guru adalah personal paling utama terhadap media dimana hal tersebut adalah tanggung jawab para guru. Guru mendapatkan keleluasaan untuk menyusun program media dan menentukan media apa yang akan digunakan[55]. Menurut Wina Sanjaya setiap perencanaan minimal harus memiliki empat unsur berikut[56]:

a) Adanya tujuan yang harus dicapai; tujuan merupakan arah yang harus dicapai. Agar perencanaan dapat disusun dan ditentukan dengan baik, maka tujuan itu perlu dirumuskan dalam bentuk sasaran yang jelas dan terukur. Dengan adanya sasaran yang jelas, maka ada target yang harus dicapai yang kemudian menjadi fokus dalam menentukan langkah-langkah selanjutnya.
b) Adanya strategi untuk mencapai tujuan; strategi ini berkaitan dengan penetapan keputusan yang harus dilakukan oleh seorang perencana, misalnya keputusan tentang waktu pelaksanaan dan jumlah waktu yang

[54] Wina Sanjaya. *Perencanaan.*, 23
[55] Eny Munisah, "Pengelolaan Media Pembelajaran Sekolah Dasar" *Jurnal Elsa*, Vol. 18, No. 1 (April, 2020), 30.
[56] Wina Sanjaya. *Perencanaan.*, 24-25.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

diperlukan untuk mencapai tujuan, pembagian tugas, dan lain sebagainya.

c) Sumber daya yang dapat mendukung; penetapan sumber daya yang diperlukan untuk mencapai tujuan, didalamnya meliputi sarana dan prasarana yang diperlukan, anggaran biaya dan sumber daya lainnya.

d) Implementasi setiap keputusan; implementasi merupakan unsur penting dalam proses perencanaan dimana strategi dan penetapan sumber daya yang telah direncanakan dilakukan. Dalam proses ini perencana dapat menilai efektivitisa dari setiap hal yang telah direncanakan.

Bagi perencana dan administrator media pembelajaran, hal pertama yang harus diperhatikan dalam merencakan media pembelajaran yang akan digunakan oleh siswa adalah memfokuskan perhatian pada kemampuan intelektual dan psikologis siswa. Hal ini dikarenakan adanya berbagai macam karakteristik peserta didik yang ada sehingga perencanaan pembelajaran harus dimulai dengan penelitian menyeluruh terhadap aspek psikologi, intelektual, dan sosial yang akan dilibatkan, dimodifikasi, dan disediakan untuk peserta didik. Tujuannya adalah untuk memaksimalkan pembelajaran bagi setiap siswa[57].

Merencanakan media pembelajaran yang akan digunakan merupakan bagian dari perencanaan program secara keseluruhan untuk situasi pembelajaran. Holly et al. mengemukakan pendapat bahwa merencanakan

[57] Clark, R.E. Planning Instructional Media: An Alternative Approach. *Urban Rev* 6**,** (1972), 33.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

media yang akan digunakan dapat dilakukan dengan cara menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut ini[58]:

a. Apa tujuan/sasaran sesi? Apa yang harus dipelajari atau dapat dilakukan oleh anggota audiens (peserta didik)?
b. Metode atau kegiatan apa (ceramah, diskusi, konseling individu, simulasi dan sejenisnya) yang akan memfasilitasi pencapaian? objektif? Di mana media dapat masuk ke dalam rencana ini?
c. Siapa penontonnya? Apa karakteristik peserta didik, seperti usia, jenis kelamin, pendidikan dan tingkat melek huruf, dan kelompok budaya atau etnis?
d. Apa tingkat pengetahuan pelajar saat ini tentang topik tersebut? Presentasi kepada kelompok awam, misalnya, akan membutuhkan media yang berbeda dari presentasi kepada sekelompok profesional.
e. Apa tujuan dari media tersebut? Apakah untuk membangkitkan minat pada subjek; mempengaruhi sikap, emosi, atau motivasi; untuk menghibur; untuk menyajikan informasi; untuk menarik dan menahan perhatian; untuk melibatkan pelajar dalam aktivitas mental yang mempromosikan pembelajaran; atau kombinasi tujuan?
f. Bagaimana Anda dapat secara ringkas mengatur dan mengurutkan poin-poin yang akan dibuat dan menekankannya dengan media tersebut?

[58] Betsy B. Holly, Richard J. Calabrese, Julie O'Sullivan Maillet, "Planning, Selecting, and Using Instructional Media" *Top Clin Nutr*, Vol. 20, No. 1 (2005), 65.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dapatkah Anda membagi pembelajaran menjadi langkah-langkah kunci dan menilai pengetahuan di setiap langkah?

g. Meninjau kembali jenis media yang telah dipilih, apakah sudah tepat atau masih terdapat kelemahan, atau masih ada alternatif jenis media lain yang lebih tepat

Media pembelajaran yang digunakan tergantung pada tujuan, ukuran audiens, fasilitas fisik, peralatan, dan waktu tersedia, dan gaya belajar audiens.

B. *Classcraft*

1. Pengertian *Classcraft*

Classcraft (https://game.*classcraft*.com/home) merupakan sebuah platform yang dibuat oleh guru sains sekolah menengah, Shawn Young, untuk membantu keterlibatan dengan siswanya. Versi publik pertama diluncurkan pada bulan Februari 2014. Sedangkan, peluncuran resmi secara global dari *Classcraft* dilakukan pada Agustus 2014. *Classcraft* tidak didesain secara khusus untuk mata pelajaran tertentu dan tidak terbatas pada tingkat pendidikan tertentu. *Classcraft* dapat di akses lewat *browser* maupun *smartphone* dengan menggunakan aplikasi android dan iOS, sehingga guru dan siswa bisa mengakses *classcraft* dari perangkat manapun menggunakan akses internet. Peserta didik nantinya bisa memiliki akun pribadi dimana mereka dapat mengatur kinerja mereka sendiri. *Classcraft* juga menawarkan *platform* secara gratis dan juga berbayar jika ingin meng-*upgrade* menjadi akun premium. Disamping itu, *Classcraft* juga menawarkan banyak pilihan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

untuk menyesuaikan durasi kelas, rencana, serta tujuan pembelajaran[59]. Jadi permainan ini terdiri dari penambahan elemen digital ke ruang kelas dan memahami interaksi kehidupan nyata saat pembelajaran berlangsung tanpa memengaruhi materi pelajaran[60].

Classcraft membantu mendorong kinerja dan perilaku yang sesuai di kelas melalui sistem penghargaan dan hukuman yang ditetapkan oleh guru atau sekolah. Misalnya, siswa diharapkan datang tepat waktu dan berpartisipasi di dalam kelas. Mereka juga didorong untuk membantu teman sekelasnya dan berkolaborasi selama kegiatan pembelajaran[61].

Dalam *Classcraft*, ada tiga jenis karakter yaitu *Mage, Guardian,* dan *Healer*. *Mage* memiliki kekuatan tertinggi yang bermanfaat bagi seluruh tim, tetapi memiliki *Health Point* (HP) paling sedikit. *Guardian* memiliki HP paling banyak dan memiliki kekuatan sendiri yang dapat digunakan untuk melindungi anggota tim lain dari *game over*. *Healer* memiliki HP sedang dan memiliki kemampuan untuk mengisi ulang HP pemain lain. Oleh karena itu, selama permainan (kegiatan pembelajaran) berlangsung siswa harus mendapatkan poin yang bermanfaat bagi diri sendiri dan juga tim mereka. Kekuatan ini berupa kekuatan berbasis *game* seperti melindungi atau

---

[59] Irene Rivera-Trigueros dan Maria del Mar Sanchez Perez, "Classcraft as a Resource to Implement Gamification in English-Medium Instruction." In *Teacher Training for English-Medium Instruction in Higher Education*. edited by Sanchez-Perez, Maria del Mar, 356-371. Hershey, PA: IGI Global, 2020, 360.

[60] Eric Sanchez, Shawn Young, dan Caroline Jouneau-sion, "*Classcraft*: From Gamification to Ludicization of Classroom Management" *Education and Information Technologies*. Vol. 22. No. 2 (Maret, 2017), 5

[61] Mourad Majdoub, "Promoring High School ESL Learners' Motivation and Engagement Through the Use of Gamified Instructional Design" *Thesis*, Master of Arts, Concordia University, Kanada (2016), 58.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menyembuhkan pemain lain atau bisa juga *reward* di kehidupan nyata seperti boleh mendengarkan musik di kelas atau memiliki waktu tambahan untuk menyerahkan tugas. Guru dapat menyesuaikan kekuatan ini agar sesuai dengan siswa dan pengaturan kelasnya. Dalam pemberian *reward* dan *punishment*, *Classcraft* memadukan elemen fantasi dan kenyataan untuk membangun pengalaman belajar yang inovatif bagi siswa[62].

Beberapa poin yang ada dalam *Classcraft* diantaranya: *Experience Points* (XP) yang digunakan untuk naik level dan membuka kunci kekuatan. Poin ini didapatkan melalui perilaku positif selama dikelas. Perilaku positif ini biasanya sudah diatur secara *default* oleh sistem, akan tetapi jumlah poin maupun kriteria perilakunya dapat dirubah dan disesuaikan oleh guru berdasarkan kebutuhan kelas masing-masing. Guru juga dapat menambahkan perilaku baru sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Health Points (HP) adalah poin yang dapat membuat pemain tetap aktif dalam *game*. Poin ini akan berkurang jika peserta didik melakukan perilaku negatif dikelas seperti datang terlambat atau tidak mengumpulkan tugas tepat waktu. Jika peserta didik kehilangan seluruh poin HP nya, maka mereka akan kalah dalam permainan dan harus menerima hukuman. Hukuman ini juga ditentukan oleh guru dan tersusun rapi dalam menu *Pledges*.

Action Points (AP) digunakan untuk menggunakan kekuatan, diperoleh secara otomatis setiap hari. Jumlah poin ini berkurang setiap peserta didik menggunakan kekuatan mereka.

[62] Ibid., 96.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Guru dapat memberikan dan menarik kekuatan untuk siswa[63]. Di *classcraft*, siswa juga memiliki kemampuan untuk sepenuhnya menyesuaikan avatar mereka sendiri dan memilih peran *Guardian, Mage,* atau *Healer*. Setiap peran dilengkapi dengan seperangkat ketrampilan tertentu yang dapat bermanfaat bagi tim mereka[64].

Tujuan *Classcraft* adalah mengubah ruang kelas menjadi permainan bermain peran selama proses pembelajaran. *Classcraft* memberikan kemudahan bagi guru untuk menumbuhkan perilaku yang diinginkan pada siswa. Perilaku ini tergantung pada konteks sekolah dan terkait dengan pengelolaan kelas. Dengan demikian, siswa harus melakukan perilaku positif untuk maju dalam permainan, mendapatkan level dan kekuatan serta merubah avatar mereka[65].

2. Cara Kerja *Classcraft*

Hal yang pertama yang harus dilakukan oleh guru adalah membuat akun guru di situs web *Classcraft*. Setelah memiliki akun guru *Classcraft*, guru disarankan untuk membuat *Demo Class* (kelas percobaan) atau menggunakan kelas yang disediakan oleh *classcraft* agar lebih familiar dengan tampilan dan fitur *Classcraft*. Setelah guru membentuk kelasnya sendiri, guru akan diberikan pertanyaan oleh *Classcraft* berupa durasi kelas dan sesi yang diinginkan selama beberapa jam per minggu. Hal ini dikarenakan *Classcraft* akan menyesuaikan level dan poin sesuai dengan durasi yang ditetapkan.

---

[63] Rivera-Trigueros dan Sanchez Perez, Classcraft., 362-363.
[64] Fransisco C. Eugenio, Jr dan Ardhee Joy T. Ocampo, "Assessing Classcraft as an Effective Gamification App based on Behaviorism Learning Theory" *ISCSA* (2019), 326.
[65] Sanchez, Young, dan Jouneau-sion, "*Classcraft.*, 4.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Langkah berikutnya adalah menambahkan siswa baik secara manual maupun melalui *Google Classroom* atau memberi siswa kode untuk bergabung dengan kelas sehingga mereka dapat membuat akun di *Classcraft* dan mendaftar ke kelas yang dituju. Setelah siswa terdaftar, guru dapat mengelompokkan mereka ke dalam tim dan tim ini dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan kelas[66].

Setelah seluruh proses selesai, guru disarankan untuk mengecek menu *Class Setting* dengan tujuan untuk mengatur pilihan bahasa dan pilihan-pilihan lain seperti mengizinkan peserta didik untuk hanya dapat melihat statistik tim mereka dan tidak dapat melihat statisik seluruh kelas untuk mengontrol tingkat kompetisi antara peserta didik. Selanjutnya, guru juga disarankan untuk mengunduh peraturan kelas yang telah diatur dan disesuaikan sebelumnya untuk diberikan kepada peserta didik sehingga mereka bisa memahami alur permainan sebelum memulai pengalaman belajar menggunakan *classcraft*.

Untuk memulai permainan, guru disarankan untuk menjelaskan terlebih dahulu minimal satu jam tentang *Classcraft* dan membiarkan mereka mendaftar, mengatur avatar dan lain sebagainya. *Classcraft* juga memiliki pilihan untuk mengizinkan guru menampilkan video pengenalan, ringkasan peraturan, dan kode peserta didik. Setelah peserta didik terdaftar dan mengatur avatar mereka, guru dapat mulai mengelompokkan mereka kedalam tim sehingga peserta didik dapat berkolaborasi dan bekerjasama. Guru juga

[66] Rivera-Trigueros dan Sanchez Perez, Classcraft., 361.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

harus memastikan bahwa setiap tim setidaknya terdiri dari satu *Mage*, satu *Guardian* dan satu *Healer*[67]. Dalam permaianan ini, guru dapat melihat kinerja atau kemajuan peserta didik baik secara individual maupun kelompok.

Aturan main dalam aplikasi *Classcraft* cukup sederhana. Seorang siswa yang menunjukkan perilaku positif di kelas akan mendapatkan *Experience Points* (XP) yang dapat digunakan untuk naik level dan mendapatkan kekuatan baru[68]. Jika seorang siswa melanggar peraturan kelas, dia akan kehilangan *Health Points* (HP) yang merupakan energi hidupnya dalam permainan yang akhirnya akan kalah dan harus menjalani hukuman[69]. Hukuman dapat ditentukan dan dimodifikasi oleh guru dan terdaftar dalam *Pledges* sehingga guru dapat memeriksa apakah siswa telah menyelesaikan hukumannya atau belum. Ketika seorang pemain kehilangan seluruh HP nya, anggota tim lain juga kehilangan sejumlah HP tertentu dan siswa tersebut dapat menerima hukuman secara nyata seperti membersihkan kelas setelah pulang sekolah.

Desain kegiatan dalam *classcraft* biasanya dimulai dengan menghadirkan sebuah *Quest* melalui bentuk cerita. *Quest* dibuat dan diberikan oleh guru. Peserta didik didorong untuk mengembangkan tujuan dan sasaran mereka sendiri dalam memecahkan masalah pada waktu dan jumlah tertentu. Strategi dari desain ini adalah mendorong eksplorasi dan kontrol peserta didik terhadap pembelajaran sehingga peserta didik

[67] Ibid., 362.
[68] Papadakis dan Kalogiannaskis, "Using., 4.
[69] Rivera-Trigueros dan Sanchez Perez, Classcraft., 361.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bertanggungjawab atas pembelajaran mereka sendiri. Setelah *Quest* disajikan, pengalaman dan pengetahuan peserta didik sebelumnya tercatat dalam menu *Game Feed*. Diakhir *Quest*, peserta didik akan diberikan *reward* atau penghargaan melalui pengakuan, peningkatan status, hak akses dan lain-lain yang memotivasi setiap peserta didik[70].

Terlepas dari bentuknya yang terlihat seperti dunia *game*, *classcraft* merupakan sebuah platform yang didasarkan pada perilaku dan pencapaian kelas. *Classcraft* memungkinkan untuk membentuk tim yang mampu membentuk motivasi teman sebaya secara efektif. Ada daftar item yang telah ditetapkan sebelumnya dimana siswa dapat menerima atau kehilangan poin, yang kesemuanya dapat disesuaikan dan dibagi kepada individu maupun tim[71].

Selanjutnya, kriteria evaluasi *Classcraft* menunjukkan kinerja setiap peserta didik berdasarkan kriteria berikut: penyelesaian tugas, kolaborasi dengan pemain lain, dan reputasi pemain. Dari kriteria tersebut, perilaku siswa akan dievaluasi untuk diberikan *reward* atau penghargaan. Kekuatan atau poin di *Classcraft* merupakan hal penting bagi siswa karena poin tersebut memberikan hak istimewa yang dapat digunakan dikehidupan nyata dan membantu mereka dikelas seperti mendapatkan waktu ekstra untuk ujian atau bisa makan dikelas. Guru akan menyesuaikan kriteria yang akan diberikan maupun dikurangi poinnya baik secara individu maupun kelompok sehingga

[70] Eugino dan Ocampo, "Assessing, 326.
[71] Ibid., 326.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

poin-poin tersebut memiliki arti penting bagi mereka. Dengan demikian, siswa akan mulai mengidentifikasi kriteria-kriteria apa saja yang mampu membantu mereka dikelas dan tidak[72].

3. Fitur-fitur *Classcraft*

Classcraft memiliki beberapa fitur yang dapat bermanfaat bagi pembelajaran, yaitu[73]:

Leaderboard merupakan papan peringkat yang menampilkan semua avatar pemain beserta dengan skor, level, kekuatan, dan hewan peliharaan mereka. Papan peringkat ini memungkinkan peserta didik untuk memeriksa kemajuan individu dan kelompok mereka dari waktu ke waktu baik di sekolah maupun dirumah.

Avatar: merupakan tampilan karakter tiga dimensi yang bisa disesuaikan oleh keinginan siswa sendiri dan terdiri dari tiga karakter yakni *Guardian*, *Mage*, dan *Healer*. Dalam menu ini siswa dapat mengganti berbagai *equipment* (perlengkapan) yang digunakan oleh avatar masing-masing dengan cara menukarkan GP (Golden Pieces) yang didapatkan setelah menyelesaikan tugas.

Reward & *Punishment*: di *Classcraft* peserta didik mendapatkan hadiah maupun hukuman langsung dalam bentuk poin, koin emas, kekuatan, level, dan hewan peliharaan. Guru juga dapat memberikan hadiah atau hukuman

[72] Ibid., 328.
[73] Mourad, "Promoting, 89-90.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang berlaku secara nyata seperti boleh makan *snack* dikelas atau membantu membersihkan kelas setelah pulang sekolah.

Quest: memungkinkan guru untuk menerapkan kurikulum kelas mereka sebagai petualangan belajar yang dipersonalisasi untuk siswa dan ditampilkan dalam bentuk peta. Satu *Quest* dapat digunakan ke beberapa kelas. *Classcraft* mengizinkan bagi akun gratis untuk membuat peta hingga enam tujuan. Tujuan dapat berupa tugas, materi, tutorial dan lain-lain sesuai dengan yang dibutuhkan oleh guru[74].

Langkah pertama untuk membuat *quest* adalah dengan membuat nama *quest* dan memilih peta untuk *quest* tersebut. Guru juga bisa mengatur untuk memperlihatkan *quest* tersebut atau tidak kepada para peserta didik. Setelah guru memilih tempat peta, maka guru bisa membuat pengenalan *quest* berupa gambar, video, *link*, tabel atau *files* agar siswa lebih terbiasa menggunakan *classcraft*. Langkah selanjutnya adalah menentukan tujuan. Dalam menentukan tujuan, *classcraft* memberikan menu *assignment* dimana peserta didik dapat mengumpulkan tugasnya dan juga bisa melampirkan *file* secara langsung. Guru juga bisa mengatur waktu pengumpulan tugas tersebut dimana peserta didik akan mendapatkan sejumlah poin tertentu dan juga *reward* jika telah mengumpulkan tugas atau mengumpulkan tugas lebih awal. Setelah mengumpulkan tugas, guru dapat langsung memberikan umpan balik dan nilai kepada peserta didik. Ketika tujuan *quest* telah dibuat, maka guru bisa menambahkan garis jalur atau jalan menuju tujuan selanjutnya. Jalur ini

[74] Rivera-Trigueros dan Sanchez Perez, Classcraft., 364.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menunjukkan perkembangan siswa pada setiap tujuan *quest*. Setiap peserta didik harus menyelesaikan tujuan diawal sebelum dapat melanjutkan ke tujuan berikutnya. Di akhir *quest*, guru harus mengatur *Quest End* yang menunjukkan bahwa peserta didik sudah sampai diakhir tujuan.

Quest memungkinkan tim dan kelas untuk bekerjasama dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru, tetapi juga memberikan pilihan untuk tetap mengikuti jalur individu bagi siswa tertentu tanpa mereka sadari bahwa mereka berbeda dari teman sekelas mereka (atau bisa dilakukan dengan cara siswa berpikir bahwa sebenarnya jalur mereka adalah individu semua meskipun sebenarnya dibuat kelompok)[75].

4. Kelebihan dan Kekurangan media *Classcraft*

Media *Classcraft* yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Berikut penjelasan beberapa kelebihan dan kekurangan dari pemanfaatan media *classcraft*:

a. Kelebihan media *classcraft*

1) Didesain seperti permainan peran[76]

2) Memiliki visual yang menarik

3) Media untuk mengelola perilaku siswa[77]

4) Penggunaan yang mudah karena seperti bermain *game*

b. Kekurangan media *classcraft*

[75] Maurice J. Elias, "Analysis of the Alignment of Classcraft's SEL Environment and CASEL SEL Standards" (2018), 2.
[76] Sanchez, Young, dan Jouneau-sion, "*Classcraft*:, 1.
[77] Ibid., 10.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1) Akses untuk akun gratis terbatas sehingga pendidik harus meng-*upgrade* akun menjadi akun berbayar atau premium untuk mengakses semua fitur[78]
2) Belum adanya Bahasa Indonesia dalam proses penggunaanya
3) Membutuhkan jaringan internet yang cukup kuat

C. Al-Qur'an Hadith

1. Pengertian Mata Pelajaran al-Qur'an dan Hadith

Al-Qur'an Hadith merupakan unsur mata pelajaran Agama Islam (PAI) pada Madrasah yang memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang Al-Qur'an Hadith sebagai sumber ajaran agama Islam. Mata pelajaran Al-Qur'an Hadith sebagai bagian yang integral dari Pendidikan Agama Islam di Madrasah, secara substansial memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk memahami dan mempraktekkan nilai-nilai keyakinan keagamaan yang bersumberkan pada Al-Qur'an dan Al-Hadith dalam membentuk akhlak al-karimah dalam kehidupan sehari-hari[79].

2. Tujuan dan Ruang Lingkup Mata Pelajaran al-Qur'an Hadith

Menurut KMA No 183 Tahun 2019 tentang KI KD PAI dan Bahasa Arab Madrasah, tujuan mata pelajaran al-Qur'an dan Hadith Madrasah Aliyah (MA) adalah[80]:

---

[78] Rivera-Trigueros dan Sanchez-Perez, "Classcraft, 360.
[79] Ali Mahtum, Maman Rachman, dan Siskandar, "Keefektifan Al-Qur'an Hadits melalui Model Pembelajaran Think Pair Share Berbantuan CD" *International Journal of Curriculum and Educational Technology,* Vol. 1, No. 2 (2012), 94.
[80] Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, *Keputusan Menteri Agama Nomor 183 Tahun 2019 tentang Kurikulum PAI dan Bahasa Arab Pada Madrasah* (Jakarta: Kementerian Agama Republik Indonesia, 2019), 32.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Meningkatkan kecintaan peserta didik terhadap al-Qur'an dan Hadith
b. Membekali peserta didik dengan dalil-dalil yang terdapat dalam al-Qur'an dan Hadith sebagai pedoman dalam menyikapi dan menghadapi kehidupan
c. Meningkatkan pemahaman dan pengalaman isi kandungan al-Qur'an dan hadis yang dilandasi oleh dasar-dasar keilmuan tentang al-Qur'an dan Hadith.

Sedangkan ruang lingkup mata pelajaran al-Qur'an Hadith adalah:

a. Dasar-dasar ilmu al-Qur'an meliputi: al-Qur'an dan wahyu menurut para ulama', sejarah penurunan dan penulisan al-Qur'an, bukti-bukti keautentikan al-Qur'an, kemukjizatan al-Qur'an, pokok-pokok isi al-Qur'an, struktur ayat dan surat dalam al-Qur'an
b. Dasar-dasar ilmu al-hadith meliputi: perihal hadith, sunah, khabar dan atsar (macam-macam sunnah), perkembangan hadith, unsur-unsur hadith, fungsi hadith terhadap al-Qur'an, pembagian hadith dari segi kuantitas dan segi kualitas, biografi tokoh-tokoh hadith dan kitabnya.
c. Tema-tema yang ditinjau dari perspektid al-Qur'an dan Hadith, yaitu:
   1) Manusia dan tugasnya sebagai khalifah di bumi
   2) Demokrasi dan musyawarah mufakat
   3) Keikhlasan dalam beribadah
   4) Nikmat Allah dan cara mensyukurinya
   5) Perintah menjaga kelestarian lingkungan hidup
   6) Pola hidup sederhana dan perintah menyantuni para duafa
   7) Berkompetisi dalam kebaikan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

8) Amar ma'ruf nahi munkar

9) Ujian dan cobaan manusia

10) Tanggung jawab manusia terhadap keluarga dan masyarakat

11) Berlaku adil dan jujur

12) Toleransi dan etika pergaulan

13) Etos kerja

14) Makanan yang halal dan baik

15) Ilmu pengetahuan dan teknologi

D. Kedisiplinan

1. Pengertian Disiplin Belajar

Kata "disiplin" berasal dari bahasa Latin "disiciplina" yang menunjuk kepada kegiatan belajar mengajar. Istilah tersebut sangat dekat dengan istilah dalam Bahasa inggris "Disciple" yang berarti mengikuti orang untuk belajar dibawah pengawasan seorang pemimpin[81]. Dalam Bahasa Indonesia istilah disiplin kerapkali terkait dengan dan menyatu dengan istilah tata tertib dan ketertiban. Istilah disiplin diartikan sebagai kepatuhan dan ketaatan yang mucul karena adanya kesadaran dan dorongan dari dalam diri orang itu[82]. Pengertian ini senada dengan yang dituturkan oleh Dakhi yang mengartikan disiplin sebagai kesediaan seseorang yang timbul dengan kesadaran sendiri

[81] Tulus Tu'u. *Peran Disiplin pada Perilaku dan Prestasi Siswa* (Jakarta: Grasindo. 2004), 30.
[82] Ibid., 31.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

untuk mengikuti peraturan-peraturan yang berlaku dalam sebuah organisasi atau kelompok[83].

Menurut Furqon Hidayatullah dalam Purnama, kedisiplinan diartikan sebagai suatu ketaatan yang sungguh-sungguh dan didukung oleh kesadaran untuk menunaikan tugas kewajiban serta berperilaku sebagaimana mestinya menurut aturan-aturan atau tata kelakuan yang seharusnya berlaku di dalam suatu lingkungan tertentu[84]. Hal ini juga didukung oleh Fathurrohman dalam Yuliyantika yang mendefinisikan disiplin sebagai kesadaran untuk melakukan suatu pekerjaan dengan tertib dan teratur sesuai dengan peraturan-peraturan yang berlaku dengan penuh tanggung jawab tanpa paksaan dari siapapun[85]. Rahmat juga mengungkapkan bahwa disiplin merupakan upaya yang dilakukan pendidik dalam mengatur sikap peserta didik dengan tegas melalui aturan-aturan dalam tata tertib disekolah maupun dikelas untuk perubahan ke arah yang lebih baik[86].

Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut, disiplin merupakan suatu keadaan dimana sesuatu itu berada dalam kondisi tertib, teratur, dan semestinya, serta tidak ada suatu pelanggaran-pelanggaran baik secara langsung atau tidak langsung. Adapun pengertian disiplin belajar peserta didik adalah suatu keadaan tertib dan teratur yang dimiliki oleh peserta didik

---

[83] Agustin Sukses Dakhi, *Kiat Sukses Meningkatkan Disiplin Siswa* (Yogyakarta: Deepublish, 2020), 2.
[84] Eka Khristiyanta Purnama, "Peningkatan Sikap Kedisiplinan Siswa Sekolah Dasar Melalui Pemanfaatan Media Audio Pendidikan Karakter" *Kwangsan,* Vol. 3, No. 1 (Juni, 2015), 52.
[85] Yuliyantika, "Analisis., 36.
[86] Rahmat Putra Yudha, *Motivasi Berprestasi & Disiplin Peserta Didik*, (Kalimantan Barat: Yudha English Gallery, 2018), 23.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

di sekolah, tanpa ada pelanggaran-pelanggaran yang merugikan baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap peserta didik sendiri dan terhadap sekolah secara keseluruhan[87].

Setelah memaparkan definisi diatas, maka definisi disiplin disini lebih difokuskan pada disiplin belajar siswa di sekolah. Dalam kegiatan belajar mengajar disiplin belajar merupakan hal yang sangat penting. Hal ini dikarenakan dengan adanya disiplin, siswa dapat belajar dengan baik. Siswa yang terbiasa disiplin dalam belajar akan mempergunakan waktu sebaik-baiknya, baik di rumah maupun di sekolah sehingga akan menunjukkan kesiapannya dalam proses pembelajaran di sekolah. Hal ini sesuai dengan tujuan disiplin di sekolah itu sendiri yaitu menciptakan keamanan, kenyamanan bagi siswa serta kegiatan pembelajaran di sekolah. Disiplin di sekolah harus diterapkan agar pembelajaran di sekolah dapat berjalan dengan baik dan mendapatkan hasil yang sesuai dengan apa yang diharapkan, serta sesuai dengan visi dan misi sekolah tersebut[88].

Adapun siswa yang tidak memiliki disiplin belajar, mereka kurang menunjukkan kesiapannya dalam belajar dan menunjukkan perilaku yang tidak baik dalam proses pembelajaran seperti tidak mengerjakan PR, membolos, tidak memperhatikan penjelasan guru, dan melanggar tata tertib sekolah yang lainnya[89].

---

[87] Ali Imran, *Manajemen Peserta Didik Berbasis Sekolah,* (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), 173.
[88] Agustin, *Kiat.,* 2-3.
[89] Yuliantika, "Analisis., 37.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dalam menumbuhkan kedisiplinan belajar, seorang guru hendaknya tidak menggunakan kekerasaan. Hal ini dikarenakan kekerasan hanya akan memupuskan kebiasaan disiplin yang sedang tumbuh, sehingga diperlukan cara-cara yang selaras dengan perkembangan dan kebutuhan siswa sehingga mereka makin jatuh cinta pada kegiatan belajar dan bukan sebaliknya[90].

Menurut Syamsu Yusuf dalam Purnama, siswa dapat dikatakan memiliki disiplin dalam belajar jika memiliki perilaku sebagai berikut: melaksanakan kegiatan belajar secara teratur, menyelesaikan tugas-tugas tepat pada waktunya, mengikuti semua kegiatan belajar di sekolah, rajin membaca buku-buku pelajaran, memperhatikan pelajaran yang disampaikan guru, rajin bertanya atau mengemukakan pendapat, menghindarkan diri dari perbuatan-perbuatan yang menghambat kelancaran belajar, membuat catatan-catatan pelajaran secara rapi dan teratur, dan menaati peraturan pelajaran yang ditetapkan sekolah[91].

2. Macam-macam Disiplin

Menurut Ali Imran, ada tiga macam disiplin[92]: Pertama, disiplin yang dibangun berdasarkan konsep otoritarian. Konsep ini memiliki pandangan bahwa peserta didik disekolah dikatakan mempunyai disiplin tinggi jika peserta didik duduk tenang sambil memperhatikan penjelasan guru ketika sedang mengajar. Dalam disiplin otoritarian, peraturan dibuat sangat ketat

---

[90] Doni Koesoema Albertus. *Pendidikan Karakter: Strategi Mendidik Anak di Zaman Global* (Jakarta: Grasindo, 2015), 236.
[91] Diana Septi Purnama, "Upaya Guru dalam Mengembangkan Disiplin Belajar Siswa" *Paradigma* Vol. 1, No, 1 (Januari, 2006), 102-103.
[92] Imran, *Manajemen.*, 173-174.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dan rinci. Orang yang berada dalam lingkungan disiplin ini diminta mematuhi dan menaati peraturan yang telah disusun dan berlaku ditempat itu. Apabila gagal mentaati dan mematuhi peraturan yang berlaku, akan menerima sanksi atau hukuman yang berat. Sebaliknya, bila berhasil memenuhi peraturan kurang mendapat penghargaan karena hal itu sudah dianggap sebagai kewajiban[93].

Kedua, disiplin yang dibangun berdasarkan konsep *permissive*. Menurut konsep ini peserta didik haruslah diberi kebebasan seluas-luasnya didalam kelas dan sekolah. Aturan-aturan sekolah dilonggarkan dan tidak perlu mengikat kepada peserta didik[94]. Seseorang yang berbuat sesuatu dan ternyata membawa akibat melanggar norma atau aturan yang berlaku tidak diberi sanksi atau hukuman. Dampak konsep ini berupa kebingungan dan kebimbangan karena tidak tahu mana yang tidak dilarang dan mana yang dilarang atau bahkan menjadi takut, cemas dan dapat juga agresif serta liar tanpa kendali[95].

Ketiga, disiplin demokrasi atau disiplin berdasarkan konsep kebebasan yang terkendali. Disiplin ini memberikan kebebasan seluas-luasnya kepada peserta didik untuk berbuat apa saja, tetapi konsekuensi dari perbuatan itu, haruslah ia tanggung[96]. Pendekatan disiplin demokratis ini dilakukan dengan cara memberi penjelasan, diskusi, dan penalaran untuk membantu anak memahami mengapa diharapkan untuk mematuhi dan menaati peraturan yang

[93] Tu'u, *Peran*, 44.
[94] Imran, *Manajemen*, 174.
[95] Tu'u, *Peran*, 45.
[96] Imran, *Manajemen*, 174.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ada. Disiplin ini menekankan aspek edukatif. Pemberian sanksi atau hukuman diberikan kepada yang menolak dan melanggar tata tertib. Hukuman tersebut sebagai upaya untuk menyadarkan, mengoreksi, dan mendidik[97].

Bohar Soeharto dalam Tu'u juga menyebutkan tentang tiga hal mengenai disiplin, antara lain[98]:

a. Disiplin sebagai latihan; yaitu latihan untuk menuruti kemauan seseorang. Jika dikatakan "disiplin untuk menurut" maka jika seseorang memberi perintah, orang lain akan menuruti perintah tersebut.
b. Disiplin sebagai hukuman; apabila seseorang berbuat salah, maka dia harus dihukum. Hukuman tersebut sebagai upaya untuk mengeluarkan yang jelek dari dalam diri seseorang tersebut sehingga menjadi baik.
c. Disiplin sebagai alat untuk mendidik; seorang anak memiliki potensi untuk berkembang melalui interaksi dengan lingkungan untuk mencapai tujuan realisasi dirinya. Proses belajar dengan lingkungan yang didalamnya ada nilai-nilai tentang sesuatu akan membawa pengaruh dan perubahan terhadap perilakunya. Semua perilaku tersebut merupakan hasil sebuah proses belajar. Inilah makna sebetulnya disiplin.

3. Teknik Pembentukan Disiplin Peserta Didik

Ali Imran dalam bukunya yang berjudul *Manajemen Peserta Didik Berbasis Sekolah* mengemukakan bahwa ada beberapa teknik alternatif yang dapat digunakan dalam membentuk disiplin peserta didik, antara lain[99]:

---

[97] Tu'u, *Peran*, 46.
[98] Ibid., 32-33.
[99] Imran, *Manajemen.*, 175.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Teknik *External Control* yang merupakan suatu teknik dimana disiplin peserta diidk haruslah dikendalikan dari luar peserta didik. Menurut teknik ini peserta didik harus terus menerus didisiplinkan, dan kalau perlu ditakuti dengan ancaman ketika tidak disiplin dan diberikan ganjaran kepada peserta didik yang mempunyai disiplin tinggi.

Teknik *inner control* atau *internal control*. Teknik ini mengupayakan agar peserta didik dapat mendisiplinkan diri sendiri dan menyadari akan pentingnya disiplin. Jika teknik ini dipilih oleh guru maka guru harus menjadi teladan dalam hal kedisiplinan.

Teknik *cooperative control*. Teknik ini mengutamakan kerjasama antara pendidik dan peserta didik dalam menegakkan kedisiplinan. Guru dan peserta didik lazimnya membuat semacam kontrak perjanjian yang berisi aturan-aturan kedisiplinan yang harus ditaati bersama. Dalam suasana tersebut peserta didik juga merasa dihargai.

4. Fungsi Disiplin

Disiplin yang diterapkan secara berulang-ulang akan memberikan kebiasaan yang baik bagi peserta didik. Beberapa fungsi disiplin yang dapat bermanfaat bagi kehidupan peserta didik maupun orang-orang disekitarnya antara lain[100]:

a) Menata kehidupan Bersama; disiplin mampu mengatur tata kehidupan manusia baik dalam kelompok tertentu atau dalam masyarakat. Hubungan

[100] Ibid., 38-44.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

antara satu dengan yang lainnya akan menjadi baik dan lancar dengan adanya disiplin.

b) Membangun kepribadian; lingkungan yang berdisiplin baik akan sangat berpengaruh pada kepribadian seseorang. Apalagi seorang peserta didik yang sedang bertumbuh kepribadiannya, lingkungan sekolah yang tertib, teratur, tenang, tenteram sangat berperan dalam membangung kepribadian yang baik.

c) Melatih kepribadian; sikap, perilaku dan pola kehidupan yang baik dan berdisiplin tidak terbentuk serta-merta dalam waktu singkat, namun terbentuk melalui satu proses yang membutuhkan waktu panjang. Salah satu proses membentuk kepribadian tersebut adalah dilakukan melalui latihan. karena kepribadian yang tertib, teratur, tatat dan patuh perlu dibiasakan serta dilatih.

d) Pemaksaan disiplin dapat berfungsi sebagai pemaksaan kepada seseorang untuk mengikuti peraturan-peraturan yang berlaku dilingkungan itu.

e) Hukuman; hukuman tidak boleh dilihat hanya sebagai cara untuk menakut-nakuti atau untuk mengancam supaya orang tidak berani berbuat salah. Ancaman atau hukuman dapat memberi dorongan dan kekuatan bagi peserta didik untuk mentaati dan mematuhinya.

f) Menciptakan lingkungan kondusif; peraturan sekolah yang dirancang dan diimplementasikan dengan baik memberi pengaruh bagi terciptanya sekolah sebagai lingkungan pendidikan yang kondusif bagi kegiatan pembelajaran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Disiplin Belajar

Perilaku disiplin tidak akan tumbuh dengan sendirinya, dalam buku *"Peran Disiplin dan Perilaku Siswa"* juga dijelaskan beberapa faktor yang mempengaruhi disiplin belajar, yakni :

a. Kesadaran diri, berfungsi sebagai pemahaman diri bahwa disiplin dianggap penting bagi kebaikan dan keberhasilan dirinya. Selain itu, kesadaran diri menjadi motif yang sangat kuat bagi terbentuknya disiplin.
b. Pengikut dan ketaatan, sebagai langkah penerapan dan praktik atas peraturan-peraturan yang mengatur perilaku individunya. Hal ini sebagai kelanjutan dari adanya kesadaran diri yang dihasilkan oleh kemampuan dan kemauan diri yang kuat. Tekanan dari luar dirinya sebagai upaya mendorong, menekan, dan memakasa agar disiplin diterapkan dalam diri seseorang sehingga peraturan-peraturan diikuti dan dipraktikan.
c. Alat pendidikan, untuk mempengaruhi, mengubah, membina dan membentuk perilaku yang sesuai dengan nilai yang ditentukan dan diajarkan.
d. Hukuman, sebagai upaya menyadarkan, mengoreksi dan meluruskan yang salah sehingga orang kembali pada perilaku yang sesuai dengan harapan[101].

Selain keempat faktor tersebut, ada beberapa faktor lain yang mampu mempengaruhi pembentukan disiplin, antara lain[102]:

[101] Tu'u, *Peran,* 46.48-49.
[102] Ibid., 49-50.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Teladan; perbuatan dan tindakan kerap kali lebih besar pengaruhnya dibandingkan dengan kata-kata. Teladan bagi siswa bisa berasal dari kepala sekolah, guru serta penata usaha.
b. Lingkungan berdisiplin; kehidupan seseorang sangat dipengaruhi oleh lingkunganya. Bila berada dilingkungan disiplin, maka seseorang dapat terbawa oleh lingkungan tersebut.
c. Latihan berdisiplin; disiplin dapat dicapai dan dibentuk melalui proses latihan dan kebiasaan. Jika disiplin dilakukan secara berulang-ulang dan dijadikan kebiasaan, disiplin akan otomatis terbentuk dalam diri siswa dan telah menjadi kebiasaan sehari-hari.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif dimana peneliti terjun langsung ke lapangan dan menggali data secara empiris[103]. Penelitian jenis kualitatif menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati[104]. Data-data tersebut diperoleh dari observasi atau pengamatan, wawancara, pemanfaatan dokumen, dan semua data yang berkaitan dengan subyek penelitian[105].

Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan studi kasus. Studi kasus mendeskripsikan tentang bagaimana dan mengapa objek tersebut terjadi dan terbentuk dan dapat dipandang sebagai suatu kasus[106]. Kasus bukan berarti memiliki permasalahan, tetapi bisa jadi suatu kasus karena keunggulan dan keberhasilan[107]. Pemahaman kasus tertentu yang terjadi di masa lampau akan membantu pribadi, masyarakat dan komunitas untuk memahami dan mengatasi masalah yang sedang dihadapi atau yang akan dihadapi[108].

Dengan demikian, jenis dan pendekatan penelitian ini tidak menggunakan angka, tetapi menggunakan metode deskriptif dalam penyajian

---

[103] Lexy J Moleong. *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2019), 2.
[104] Ibid., 5.
[105] Ibid., 11
[106] Muh. Fitrah dan Luthfiyah, *Metodologi Penelitian; Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus* (Jawa Barat: CV Jejak, 2017), 209.
[107] Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2016), 78.
[108] Conny R. Semiawan, *Metode Penelitian Kualitatif* (Jakarta: Grasindo, 2010), 50.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

datanya untuk menguraikan dengan baik tentang pemanfaatan media *Classcraft* dalam membentuk kedisiplinan belajar siswa kelas XI di MA Darul Ulum Tlasih Sidoarjo.

B. Sumber Data dan Informan

Sumber data adalah segala sesuatu yang dapat memberikan informasi mengenai data. Menurut Lofland dan Lofland dalam Moelong, sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan atau data pendukung saja seperti data tertulis, foto, dan data statistik[109]. Adapun data yang diperoleh peneliti bersumber dari:

1. Informan utama guru mata pelajaran al-Qur'an Hadith, Kepala Sekolah, Waka Kesiswaan, dan siswa kelas 11 yang berjumlah 17 siswa
2. Website kelas al-Qur'an Hadits (https://game.classcraft/teacher/home) dan website resmi Lembaga (https://darululumtlasih.ponpes.id)
3. Dokumentasi berupa foto, tangkapan layar, dan dokumen-dokumen terkait media classcraft seperti *rules summary*

C. Teknik Pengumpulan Data

Dalam tesis ini, peneliti mengumpulkan data yang diambil langsung dari MA Darul Ulum Tlasih Sidoarjo dengan menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, antara lain:

1. Observasi

Observasi merupakan bagian yang sangat penting dalam penelitian kualitatif. Melalui observasi, peneliti dapat mendokumentasikan dan

[109] Moelong, *Metode.*, 157.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

merefleksi secara sistematis terhadap kegiatan dan interaksi subjek penelitian. Semua yang dilihat dan didengar dalam observasi dapat dicatat dan direkam dengan teliti jika itu sesuai dengan tema dan masalah yang dikaji dalam penelitian[110]. Alasan perlunya pengamatan yaitu karena peneliti dapat menganalisis dan melakukan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku individu atau kelompok secara langsung, sehingga memperoleh gambaran yang luas tentang masalah yang diteliti. Dalam menggunakan metode observasi cara yang paling efektif adalah melengkapinya dengan format atau blangko pengamatan sebagai instrumen. Format yang disusun berisi item-item tentang kejadian atau tingkah laku yang digambarkan akan terjadi. Peranan yang paling penting dalam menggunakan metode observasi adalah pengamat. Pengamat harus jeli dalam mengamati dan menatap kejadian, gerak atau proses[111].

Teknik observasi ini dilakukan untuk mengamati proses pemanfaatan media *classcraft* dalam membentuk kedisiplinan belajar siswa di kelas sebagai data pendukung yang didapatkan dari hasil wawancara. Peneliti melakukan observasi terhadap guru tentang proses pemanfaatan media classcraft dalam pembelajaran dikelas mulai dari penyampaian tujuan hingga pemberian poin beserta tugas dan perilaku yang ingin dibentuk oleh guru. Selanjutnya, peneliti juga mengamati peserta didik apakah dalam proses pembelajaran dikelas siswa benar-benar menunjukkan perilaku

[110] Farida Nugrahani, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Solo: Cakra Books, 2014), 132.
[111] Sandu Siyoto dan Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), 77.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

disiplin seperti disiplin masuk kelas, disiplin mengikuti pembelajaran, dan disiplin mengerjakan tugas. Penjelasan lebih detail dapat dilihat pada lampiran. Observasi ini dilakukan langsung di kelas dan juga melalui pengamatan aktivitas siswa di kelas virtual *classcraft*.

2. Wawancara (*interview*)

Wawancara mendalam merupakan teknik penggalian data yang utama yang sangat memungkinkan peneliti untuk mendapatkan data sebanyak-banyaknya seacara lengkap dan mendalam[112]. Teknik ini dilakukan melalui percakapan dengan maksud tertentu, dari dua pihak atau lebih[113]. Pedoman wawancara yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk *semi-structured*. Dalam hal ini, peneliti mula-mula akan menanyakan serentetan pertanyaan yang sudah terstruktur, kemudian satu per satu diperdalam untuk mengorek keterangan lebih lanjut. Dengan demikian jawaban yang diperoleh bisa meliputi semua variabel, dengan keterangan yang lengkap dan mendalam[114]. Peneliti melakukan kegiatan wawancara ini dengan Guru al-Qur'an hadith, Kepala Sekolah, Waka Kesiswaan dan siswa kelas 11 MA Darul Ulum Tlasih yang berjumlah 17 orang untuk mendapatkan informasi tentang perencanaan pemanfaatan media, proses pemanfaatan media di kelas 11 pada mata pelajaran al-Qur'an hadith, dan juga kedisiplinan belajar siswa kelas 11 saat pembelajaran al-Qur'an hadith berlangsung.

[112] Nugrahani, *Metode.*, 124.
[113] Ibid., 125.
[114] Siyoto dan Sodik, *Dasar.*, 76.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Dokumentasi

Menurut Guba & Lincoln yang dikutip oleh Farida, yang dimaksud dengan dokumen dalam penelitian kualitatif adalah setiap bahan tertulis ataupun film yang dapat digunakan sebagai pendukung bukti penelitian. Penggunaan dokumen sebagai sumber data dalam penelitian dimaksudkan untuk mendukung dan menambah bukti[115]. Dokumen-dokumen yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa foto, tangkapan layar, dan dokumen lain yang dapat mendukung penelitian seperti *rules summary*. Dokumentasi ini diperoleh dari kegiatan pembelajaran al-Qur'an hadith kelas 11 yang memanfaatkan media *classcraft* di MA Darul Ulum Tlasih Sidoarjo baik melalui *website* maupun secara tatap muka dikelas.

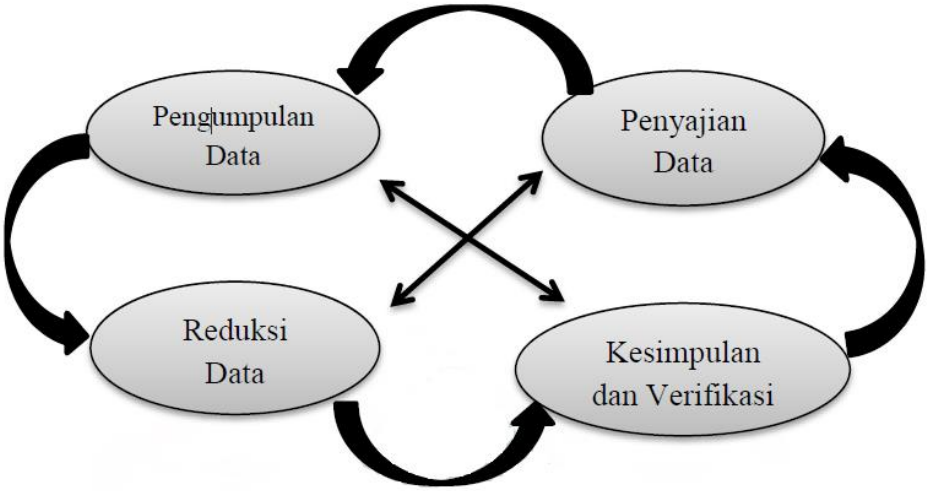
D. Teknik Analisis Data

Dalam melakukan analisis data, peneliti akan menggunakan teknik analisis data Milles & Huberman yang merupakan analisis data secara bersamaan dengan proses pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan atau verifikasi[116]. Berikut penjelasannya:

---

[115] Nugrahani, *Metode.*, 109.
[116] M. B. Miles dan A.M. Huberman, *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook, 3rd edition*, (California: SAGE, 2014), 31-33.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar 3.1
Analysis *Interactive Model* Milles dan Huberman

1. **Pengumpulan Data**

Data yang dikumpulkan merupakan data mentah yang diperoleh dari hasil wawancara guru al-Qur'an hadith serta para siswa kelas 11, hasil observasi saat pembelajaran dengan memanfaatkan media *classcraft* berlangsung baik secara tatap muka maupun melalui website, dokumentasi yang berhubungan dengan pemanfaatan media classcraft yang dibutuhkan peneliti.

2. **Reduksi Data**

Pada tahap ini, peneliti akan melakukan proses pemilihan atau seleksi, pemusatan perhatian atau pemfokusan, penyederhanaan, dan pengabstraksian semua jenis informasi yang mendukung data penelitian dimana data tersebut diperoleh dan dicatat selama proses penggalian data di lapangan. Proses reduksi ini dilakukan secara terus-menerus sepanjang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

penelitian masih berlangsung[117]. Reduksi data dilakukan untuk mempermudah peneliti dalam memberikan data secara akurat dan penarikan kesimpulan. Dalam hal ini, data hasil wawancara, observasi, dan dokomentasi yang diperoleh peneliti yang masih merupakan data mentah direduksi untuk memperoleh informasi yang sesuai dengan tujuan penelitian yakni mengetahui perencanaan, proses, serta faktor pendukung dan penghambat dalam pemanfaatan media classcraft dalam membentuk kedisiplinan belajar siswa.

3. Penyajian Data

Sajian data adalah sekumpulan informasi yang memberi kemungkinan kepada peneliti untuk menarik simpulan dan pengambilan tindakan. Sajian data ini merupakan suatu rakitan organisasi informasi, dalam bentuk deskripsi dan narasi yang lengkap, yang disusun berdasarkan pokok-pokok temuan yang terdapat dalam reduksi data dan disajikan menggunakan bahasa peneliti yang logis dan sistematis sehingga mudah dipahami. Sajian data dalam penelitian kualitatif pada umumnya disampaikan dalam bentuk narasi, yang dilengkapi matriks, gambar, grafik, jaringan, bagan, tabel, skema, ilustrasi, dan sebagainya, agar data yang disajikan untuk persiapan analisis tampak lebih jelas, rinci, dan mudah dipahami. Penyajian data dilakukan untuk dapat melihat gambaran keseluruhan atau bagian-bagian tertentu dari gambaran keseluruhan[118].

[117] Suyatno dan Sodik, *Dasar.*, 122.
[118] Ibid., 123.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Penarikan Kesimpulan

Pada tahap ini, peneliti berusaha menemukan makna berdasarkan data yang telah digali secara teliti, lengkap, dan mendalam. Penarikan kesimpulan bertujuan untuk menemukan jawaban atas rumusan masalah yang dibuat sebelumnya. Kesimpulan dapat berupa temuan baru atau memperbaharui penelitian yang sudah ada sebelumnya.

E. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Teknik yang digunakan dalam memeriksa keabsahan data dalam penelitian ini adalah triangulasi. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data[119]. Triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah

a) Triangulasi sumber data, yakni menguji kredibilitas data dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Misalnya data kedisiplinan siswa yang diperoleh dari guru, peserta didik, dan dokumen terkait. Data dari ketiga sumber tersebut dideskripsikan, dikategorikan sehingga mendapatkan data yang sama, spesifk, dan berbeda, sehingga menghasilkan sebuah kesimpulan yang selanjutnya dimintakan kesepakatan dengan beberapa sumber tersebut[120].

b) Triangulasi metode, yakni teknik untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan

[119] Moleong, *Metode.*, 330.
[120] Abdul Majid, *Analisis Data Penelitian Kualitatif*, (Makassar: Aksara Timur, 2017), 104-105.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

metode yang berbeda. Misalnya data diperoleh dengan wawancara, lalu dicek dengan observasi dan dokumentasi. Bila pengujian kredibilitas data menggunakan berbagai metode tersebut menghasilkan data yang berbeda-beda, maka peneliti akan melakukan diskusi lebih lanjut kepada sumber data yang bersangkutan untuk memastikan data mana yang dianggap benar atau mungkin semuanya benar karena sudut pandang yang berbeda[121].

[121] Ibid., 105.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Perencanaan Pemanfaatan Media *Classcraft* dalam Membentuk Kedisiplinan Belajar Siswa

Dalam memanfaatkan media *Classcraft* untuk membentuk kedisiplinan belajar siswa, guru merencanakan kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media *classraft* melalui tiga tahapan, yaitu[122]:

a. Membuat ruang kelas virtual di *Classcraft*

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan, proses pembuatan ruang kelas virtual di *Classcraft* diawali guru dengan membuat akun sebagai Guru (Grandmaster). Guru memulai dengan menonton *Demo Class* yang disediakan oleh *Classcraft* agar semakin familiar dengan menu dan langkah-langkah yang tersedia di *Classcraft*. Setelah memahami bagaimana *Classcraft* bekerja, guru membuat ruang kelas virtual sesuai dengan mata pelajarannya yang dalam penelitian ini adalah mata pelajaran al-Qur'an Hadith. Langkah berikutnya adalah guru mengatur durasi kelas selama 3 bulan karena pemanfaatan media *classcraft* dimulai setelah pelaksanaan penilaian tengah semester (PTS).

> "Pertama, saya merancang kegiatan pembelajarannya terlebih dahulu, seperti apa nanti di *classraft*. Kemudian membuat kelas virtual dan mengatur durasi setiap pertemuan, tugas, materi dll.

[122] Cholifatus Sa'diyah, Guru al-Qur'an Hadith. *Wawancara*, Sidoarjo, 28 Mei 2021.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

> Karena hanya dua materi yang tersisa, saya mengaturnya menjadi 5 pertemuan sesuai dengan RPP sebelumnya termasuk pertemuan pengenalan media[123]"

Untuk melengkapi ruang kelas virtual guru mengundang peserta didik secara manual agar bisa masuk ke ruang kelas virtual mata pelajaran al-Qur'an Hadith.

> "Setelah durasi kelas ditentukan, saya harus membuat akun siswa sebanyak 17 siswa secara manual. Memasukkan *username* siswa di bagian menu "students" lalu nanti muncul kode *classraft* untuk aktivasi akun. Saya sendiri yang mengaktifkannya juga, jadi di kelas itu anak-anak terima beres sudah punya akun aktif tinggal *login* saja." [124]

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan, guru mengundang peserta didik secara manual untuk bisa masuk ke ruang kelas virtual. Guru al-Qur'an Hadith juga mengaktifkan akun seluruh siswa secara manual sehingga siswa bisa secara langsung menggunakan akun mereka. Hal ini dilakukan untuk mempersingkat waktu dalam pelaksanaanya nanti.

Langkah selanjutnya adalah menentukan karakter setiap siswa dan membagi siswa kedalam beberapa kelompok. Di *Classcraft*, ada tiga jenis karakter yaitu *Guardian, Healer,* dan *Mage* yang memiliki kekuatan masing-masing.

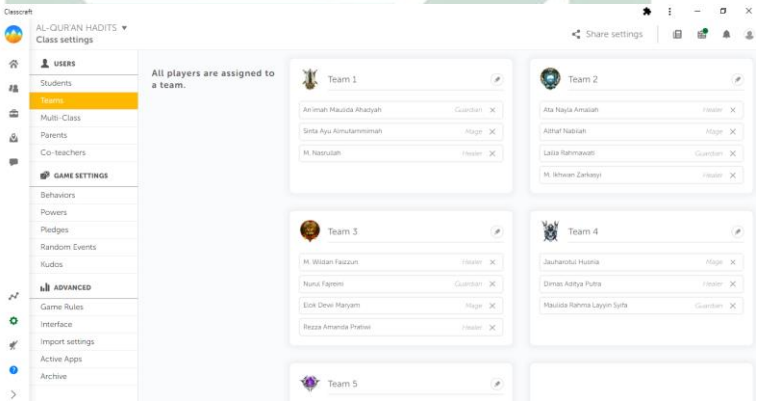
> "Iya, sebelumnya saya membagi bagi mereka kedalam kelompok. Setiap kelompok saya pilih satu siswa yang cukup rajin dan disiplin sebagai karakter *Guardian*, untuk anggotanya saya acak . Ada lima kelompok, masing-masing tiga sampai empat orang. Saya juga langsung membagi karakter mereka, setiap kelompok terdiri dari satu

[123] Cholifatus Sa'diyah, Guru al-Qur'an Hadith. *Wawancara*, Sidoarjo, 28 Mei 2021.
[124] Cholifatus Sa'diyah, Guru al-Qur'an Hadith. *Wawancara*, Sidoarjo, 28 Mei 2021.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

guardian, satu *healer*, satu *mage* selebihnya menjadi *healer* atau *mage*. Setiap karakter punya kekuatan yang berbeda-beda."

Guru memilih siswa yang dianggap mampu untuk bertanggung jawab dan memimpin anggota kelompoknya sebagai *Guardian* dan memilih dua karakter lainnya, *Healer dan Mage*, secara acak. Siswa kelas XI MA Darul Ulum Tlasih yang saat ini berjumlah 17 siswa dibagi menjadi 5 (lima) kelompok yang terdiri dari 3-4 siswa dimana setiap kelompoknya terdiri dari 1 *Guardian*, 1 *Mage* dan 1 atau 2 *Healer*. Hal ini sesuai dengan hasil pengamatan dimana peneliti berkesempatan melihat langsung peserta didik dikelas langsung duduk dibangku sesuai dengan kelompoknya masing-masing yakni dua kelompok berisi empat siswa dan 3 kelompok berisi 3 siswa[125]. Hal ini juga dibuktikan dengan hasil dokumentasi dari *website* kelas virtual di *classcraft* yang dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.1
Daftar Kelompok Siswa[126]

[125] Hasil Observasi pada tanggal 8 April 2021.
[126] Dokumentasi kelas XI MA Darul Ulum Tlasih.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Menentukan kontrak kelas di *Classcraft* beserta perilaku yang ingin dibentuk

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru al-Qur'an Hadith, sebelum memutuskan untuk menggunakan *Classcraft* dalam membentuk kedisiplinan belajar siswa, guru telah melakukan pengamatan mandiri untuk mengetahui keadaan dan perilaku siswa.

> "Sebelumnya saya menggunakan media seperti *WA, google form, edmodo,* tapi sering kali banyak kendala. Kalau *WA, google form* dan *youtube,* anak-anak masih sering telat dan pasif. Pernah juga menggunakan *edmodo* untuk ujian, tetapi terkendala teknis sehingga tidak dilanjutkan kembali. Dari berbagai model tadi saya melihat adanya percikan semangat dari siswa, berbeda sekali dengan saat saya hanya menjelaskan dengan metode ceramah di kelas. Iya mereka memang terlihat mendengarkan tapi banyak juga yang ketiduran."[127]

Peserta didik dengan inisial DAP juga membenarkan bahwa peserta didik lebih tertarik dengan adanya pemanfaatan media.

> "Kadang rame kadang sepi. Kalau bu ifa menjelaskan sepi soalnya mendengarkan tapi ngantuk. Tapi kalau pake *classcraft* ga ngantuk soalnya asik lihat menu-menu nya dan kalau tidur dikurangi poinnya"[128]

Peserta didik memiliki minat yang tinggi ketika pembelajaran dikelas menggunakan media. Media pembelajaran yang pernah digunakan sebelumnya adalah *WhatsApp, Youtube, Google Form* dan *Edmodo,* namun media pembelajaran ini tidak dimanfaatkan dalam waktu yang lama karena adanya berbagai macam kendala.

> "Beberapa bulan saya pelajari sendiri, daftar, buat akun, sampai akhirnya saya mencoba terapkan ke anak-anak . Saya

[127] Cholifatus Sa'diyah, Guru Al-Qur'an Hadith. *Wawancara,* Sidoarjo, 28 Mei 2021
[128] Dimas Aditya Putra, Siswa Kelas XI. *Wawancara,* Sidoarjo, 29 Mei 2021.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

> mulai mengajar dengan *classraft* setelah PTS (Penilaian Tengah Semester) tanggal 18 maret. Jadi yang saya pakai ya materi setelah PTS, ada 2 (dua) materi Bab 9 Makanan Halal dan Baik dan Bab 10 Mensyukuri Nikmat."

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan, guru telah memanfaatkan *Classcraft* sebagai media pembelajaran untuk membentuk kedispilinan belajar siswa sejak pertengahan semester genap tahun 2021. Untuk mengoptimalkan pemanfaatan media *Classcraft* dalam membentuk kedispilinan belajar siswa, guru menentukan perilaku-perilaku yang ingin dibentuk dan perilaku-perilaku yang ingin dihilangkan dari peserta didik. Perilaku-perilaku ini ditentukan berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh guru sendiri yang hasilnya menunjukkan bahwa sebelum memanfaatkan media *Classcraft*, peserta didik cenderung menunjukkan perilaku negatif seperti: terlambat masuk kelas, sering telat mengumpulkan tugas, tidak mengumpulkan tugas, tidur ketika pembelajaran berlangsung, dan pasif dalam bertanya, menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan dan berdiskusi.

> "Sebenarnya tidak ada aturan tertulis di kelas tentang tata tertib dan sebagainya. Saya hanya menekankan secara lisan kepada siswa, seperti harus mengerjakan tugas dan mengumpulkan tugas tepat waktu. Saya tekankan hal itu kepada siswa ketika saya memberi tugas dan akan ada sanksi jika mereka melanggar ketentuan yang sudah saya sebutkan. Kalau telat masuk, membaca *al mulk* dengan berdiri, ngantuk saat pembelajaran berdiri ditempat, wajib menitipkan *hp* bagi anak luar yang bawa *hp*, atribut tidak lengkap denda 5000 rupiah"

> "Perilaku yang tertulis di *classcraft* adalah berdasarkan perilaku-perilaku mereka sendiri. selama pembelajaran banyak sekali yang hanya diam saja entah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

> benar-benar faham atau sebenarnya tidak sama sekali. Suasana kelas itu sangat sunyi. Saya senang mereka tidak rame tapi rasanya ada yang aneh (tertawa). Jadi saya ingin membuat mereka menghilangkan perilaku-perilaku negatif tersebut dan membuat mereka memiliki lebih banyak perilaku positif terutama menyangkut tentang disiplin di kelas. Saya menuliskan tentang perilaku positif seperti bertanya pada guru. Jika mereka melakukan perilaku tersebut mereka akan mendapatkan poin tertentu, begitu juga perilaku negatif seperti ada yang tidur, tidak mengerjakan atau telat mengumpulkan saya masukkan juga pada bagian perilaku negatif dan poinnya akan dikurangi jika mereka melakukan hal tersebut."[129]

Kondisi disiplin belajar peserta didik juga dibenarkan oleh Ibu Faqihatul Ulyah selaku Kepala Sekolah MA Darul Ulum Tlasih Sidoarjo, sebagai berikut:

> "Menurut pandangan saya mereka memiliki tingkat disiplin yang hampir sama, masih tingkat rendah terutama dalam hal ketepatan waktu mengumpulkan tugas, ketepatan waktu datang ke kelas, serta sebenarnya ini cukup memalukan tapi saya harus jujur pada jenengan kalau masih banyak siswa yang tertidur di kelas saat pembelajaran berlangsung. Saya menyadari masih banyak hal yang harus ditingkatkan di sekolah kami terutama dalam hal kedisiplinan. kami sedang mengusahakan hal tersebut. Dan untuk saat ini, tanggung jawab tersebut kami serahkan sepenuhnya kepada guru mapel masing-masing. Kami memberi kebebasan sepenuhnya kepada setiap guru mapel untuk memodifikasi dan mengembangkan kegiatan pembelajaran yang dibutuhkan agar proses belajar itu menjadi lebih baik, efektif, dan efisien. Beliau-beliau juga yang membuat peraturan kelas mereka sendiri sehingga peraturan dan sanksi yang diberikan tiap guru maupun kelas dapat berbeda."[130]

Waka Kesiswaan, Bapak Muhammad Tubashofiyur Rohman juga mengungkapkan bahwa:

> "Banyak siswa tertidur ketika guru menjelaskan materi pembelajaran, beberapa siswa terlambat mengerjakan tugas dan

[129] Cholifatus Sa'diyah. Guru al-Qur'an Hadith. Wawancara. Sidoarjo, 28 Mei 2021
[130] Faqihatul Ulyah, Kepala Madrasah. *Wawancara.* Sidoarjo, 10 Agustus 2021.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

> ada yang sama sekali tidak mengerjakan tugas. Keterlambatan masuk kelas pada saat jam pembelajaran juga sering terjadi dengan berbagai macam alasan. Ada yang sakit perut, ketiduran di pondok, tidak mendengar bel dll."[131]

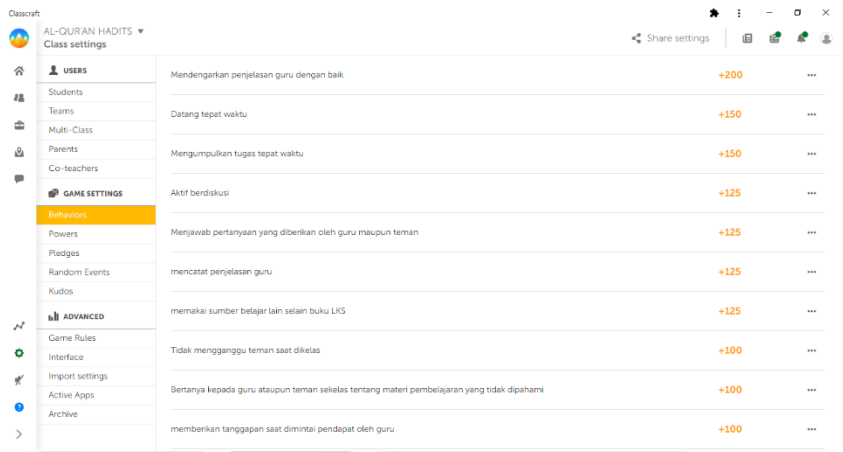
Peserta didik kelas XI yang berinisal LR juga membenarkan kondisi tersebut:

> "Ya mendengarkan, tapi kadang ada yang tidur. Kan monoton mendengarkan saja. Ngumpulkan tugas juga banyak yang telat. Kadang dikasih tugas tambahan. Kadang dimarahi. Kalau pas pakai *classcraft* sudah ndak lagi karena kalau salah sedikit dikurangi poinya"[132]

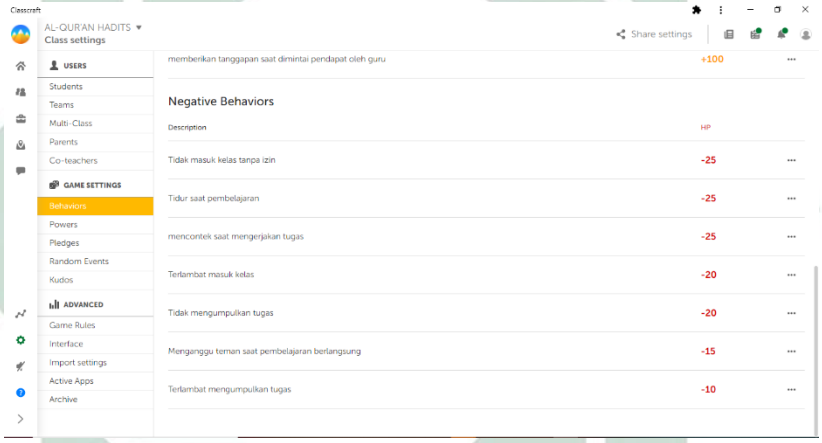
Dalam menentukan perilaku positif dan negatif, guru juga melengkapinya dengan peningkatan dan pengurangan poin yang dapat diatur secara langsung dan disesuaikan dengan kebutuhan guru dan peserta didik. Berdasarkan dokumentasi di kelas virtual, penjelasan tentang perilaku positif yang ingin dibentuk guru dapat dilihat pada Gambar 4.2 dan perilaku negatif beserta poin yang ditambahkan dan dikurangi dapat dilihat dalam Gambar 4.3[133].

[131] Muhammad Tubashofiyur Rohman, Waka Kesiswaan. *Wawancara*. Sidoarjo, 3 juni 2021.
[132] Lailia Rahmawati. Kelas XI. *Wawancara*. Sidoarjo, 29 Mei 2021.
[133] Dokumentasi Kelas XI MA Darul Ulum Tlasih.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar 4.2
Perilaku positif beserta poinnya

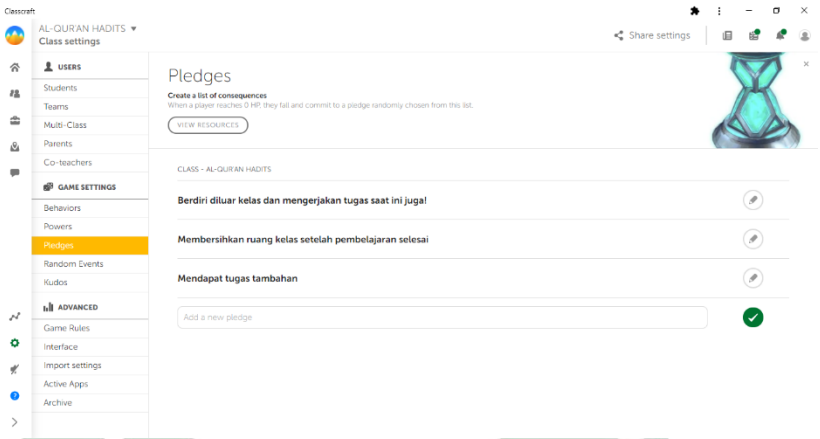


Gambar 4.3
Daftar perilaku negatif beserta poinnya

Selain adanya pemberian tambahan poin kepada peserta didik yang melakukan perilaku positif dan pengurangan poin kepada peserta didik yang melakukan perilaku negatif, terdapat menu *Pledges* yang dimanfaatkan oleh guru untuk memberikan hukuman kepada peserta didik yang telah menghabiskan poin HP nya dalam artian peserta didik telah melakukan banyak perilaku negatif karena poin HP nya telah habis. Meskipun kelas di *Classcraft* berlangsung secara virtual namun

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

hukuman yang diberikan oleh guru adalah hukuman yang berlaku di dunia nyata. Daftar hukuman tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.4[134].



Gambar 4.4
Daftar Hukuman pada menu Pledges

Daftar perilaku positif dan negatif, hukuman, serta pembagian karakter dan kekuatannya dirangkum secara otomatis dalam menu *Summary Classcraft* yang dicetak sebagai pegangan guru dan peserta didik dan dapat dilihat pada lampiran 10[135].

c. Menentukan kegiatan pembelajaran melalui menu *Quest* di *Classcraft*

Quest merupakan salah satu fitur *Classcraft* yang memungkinkan guru untuk menerapkan pembelajaran kelas sebagai petualangan belajar yang dipersonalisasi untuk siswa dan ditampilkan dalam bentuk peta[136]. Guru merencanakan kegiatan pembelajaran dengan membuat dua *Quest* dengan dua materi berbeda yang akan diajarkan melalui media

[134] Dokumentasi kelas XI MA Darul Ulum Tlasih
[135] Dokumentasi kelas XI MA Darul Ulum Tlasih.
[136] Irene Rivera-Trigueros dan Maria del Mar Sanchez Perez, "Classcraft as a Resource to Implement Gamification in English-Medium Instruction." In *Teacher Training for English-Medium Instruction in Higher Education*. edited by Sanchez-Perez, Maria del Mar, 356-371. Hershey, PA: IGI Global, 2020, 364.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Classcraft. Materi tersebut adalah materi Makanan Halal dan Baik dan Mensyukuri Nikmat Allah SWT. Berdasarkan dokumentasi yang ada dan wawancara yang telah dilakukan, setiap *Quest* terdiri dari 5 titik petualangan. Titik petualangan tersebut dimulai dari Tujuan Pembelajaran, Absensi Siswa, Materi, Soal Latihan, dan Penutup yang dapat dilihat secara rinci pada Lampiran 13. Setiap *Quest* dibagi menjadi dua kali pertemuan. Di setiap titik petualangan (*Quest*), guru menentukan batas waktu untuk membuka dan menyelesaikan setiap *Quest* sehingga guru mengetahui dengan pasti ketepatan atau keterlembatan peserta didik[137].

> "ada dua materi dan saya bagi menjadi dua petualangan, setiap petualangan terdiri dari tujuan pembelajaran, absensi, materi dan tugas, kemudian ada soal latihan pilihan ganda dan uraian, terakhir penguatan lalu *end quest*. Jadi ada 5 petualangan yang harus mereka lewati secara berurutan. Setiap titik petualangan ini mempunyai poin-poin tersendiri, setelah menyelesaikan satu titik mereka akan langsung mendapatkan poin."[138]

Berdasarkan dokumentasi dari *website* kelas virtual *classcraft* mata pelajaran al-Qur'an Hadith, poin tersebut terdiri dari poin XP (Experience Point) dan GP (Golden Pieces). Guru hanya bisa memodifikasi poin XP yang ingin diberikan kepada siswa sedangkan GP diatur secara otomatis oleh *Classcraft* karena akun yang dimiliki guru adalah akun gratis. Guru juga menambahkan menu *early* yang mana peserta didik akan mendapatkan tambahan poin jika membuka

[137] Dokumentasi kelas XI MA Darul Ulum Tlasih
[138] Cholifatus Sa'diyah. Guru al-Qur'an Hadith. *Wawancara*. Sidoarjo, 28 Mei 2021.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dan menyelesaikan titik petualangan lebih awal. Penjelasan tentang titik *Quest* beserta poin yang akan didapatkan oleh siswa dapat dilihat pada tabel 4.1 dan penjelasan poin GP dapat dilihat pada tabel 4.2[139].

Tabel 4.1
Titik *Quest* dan Poin yang didapatkan

Titik *Quest*	**Experience Points (XP)**	**Assignment**	
		On-time	**Early**
Materi Makanan Halal Dan Baik			
Tujuan Pembelajaran	20		
Absensi	100	100	50
Materi	10	120	100
Soal Latihan	200	100	100
Penutup	200		
Materi Mensyukuri Nikmat Allah SWT			
Tujuan Pembelajaran	100		
Absensi	50	100	75
Materi	200	200	100
Soal Latihan	200	300	100
Penutup	300		

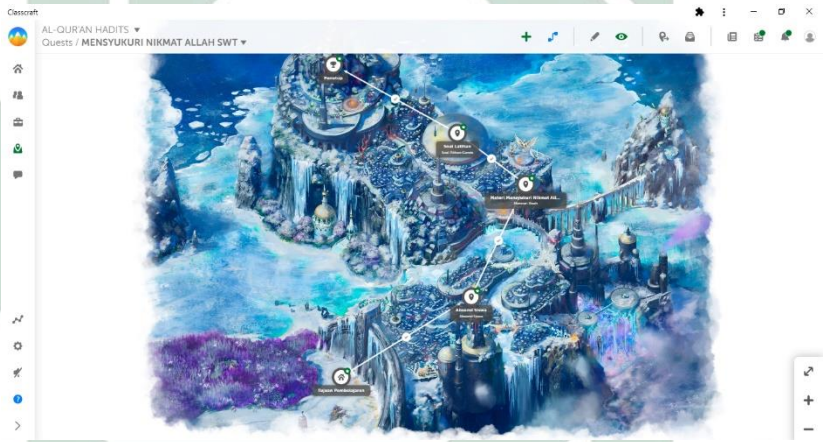
Tabel 4.2
Poin GP (*Golden Pieces*) per level

Level	**XP (Experience Points)**	**GP (Golden Pieces)**
1	500	20
2	1000	25
3	1500	30
4	2000	35
5	2500	40
6	3000	45
7	3500	50
8	4000	55
9	4500	60
10	5000	65

[139] Dokumentasi kelas XI MA Darul Ulum Tlasih

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Setiap titik petualangan dilengkapi dengan anak panah sebagai petunjuk atau peta untuk menyelesaikan sebuah petualangan. Titik panah ini diatur sesuai dengan kreativitas guru dalam membentuk sebuah peta (Lihat Gambar 4.5). Peserta didik harus berjalan mengikuti peta yang dibuat oleh guru. Dengan demikian, peserta didik tidak bisa membuka petualangan sesuai kemauan mereka namun harus menyeleseikan setiap petualangan sesuai dengan urutan yang telah ditentukan oleh guru.



Gambar 4.5
Quest Materi Mensyukuri Nikmat Allah SWT[140]

2. Proses Pemanfaatan Media *Classcraft* dalam Membentuk Kedisiplinan Belajar Siswa

Berdasarkan wawancara dan observasi yang telah dilakukan, proses pemanfaatan media *Classcraft* dalam membentuk kedisiplinan belajar siswa, dibagi menjadi dua tahapan, yaitu[141]:

[140] Dokumentasi kelas XI MA Darul Ulum Tlasih
[141] Cholifatus Sa'diyah, Guru al-Qur'an Hadith. *Wawancara.* Sidoarjo, 28 Mei 2021.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Tahap Pengenalan

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan, pada tahap ini guru memperkenalkan *Classcraft* kepada peserta didik untuk pertama kalinya melalui *Power Point.* Hal ini didukung dengan adanya *file power point* yang digunakan guru untuk memperkenalkan *classcraft* kepada peserta didik. Dokumentasi *file* tersebut dapat dilihat pada Lampiran 11[142].

> "Saya juga memberikan waktu khusus untuk memperkenalkan *classraft* kepada anak-anak agar mereka tahu dan terbiasa dulu apa itu *classraft*, caranya bagaimana."

> "saya menjelaskan tentang karakter-karakter tersebut melalui *Power Point* dan memberikan mereka print *summary rules* dari *classraft* agar mereka lebih paham."[143]

Meskipun di platform *Classcraft* sendiri sudah disediakan video perkenalan untuk pengguna baru, guru tetap memilih membuat materi pengenalan sendiri dengan memanfaatkan *power point*. Hal ini karena video pengenalan yang tersedia di *Classcraft* merupakan video berbahasa Inggris dan tidak semua peserta didik memahami Bahasa Inggris dengan baik.

> "Selain penjelasan dari PPT, saya memberikan tutorial tentang menu-menu *classcraft,* dimana mereka harus absen, melihat materi, tugas dan lain-lain. ini memakan satu jam pembelajaran. Selanjutnya, saya membagikan kepada mereka *username* dan juga *password* akun mereka masing-masing yang sebelumnya sudah saya buatkan secara manual untuk *login* pada pertemuan berikutnya. jadi mereka tinggal *login* saja"[144]

---

[142] Dokumentasi kelas XI MA Darul Ulum Tlasih.
[143] Cholifatus Sa'diyah. Guru al-Qur'an Hadith. *Wawancara.* Sidoarjo, 28 Mei 2021.
[144] Cholifatus Sa'diyah. Guru al-Qur'an Hadith. *Wawancara.* Sidoarjo, 28 Mei 2021.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Setelah mengenalkan *Classcraft* melalui *power point*, guru juga mengenalkan secara langsung dengan cara menampilkan *Classcraft* pada layar proyektor dan menjelaskan berbagai menu dan fitur yang ada di *Classcraft*. Selanjutnya, guru juga memberikan *print out rules summary* yang berisi tentang perilaku positif yang harus dilakukan, perilaku negatif yang harus dihindari, hukuman, deskripsi karakter dan kekuatannya sebagai pegangan siswa (Lampiran 10)[145]. Tahap pengenalan ini dilakukan guru selama 1 kali pertemuan yaitu 70 menit.

b. Tahap Pelaksanaan

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, pelaksanaan pemanfaatan *Classcraft* di kelas XI MA Darul Ulum Tlasih dilakukan dengan tatap muka[146]. Meskipun kondisi pandemi, MA Darul Ulum Tlasih tetap melaksanakan pembelajaran secara tatap muka dengan tetap menjaga protokol kesehatan dan tidak memakai seragam sekolah karena kebanyakan peserta didik merupakan santri yang bermukim di pondok Darul Ulum Tlasih (Lampiran 12). Pemanfaatan *Classcraft* dalam membentuk kedisiplinan belajar siswa di kelas XI terdiri dari dua *Quest* atau dua materi yakni; materi Makanan Halal dan Baik dan Mensyukuri Nikmat Allah Swt. Setiap *Quest* dibagi menjadi dua kali pertemuan.

[145] Dokumentasi kelas XI MA Darul Ulum Tlasih.
[146] Hasil Observasi pada tanggal 27 Mei 2021.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

> "Tidak, satu *quest* dibagi menjadi dua pertemuan, bagian pertama absensi, materi dan tugas. Bagian kedua soal-soal latihan dan uraian yang jumlahnya lebih banyak."
>
> "Ketika pembelajaran akan dimulai, saya meminta mereka untuk langsung duduk sesuai dengan kelompoknya masing-masing, dan masing-masing kelompok memegang 1 laptop."
>
> "3 laptop milik sekolah, 2 laptop milik pribadi dua anak yang memang membawa laptop di pondok. Anak-anak bergantian memakai laptop untuk *login* satu per satu, jadi meskipun mereka terbentuk dalam satu kelompok mereka harus tetap mengerjakan secara individu dan masuk ke *classraft* secara individu juga."[147]

Sebelum pembelajaran dimulai, guru meminta siswa untuk meminjam laptop sekolah dan membawa laptop pribadi bagi yang memilikinya. Dikelas XI, ada dua siswa yang memiliki laptop pribadi dan 3 laptop milik sekolah sehingga jumlah keseluruhan laptop ada 5 (lima)[148]. Guru memberitahukan bahwa mereka telah dibagi menjadi 5 kelompok dan duduk sesuai kelompok masing-masing. Selanjutnya, setiap siswa diminta untuk *log in* ke akun mereka masing-masing.

Berdasarkan pengamatan peneliti, laptop yang tersedia di kelas XI masih terbatas sehingga peserta didik harus bergantian untuk bisa *log in* dan melakukan absensi dengan anggota kelompok masing-masing. Setelah berhasil *log in* dan melakukan absensi, guru meminta kepada salah satu siswa dari masing-masing kelompok untuk tetap *log in* dan melanjutkan ke titik *Quest* selanjutnya yaitu materi pembelajaran. Setiap kelompok memakai satu laptop yang sama dalam menyimak

[147] Cholifatus Sa'diyah. Guru al-Qur'an Hadith. *Wawancara.* Sidoarjo, 28 Mei 2021.
[148] Hasil Observasi pada tanggal 27 Mei 2021.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

materi yang disajikan oleh guru di *Classcraft*[149]. Hal ini bertujuan agar siswa bisa fokus untuk mendengarkan penjelasan dari guru. Hal ini juga sesuai dengan pernyataan dari guru sebagai berikut:

> "Untuk awal pembelajaran masing-masing anggota kelompok harus *login* untuk dapat melihat tujuan pembelajaran dan absensi, setelah itu cukup satu akun saja yang *login* dan menyimak materi yang akan saya jelaskan. Saya tetap menjelaskan materi secara langsung dan anak-anak menyimak melalui titik petualangan yang berjudul 'materi'. Selesai saya jelaskan semua materi, saya memberi kesempatan kepada anak-anak untuk tanya jawab dan diskusi tentang materi tersebut, setelah itu baru masuk ke menu tugas, dititik *quest* materi pembelajaran, ada menu 'tugas siswa', disitulah siswa diharuskan bekerja sama untuk mengerjakan tugas tersebut. Mereka bersama-sama mengerjakan tugas secara kelompok kemudian bergantian memasukkan hasil tugas tersebut di akun *classraft* masing-masing."[150]

Guru menggunakan metode ceramah untuk menjelaskan materi pembelajaran dan tanya jawab untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik. Setelah selesai menjelaskan materi pembelajaran, guru meminta peserta didik untuk mengerjakan tugas di menu 'assignment' pada titik *Quest* materi pembelajaran. Dalam pemanfaatan media *Classcraft*, peserta didik dituntut untuk mengikuti pembelajaran dan menyelesaikan tugas dengan baik dan tepat waktu. Hal ini dikarenakan adanya sistem poin yang berlaku pada platform *Classcraft*. Setiap selesai mengikuti kegiatan pembelajaran yang sudah ditentukan oleh guru, peserta didik otomatis akan mendapatkan poin sesuai dengan ketentuan yang telah diatur oleh guru. Peserta didik

[149] Hasil Observasi pada tanggal 27 Mei 2021.
[150] Cholifatus Sa'diyah. Guru al-Qur'an Hadith. *Wawancara*. Sidoarjo, 28 Mei 2021.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan inisial MN juga membenarkan bahwa guru tetap menggunakan metode ceramah dan tanya jawab melalui media *classcraft*[151].

> "Sama kayak biasanya bu cuma niki buka *classcraft* rien mboten LKS, kulo kaleh lare-lare absen terus masuk ten materi diken baca materi habis itu bu ifa njelasaken kadang disuruh tanya nopo yang dereng paham. Kadang niku dikasih tau dulu langkah-langkah nya ten *classcraft* kaleh poin-poinya aturan-aturannya"[152]

Berdasarkan dokumentasi dari *website* kelas virtual *classcraft*, ada tambahan poin ketika peserta didik melewati dan menyelesaikan *Quest* atau kegiatan pembelajaran lebih awal. Selain penambahan poin pada kegiatan pembelajaran, guru juga mengatur perilaku peserta didik agar menjadi lebih disiplin. Perilaku disiplin tersebut dapat dilihat di Gambar 4.2 dan perilaku negatif yang ingin guru hilangkan dari peserta didik dapat dilihat di Gambar 4.3. Jika peserta didik melakukan perilaku negatif maupun perilaku positif yang belum tertulis dalam peraturan *Classcraft* guru dapat memodifikasinya secara langsung saat pembelajaran[153]. Hal ini sesuai dengan pernyataan guru al-Qur'an Hadith sebagai berikut:

> "Aturannya sederhana, setiap karakter sudah dibekali poin dan kekuatan. Ketika mereka menyelesaikan satu titik *quest* mereka akan mendapatkan sejumlah poin yang berbeda pada setiap titik, tergantung kesulitan penyelesaiannya."
>
> "Kemudian ada menu *positive behavior* dan *negative behavior*. Jika mereka melakukan perilaku positif yang ada dalam menu *positive behavior* yang saya buat, maka mereka akan mendapatkan poin. Akan tetapi, jika mereka melakukan perilaku negatif yang tertulis pada menu *negative behavior* maupun tidak maka poin yang mereka miliki akan

[151] Hasil Observasi pada tanggal 27 Mei 2021
[152] Muhammad Nasrullah. Kelas XI. *Wawancara*. Sidoarjo, 29 Mei 2021.
[153] Hasil Observasi pada tanggal 27 Mei 2021.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

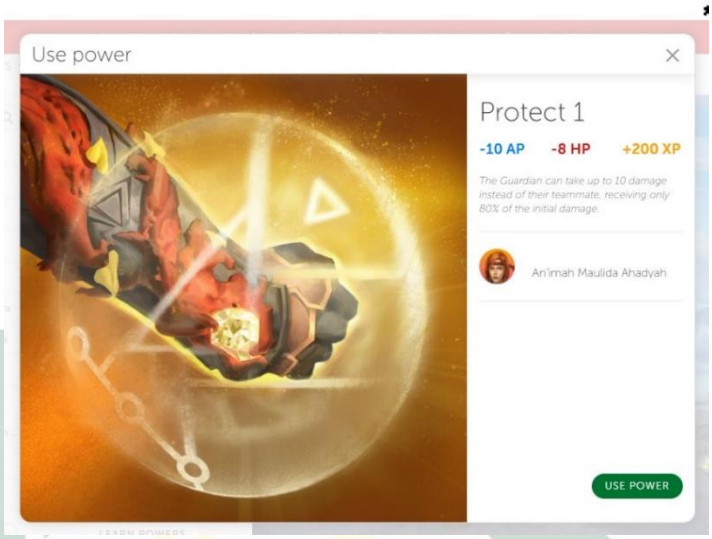
> saya kurangi, nah kenapa poin ini penting? Poin ini bisa digunakan untuk menambah kekuatan, naik level dan juga bisa membantu teman satu kelompok yang kehabisan poin. Ketika poin habis, *game over*, sudah tidak bisa lanjut lagi dan harus mendapatkan hukuman agar bisa melanjutkan permainan, sehingga sebisa mungkin ya jangan sampai kehabisan poin. Tetapi, teman satu kelompoknya bisa saling membantu dan bekerjasama."
>
> "Hukumannya ada 3, berdiri didepan kelas atau diluar kelas, bersih-bersih, dan tugas tambahan. Hukuman ini tercatat di menu *pledges* di *classraft*. Saya juga bisa memantau apakah siswa sudah selesai mengerjakan hukuman atau belum."[154]

Meskipun peserta didik terbentuk dalam kelompok yang terdiri dari tiga sampai empat orang, ada tugas yang harus mereka kerjakan secara individu. Kelompok dibentuk oleh guru bertujuan untuk menjaga kedisiplinan seluruh peserta didik dengan cara bekerja sama dalam kelompok. Jika salah satu anggota kelompok melakukan perilaku negatif dan kehilangan beberapa HP mereka, maka anggota kelompok yang memiliki karakter *Guardian* yang mampu menolong anggota tersebut agar tidak sampai kehilangan seluruh HP nya dan tidak bisa melanjutkan permainan. Ketika *Guardian* menolong anggotanya maka poin HP dan XP dari Guardian juga berkurang. Dengan demikian, anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling mengingatkan antar peserta didik untuk tetap berperilaku positif dan menghindari perilaku negatif yang telah ditentukan oleh guru dalam peraturan *Classcraft*. Berdasarkan dokumentasi yang ada, beberapa peserta didik saling membantu anggota kelompoknya ketika salah satu dari mereka

[154] Cholifatus Sa'diyah. Guru al-Qur'an Hadith. *Wawancara*. Sidoarjo, 28 Mei 2021.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

terkena pengurangan poin, salah satunya dapat dilihat pada gambar 4.6[155].



Gambar 4.6
Menggunakan Kekuatan untuk Membantu Teman

Hal ini didukung oleh pernyataan guru yang mengungkapkan bahwa:

> "setiap kelompok itu ada karakter-karakter yang memiliki kekuatan masing-masing. Ada karakter yang punya kekuatan untuk bisa memberikan poin ke anggota kelompoknya, artinya dia bisa membantu supaya temannya tidak mendapat hukuman."[156]

Selain melakukan wawancara kepada guru al-Qur'an hadith, kepala sekolah dan waka kesiswaan, peneliti juga mengamati aktivitas peserta didik dengan terfokus pada aspek kedisiplinan belajar siswa. Pedoman observasi ini dapat dilihat secara rinci pada lampiran 8. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, kedisiplinan belajar siswa dengan

[155] Dokumentasi kelas XI MA Darul Ulum Tlasih.
[156] Cholifatus Sa'diyah. Guru al-Qur'an Hadith. *Wawancara*. Sidoarjo, 28 Mei 2021.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memanfaatkan media *classcraft* dalam kategori sangat baik dan baik. Hasil observasi dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 4.3

Hasil Observasi Aktivitas Siswa[157]

NO	NAMA	KELAS	NILAI	KETERANGAN
1	Sinta Ayu	XI IPA	94	Sangat Baik
2	Ata Nayla Amaliyah	XI IPA	91	Sangat Baik
3	M. Wildan Faizzun	XI IPA	78	Baik
4	Nurul Fajreini	XI IPA	94	Sangat Baik
5	Jauharotul H	XI IPA	78	Baik
6	M. Khusnul Marom	XI IPA	78	Baik
7	Elok Dwi M	XI IPA	75	Baik
8	Althaf Nabilah	XI IPA	97	Sangat Baik
9	M. Nasrulloh	XI IPA	84	Sangat Baik
10	Elzandra E. N	XI IPA	84	Sangat Baik
11	Rezza Amanda Pratiwi	XI IPA	84	Sangat Baik
12	Dimas Aditya	XI IPA	91	Sangat Baik
13	Lailia Rahmawati	XI IPA	81	Sangat Baik
14	Maulidia Rahma L. S.	XI IPA	78	Baik
15	M. Ikhwan Zarkasyi	XI IPA	75	Baik
16	An'imah Maulida A.	XI IPA	87	Sangat Baik
17	Yulia Tantri	XI IPA	81	Sangat Baik

Selain dari hasil observasi, guru al-Qur'an hadith juga berpendapat bahwa:

> "Iya, hampir semuanya bertanya karena ada tambahan poin. Selain tanya jawab, saya menyiapkan tugas untuk dikerjakan anak-anak secara berkelompok. Saya merasa metode ini yang paling efektif bagi mereka, karena mereka sendiri memang

[157] Hasil Observasi pada tanggal 27 Mei 2021.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

lebih suka kelompokkan. Pasti itu, setiap masuk selalu minta kelompokkan, di samping itu saya memanfaatkan sistem poin secara berkelompok juga di *classraft*. Jika salah satu melanggar aturan seperti tidak ikut berdiskusi maka saya bisa langsung mengurangi poin yang mereka miliki dan ini juga berdampak pada anggota timnya, jadi mau tidak mau mereka harus bekerjasama dengan baik,saling mengingatkan tugasnya masing-masing juga."[158]

Ibu Kepala Madrasah juga mengungkapkan bahwa:

"Saya melihat antusias siswa itu sangat tinggi. Mereka terlihat senang sekali belajar menggunakan laptop dan media ini. Data di *classcraft* juga menunjukan siswa jadi lebih antusias mengikuti pembelajaran. Ada semacam absensi, ruang diskusi, dan juga aturan-aturan kelas yang dibuat oleh bu ifa. *Alhamdulillah* hasilnya memuaskan sekali. Keterlambatan kehadiran dan pengumpulan tugas siswa menurun drastis. Banyak yang melakukan perilaku positif dan aktivitas siswa menjadi lebih bervariasi dan tidak monoton."[159]

Bapak Tubashofiyur Rohman juga memberikan pendapat yang sama yakni:

"Iya, tentunya. Saya sempat memantau dari luar kelas selama dua kali pertemuan. Bu ifa juga memberikan laporan langsung tentang perkembangan perilaku siswa. Perkembangan tersebut bisa di *track* langsung di *classcraft*. Absensi, jam masuk, jam mengumpulkan tugas, pertanyaan-pertanyaan siswa. Semua aktivitas bisa di cek di *classcraft*. Selain menunjukkan perilaku disiplin yang baik seperti tepat waktu mengumpulkan tugas, aktif bekerjasama dalam kelompok, aktif bertanya dan berpendapat, siswa-siswi juga menikmati pembelajaran dengan media tersebut. Mereka saling mengirimkan kudos (kartu ucapan) satu sama lain, juga saling membantu anggota tim yang kehilangan poinnya."[160]

---

[158] Cholifatus Sa'diyah. Guru al-Qur'an Hadith. *Wawancara*. Sidoarjo, 28 Mei 2021.
[159] Faqihatul Ulyah, Kepala Madrasah. *Wawancara.* Sidoarjo, 10 Agustus 2021.
[160] Muhammad Tubashofiyur Rohman, Waka Kesiswaan. *Wawancara*, Sidoarjo, 3 Juni 2021.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Peserta didik berinisial MHM dan NF mengungkapkan antusiasnya untuk berperilaku disiplin dalam pemanfaatan media *classcraft* sebagai berikut.

> "Iya, soalnya kalau di *classcraft* kan *enten* poin-poinnya. Seneng bisa dapat poin buat beli-beli itu karakternya. Jadinya kan kalo ngumpulin cepet atau pas aktif dikelas niku dapat poin nambah"[161]

> "Iya karna ada hukuman poin dan dikasih poin jadi lebih disiplin"[162]

Berdasarkan pernyataan dari guru al-Qur'an Hadith, Kepala MA Darul Ulum Tlasih, Waka Kesiswaan, dan juga peserta didik dapat disimpulkan bahwa kedisiplinan belajar siswa membaik seiring dimanfaatkannya media classcraft dalam pembelajaran al-Qur'an Hadith.

3. Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Proses Pemanfaatan Media *Classcraft* dalam Membentuk Kedisiplinan Belajar Siswa

Dalam penelitian ini, peneliti juga ingin mengetahui faktor pendukung serta faktor penghambat dalam pemanfaatan media *Classcraft* dalam membentuk kedisiplinan belajar siswa. Peneliti menggunakan pedoman wawancara yang dijadikan patokan dalam memperoleh jawaban dari rumusan masalah tersebut (Lampiran 4, 5 dan 6). Berikut adalah beberapa jawaban dari responden yang telah peneliti pilah-pilah sehingga

[161] M. Husnul Marom. Kelas XI. *Wawancara*, Sidoarjo, 29 Mei 2021.
[162] Nurul Fajreini. Kelas XI. *Wawancara*, Sidoarjo, 29 Mei 2021.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mendapatkan pokok jawaban dari rumusan masalah. Berikut adalah pemaparannya:

a. Faktor pendukung dalam pemanfaatan media *Classcraft* dalam membentuk kedisiplinan belajar siswa

Guru mata pelajaran al-Qur'an hadith kelas 11 mengungkapkan bahwa:

> "Sistem poin itu itu yang paling mendukung menurut saya karena adanya poin siswa seperti ada tujuan untuk mencapai level tertentu. poin itu bisa digunakan bermain seperti merubah tampilan avatar mereka jadi lebih keren (tertawa). Kemudian fakta bahwa poin mereka bisa habis dan tidak bisa melanjutkan permainan (pembelajaran) cukup membantu untuk menumbuhkan sikap disiplin selama pembelajaran. Ditambah tampilan *classraft* itu juga menarik sekali, dari awal masuk ke menu kelas itu sudah ditampilkan gambar animasi-animasi *warrior* atau karakter pejuang seperti akan melakukan petualangan, karakter ini membuat peserta didik lebih penasaran dan semangat mengikuti pembelajaran. Ada *support* juga *wifi* dari sekolah yang bisa diakses 24 jam. Selain itu, pembuatan kelas virtual *Classcraft* cukup mudah dan menunya sangat lengkap sekali, saya bisa memberikan nilai dan *feedback* secara langsung melalui *Classcraft*". [163]

Salah satu peserta didik berinisial LR, mengungkapkan bahwa faktor pendukung dalam pemanfaatan media *classcraft* adalah:

> "Lihat karakternya sama kan ada poin-poin. Poin buat jadi semangat ngerjakan. Kan ngejar poinnya."[164]

Peserta didik lain yang berinisial RAP juga mengungkapkan bahwa:

[163] Cholifatus Sa'diyah. Guru al-Qur'an Hadith. *Wawancara*. Sidoarjo, 28 Mei 2021.
[164] Lailia Rahmawati. Kelas XI. *Wawancara.* Sidoarjo, 3 Juni 2021.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

> "Pemainnya (karakternya). Yang cantik warna hijau (healer). Seru dan menantang soalnya ada tingkatan-tingkatannya."[165]

Peserta didik lain yang berinisial EAN juga mengungkapkan bahwa:

> "Tampilannya lebih menarik daripada kayak Edmodo atau mungkin kelas pintar gitu"[166]

Peserta didik lain yang berinisial SAA juga mengungkapkan bahwa:

> "Menarik seperti bermain *game* sungguhan"[167]

Peserta didik lain yang berinisial AMA juga mengungkapkan bahwa:

> "Menarik seperti lihat film petualangan"[168]

Ibu Faqihatul Ulyah selaku Kepala Madrasah juga mengungkapkan bahwa:

> "Menurut pengamatan saya, media ini punya daya ketertarikan sendiri bagi siswa-siswi kelas XI. Desainnya yang menarik seperti sebuah aplikasi *game* di *handphone* menjadi faktor utama yang membuat siswa mau menggunakan dan mengikuti arahan guru dengan baik. Kemudian, penggunaan poin ini sangat bermanfaat sekali bagi guru untuk mengontrol sikap disiplin para siswa dan *alhamdulillah* penggunaan poin ini sangat efektif bagi pembentukan sikap disiplin siswa. Siswa secara alami menyesuaikan diri mengikuti peraturan yang ada di *classcraf*t karena adanya pemberian dan pengurangan poin tersebut. Melihat perkembangan ini, saya sangat bersyukur sekali. Ini seperti awal baru bagi perkembangan sekolah ini."[169]

Bapak Tubashofiyur Rohman juga menambahkan bahwa:

---

[165] Reza Amanda Pratiwi. Kelas XI. *Wawancara.* Sidoarjo, 3 Juni 2021.
[166] Elzandra Angelyn Nora. Kelas XI. *Wawancara.* Sidoarjo, 3 Juni 2021.
[167] Sinta Ayu Almutammimah. Kelas XI. *Wawancara.* Sidoarjo, 3 Juni 2021.
[168] Animah Maulidya Ahadiyah. Kelas XI. *Wawancara.* Sidoarjo, 3 Juni 2021.
[169] Faqihatul Ulyah, Kepala Madrasah. *Wawancara.* Sidoarjo, 10 Agustus 2021.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

> "Menurut saya, penggunaan *reward* dan *punishment* sangat mendukung terbentuknya kedisiplinan di antara siswa. Meski hal itu hanya sekedar pemberian dan pengurangan poin, siswa akan merasa lebih dihargai atas pekerjaan yang sudah dilakukan dan tentunya mereka tidak akan mau kehilangan poin karena dapat berujung diberikannya hukuman oleh gurunya."[170]

Berdasarkan wawancara diatas, faktor pendukung pemanfaatan media *Classcraft* dalam membentuk kedisiplinan belajar siswa adalah penggunaan media yang mudah dan sistem poin memudahkan guru untuk mengelola dan membentuk kedisiplinan belajar siswa dan membuat peserta didik lebih semangat mengikuti kegiatan pembelajaran, adanya fasilitas dari sekolah seperti *wifi* gratis yang bisa diakses selama 24 jam juga memudahkan siswa untuk menyelesaikan tugas *Classcraft*, adanya karakter yang mewakili diri siswa dan bisa dimodifikasi sesuai dengan keinginan siswa, tampilan yang menarik seperti sedang bermain *game* petualangan.

b. Faktor penghambat dalam pemanfaatan media *Classcraft* dalam membentuk kedisiplinan belajar siswa

Guru al-Qur'an hadith kelas 11 mengungkapkan bahwa:

> "Kalau dari saya sendiri lebih ke tidak sempat mempersiapkan karena banyak kegiatan juga dan persiapan pakai media nya juga tidak sedikit."[171]

Guru al-Qur'an hadith juga menambahkan bahwa:

> "Kalau faktor penghambat jelas yang pertama karena adanya keterbatasan perangkat laptopnya, jadi harus bergantian dan ini cukup memakan waktu lama sehingga

[170] Muhammad Tubashofiyur Rohman, Waka Kesiswaan. *Wawancara*. Sidoarjo, 3 Juni 2021.
[171] Cholifatus Sa'diyah. Guru al-Qur'an Hadith. *Wawancara*. Sidoarjo, 28 Mei 2021.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

> saya juga memakai laptop pribadi saya untuk dipakai anak-anak selama proses pembelajaran untuk mempersingkat waktu."
>
> "Sebenarnya sudah ada rencana untuk membeli laptop untuk semester depan. Awalnya kan memang siswanya masih sedikit dan sekolah baru terbentuk juga jadi laptop yang ada masih dianggap cukup. Anak-anak bisa bergantian meminjam laptop sekolah dan beberapa juga ada yang bawa laptop sendiri."
>
> "Kalau dari anak-anak sebenarnya ada beberapa yang kesulitan dalam bahasa inggrisnya. Kelas 11 rata-rata bahasa inggris mereka bagus, beberapa saja. tetapi mereka bisa cepat memahami langkah-langkahnya karena mudah seperti main *game* saja."[172]

Salah satu peserta didik berinisial SAA mengungkapkan bahwa:

> "Enggak, agak kesulitan di bahasanya. Tapi meskipun tulisannya kurang paham artinya tapi tahu langkah-langkahnya."[173]

Peserta didik lain yang berinisial EAN juga mengungkapkan bahwa:

> "Laptop nya aja. Ada laptop saya tapi sekarang rusak. Kalau Bahasa inggrisnya *insyaallah* ngerti"[174]

Peserta didik lain yang berinisial AMA juga mengungkapkan bahwa:

> "Nggak ada mungkin. Tahu semua menunya. Langkah-langkah lumayan bisa. Bahasanya kadang kesulitan kadang tau kadang enggak. Sedikit-sedikit. Meksipun nggak tau tapi tetep tau langkah selanjutnya gimana."[175]

Ibu Faqihatul Ulyah selaku Kepala Madrasah juga mengungkapkan bahwa:

---

[172] Cholifatus Sa'diyah. Guru al-Qur'an Hadith. *Wawancara*. Sidoarjo, 28 Mei 2021.
[173] Sinta Ayu Almutammimah. Kelas XI. *Wawancara.* Sidoarjo, 3 Juni 2021.
[174] Elzandra Angelyn Nora. Kelas XI. *Wawancara.* Sidoarjo, 3 Juni 2021.
[175] Animah Maulidya Ahadiyah. Kelas XI. *Wawancara.* Sidoarjo, 3 Juni 2021.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

> "Saya rasa penggunaan media classcraft ini berjalan dengan baik. Akan tetapi memang kami masih terkendala dengan terbatasnya sarana yang ada, seperti laptop. Saat ini tersedia 3 laptop dan ini memang disediakan khusus untuk peserta didik. Jika ada guru yang membutuhkan laptop bagi siswa di kelas maka ya harus bergantian, artinya atur jadwal dulu dikantor untuk pinjam laptopnya agar tidak bertabrakan jam nya. Kalau dari media nya sendiri saya pikir kekurangannya di Bahasa nya, karena belum ada Bahasa Indonesia. Semuanya diatur dalam Bahasa Inggris. Ini jadi PR juga bagi Bapak/Ibu guru untuk memastikan semua siswa memiliki kemampuan Bahasa Inggris yang cukup untuk menggunakan media classcraft."[176]

Bapak Tubashofiyur Rohman juga menambahkan bahwa:

> "Kami masih kekurangan jumlah laptop. Hanya ada tiga laptop untuk seluruh siswa. Meskipun begitu, bu ifa mengatasi hal ini dengan cukup baik yakni dengan membagi siswa menjadi beberapa kelompok agar penggunaan laptop bisa dimaksimalkan. Faktor Bahasa juga memengaruhi pembelajaran, ada beberapa siswa yang memang Bahasa Inggrisnya masih kurang sehingga mereka harus meminta bantuan dulu kepada teman kelompoknya. Tapi dengan segala keterbatasan ini, kolaborasi dan kerjasama antar siswa semakin terbentuk dengan baik"[177]

Berdasarkan wawancara tersebut faktor penghambat pemanfataan media *Classcraft* dalam membentuk kedisiplinan belajar siswa adalah tidak adanya cukup waktu bagi guru untuk mempersiapkan kegiatan pembelajaran di *Classcraft*, keterbatasan perangkat komputer, dan belum ada Bahasa Indonesia dalam pengoperasian *Classcraft*. Hal ini menyebabkan sebagian siswa tidak terlalu mengerti tentang penjelasan-penjelasan terkait penggunaan *Classcraft* yang ditampilkan dalam Bahasa Inggris namun mereka tetap dapat

[176] Faqihatul Ulyah, Kepala Madrasah. *Wawancara.* Sidoarjo, 10 Agustus 2021.
[177] Muhammad Tubashofiyur Rohman, Waka Kesiswaan. *Wawancara*, Sidoarjo, 3 Juni 2021.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengikuti pembelajaran dengan baik karena pengoperasiannya semudah bermain *game*.

B. Pembahasan

Dari penjabaran hasil penelitian, dapat disimpulkan terkait pemanfaatan media *Classcraft* sebagai salah satu upaya pembentukan kedisiplin belajar siswa kelas 11 pada mata pelajaran al-Qur'an Hadith di MA Darul Ulum Tlasih.

1. Perencanaan Pemanfaatan Media *Classcraft* dalam Membentuk Kedisiplinan Belajar Siswa

Dalam memilih dan merencanakan media, guru al-Qur'an hadith sangat mempertimbangakan kebutuhan dan keadaan peserta didik, hal ini dapat dilihat dari pemilihan media yang menyenangkan yakni *Classcraft*. *Classcraft* merupakan penambahan elemen digital ke ruang kelas dan memahami interaksi kehidupan nyata saat pembelajaran berlangsung tanpa memengaruhi materi pelajaran[178]. Pembelajaran dengan menggunakan media *classcraft* dapat dikatakan sebagai pembalajaran gamifikasi karena mengadaptasi model pembelajaran dengan menggunakan unsur permainan. Hal ini didukung oleh pendapat Rahman et. al yang menyatakan bahwa gamifikasi dalam pendidikan merupakan penerapan unsur permainan dalam menyampaikan pembelajaran kepada peserta

[178] Eric Sanchez, Shawn Young, dan Caroline Jouneau-sion, "*Classcraft*: From Gamification to Ludicization of Classroom Management" *Education and Information Technologies*. Vol. 22. No. 2 (Maret, 2017), 5

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

didik[179]. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan juga menambahkan bahwa model pembelajaran gamifikasi menerapkan prinsip kerja sebuah permainan ke dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk menumbuhkan motivasi belajar dan mengubah perilaku siswa[180] yang mana dalam penelitian ini digunakan untuk membentuk perilaku disiplin belajar siswa Madrasah Aliyah Darul Ulum Tlasih Sidoarjo. Hal ini didukung oleh pendapat Huotari dan Hamari dalam Legaki et al., yang mengungkapkan bahwa pendekatan gamifikasi diterapkan dengan tujuan untuk mempengaruhi perilaku secara pisitif dan proses kognitif proses dengan cara meningkaykan sistem atau layanan dengan menghadirkan pengalaman yang serupa pada permainan[181].

Keputusan pemanfaatan media *Classcraft* merupakan keputusan yang secara langsung diambil oleh guru berdasarkan pengamatan mandiri yang telah dilakukan dimana peserta didik lebih tertarik dengan adanya media ketika pembelajaran berlangsung. Hal ini sesuai dengan pernyataan Munisah bahwa perencanaan kegiatan media pembelajaran di sekolah harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa dengan asumsi bahwa guru adalah personal paling utama terhadap media dimana hal tersebut adalah tanggung jawab para guru. Guru mendapatkan keleluasaan untuk

[179] Azman Ab Rahman, et. al., "Gamifikasi., 2.
[180] Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Model.*, 15.
[181] NZ Legaki, et al. "The Effect of Challenge-based Gamification on Learning: An Experiment in the Context of Statistics Education" *International Journal of Human-Computer Studies 144* (2020), 1.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menyusun program media dan menentukan media apa yang akan digunakan[182].

Selanjutnya, dalam perencanaan pemanfaatan media *Classcraft* di MA Darul Ulum Tlasih telah memenuhi empat unsur yang menurut Wina Sanjaya setidaknya harus ada dalam setiap perencaan. Yang pertama adalah tujuan. Tujuan merupakan arah yang harus dicapai. Agar perencanaan dapat disusun dan ditentukan dengan baik, maka tujuan itu perlu dirumuskan dalam bentuk sasaran yang jelas dan terukur[183]. Tujuan dari pemanfaatan media *Classcraft* di kelas 11 adalah untuk membentuk kedisiplin belajar siswa yang diuaraikan dengan jelas oleh guru pada menu *positive* dan *negative behaviors* di *Classcraft* (Lihat Gambar 4.2 dan 4.3).

Adapun unsur yang kedua adalah strategi untuk mencapai tujuan. strategi ini berkaitan dengan penetapan keputusan yang harus dilakukan oleh seorang perencana, misalnya keputusan tentang waktu pelaksanaan dan jumlah waktu yang diperlukan untuk mencapai tujuan, pembagian tugas, dan lain sebagainya[184]. Dalam hal ini guru memanfaatkan sistem poin di *Classcraft* untuk mencapai tujuan pemanfaatan media tersebut. Adanya penambahan dan pengurangan poin serta konsekuensi bagi peserta didik yang kehabisan poin merupakan strategi yang digunakan guru untuk membentuk dan mengontrol perilaku disiplin mereka. Hal ini juga sesuai dengan pendapat Madjoub bahwa *Classcraft* membantu mendorong

---

[182] Eny Munisah, "Pengelolaan Media Pembelajaran Sekolah Dasar" *Jurnal Elsa*, Vol. 18, No. 1 (April, 2020), 30.
[183] Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2012), 24
[184] Ibid., 24.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kinerja dan perilaku yang sesuai di kelas melalui sistem poin (penghargaan dan hukuman) yang ditetapkan oleh guru atau sekolah[185].

Unsur selanjutnya adalah adanya sumber daya yang dapat mendukung seperti sarana dan prasarana, dan anggaran biaya[186]. Dalam pemanfaatan media *Classcraft* tidak memerlukan biaya karena guru menggunakan akun gratis di *Classcraft*, adanya fasilitas wifi gratis disekolah yang bisa diakses baik guru maupun peserta didik selama 24 jam, dan tersedianya beberapa laptop untuk menunjang pemanfaatan media[187].

Unsur yang terakhir adalah implementasi setiap keputusan yang merupakan unsur terpenting dalam proses perencanaan dimana strategi dan penetapan sumber daya yang telah direncanakan dilakukan[188]. Untuk mengimplementasikan tujuan, strategi dan sumber daya yang ada, guru membuat ruang kelas virtual di *Classcraft* dengan memanfaatkan menu *Quest* sehingga pembelajaran yang berlangsung harus melalui media tersebut.

Dalam proses perencanaan, guru juga mempersiapkan dokumen-dokumen pendukung seperti *print out summary rules* yang berisi daftar-daftar perilaku positif dan negatif beserta poin yang akan diperoleh siswa nantinya dalam pemanfaatan media *Classcraft*.

---

[185] Mourad Majdoub, "Promoring High School ESL Learners' Motivation and Engagement Through the Use of Gamified Instructional Design" *Thesis,* Master of Arts, Concordia University, Kanada (2016), 58.
[186] Wina Sanjaya, *Perencanaan,* 25.
[187] Cholifatus Sa'diyah, *Wawancara,* Sidoarjo, 28 Mei 2021.
[188] Wina Sanjaya, *Perencanaan,* 25.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Proses Pemanfaatan Media *Classcraft* dalam Membentuk Kedisiplinan Belajar Siswa

Dalam proses pemanfaatan media, guru al-Qur'an hadith memanfaatkan media dalam situasi kelas atau *classroom meeting*. Pemanfaatan media dalam situasi kelas merupakan pemanfaatan media yang disajikan di ruang kelas dimana pendidik dan peserta didik hadir bersama-sama dan berinteraksi secara langsung *(face to face)*[189]. Disini, guru al-Qur'an hadith memanfaatkan *Classcraft* sebagai penambahan elemen digital di ruang kelas tanpa mempengaruhi materi pelajaran untuk membentuk kedisiplinan belajar siswa. Hal ini karena *Classcraft* menawarkan kegiatan rutin yang konsisten, penghargaan, dan konsekuensi yang dapat diperoleh oleh siswa selama pembelajaran berlangsung[190].

Media *classcraft* memiliki beberapa elemen gamifikasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, yakni:

Pertama, elemen poin. Menurut Handayani et al., setiap pemain yang berhasil menyelesaikan tugas maka akan secara otomatis mendapatkan poin yang besarannya sudah ditentukan oleh sistem[191]. Welbers et al., juga menambahkan bahwa dengan bermain dan memberikan jawaban yang

---

[189] Tim Pusdiklat Pegawai, *Pemanfaatan Media Pembelajaran* (Depok: Pusdiklat Pegawai Kemendikbud, 2016), 36.
[190] Renae Otto. "Using *Classcraft* as A Positive Behavioral Intervention Strategy in The Classroom" (Capstone Project -- Hamline University, Minnesota, 2018), 48.
[191] Handani et al., "Penerapan., 46.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

benar, pemain menerima poin pengalaman untuk naik level dan membuka hadiah virtual[192].

Classcraft memiliki beberapa jenis poin diantaranya adalah *Health Point* (HP), *Experience Point* (XP), dan *Action Poin* (AP). Poin-poin ini diberikan kepada peserta didik setelah menyelesaikan titik petualangan dan melakukan perilaku positif, tetapi guru juga mengurangi poin yang dimiliki peserta didik ketika melakukan perilaku negatif. Dengan kata lain, poin dilihat sebagai penghargaan ekstrinsik untuk melakukan tugas dan juga menunjukkan kekuatan penghargaan ekstrinsik dalam mengendalikan perilaku[193].

Kedua, elemen level yang merupakan elemen *game* yang digunakan sebagai sarana untuk menunjukkan perkembangan dari seorang pemain[194]. Pembelajaran di *classcraft* juga dilengkapi dengan sistem level. Peserta didik dapat naik level setelah mencapai sejumlah poin tertentu. Hal ini dapat dilihat pada Tabel 4.2.

Ketiga, elemen *challenge/quest*. Elemen ini digunakan oleh sistem untuk memberikan tantangan dan memberikan petunjuk pada pemain mengenai apa yang dapat dilakukan untuk dapat melanjutkan ke level yang lebih tinggi[195]. Elemen *quest* di *classcraft* berbentuk sebuah peta petualangan yang harus dilewati peserta didik selama proses pembelajaran

---

[192] Kasper Welbers et al. "Gamification as A Tool for Engaging Student Learning: A Field Experiment with A Gamified App" *E-learning and Digital Media,* Vol 16, No. 2 (2019), 101
[193] Yigal Attali dan Meirav Arieli-Attali, "Gamification in Assessment: Do Points Affect Test Performance?" *Computers & Education,* Vol 83 (2015), 61.
[194] Amany dan Desire, "Pembelajaran., 50.
[195] Amany dan Desire, "Pembelajaran., 51.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berlangsung. Dengan melewati setiap titik petualangan yang ada, peserta didik akan mendapatkan poin yang dapat digunakan untuk mendapatkan kekuatan, naik level, merubah avatar mereka.

Classcraft merupakan program komprehensif dengan banyak pilihan dimana platform ini menyediakan kerangka kerja bagi guru untuk dibentuk dan disesuaikan dengan harapan dan dinamika kelas mereka[196]. Pada mata pelajaran al-Qur'an Hadith kelas 11, guru memanfaatkan *Classcraft* sebagai media untuk membentuk kedisiplinan siswa dengan memanfaatkan menu *Quest* sebagai poin utama pembelajaran dan sistem poin sebagai pembentuk kedisiplinan belajar siswa. Hal ini senada dengan pendapat Otto dalam I Komang yang mengungkapkan bahwa *Classcraft* merupakan sebuah teknologi yang memungkinkan guru untuk membentuk dan mengembangkan perilaku positif pada peserta didik[197]. Hal ini juga didukung oleh Chiarelli et. al yang mengemukakan bahwa dukungan perilaku positif merupakan salah satu cara yang dapat membantu guru untuk menyelesaikan masalah kedisiplinan[198] yang mana hal tersebut merupakan sesuatu yang dimiliki dan diperkuat oleh media *Classcraft* dengan cara *reward*s and punishment melalui sistem poin yang ada.

Guru mengatur perilaku apa saja yang harus dilakakukan dan tidak dilakukan yang selanjutnya disebut perilaku positif dan perilaku negatif

---

[196] Ibid., 48.
[197] I Komang Dedik Susila, "Utilization of Classcraft in Developing Positive Student Behavior" *Journal of Education Technology*, Vol.4, No. 4 (2020), 513.
[198] Maryanne Chiarelli, Susan Szabo, dan Susan Williams, "Using ClassDojo to Help with Classroom Management during Guided Reading" *Texas Journal of Literacy Education*, Vol 3, No. 2, 83.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan memanfaatkan sistem poin pada *Classcraft*, hal ini bertujuan untuk memancing kesadaran siswa tentang perilaku mereka sendiri saat berada dalam proses pembelajaran sebelumnya. Kesadaran diri dari peserta didik merupakan hal yang paling utama pada proses pembentukan disiplin. Hal ini sesuai dengan pemikiran Tu'u yang mengemukakan bahawa kesadaran diri merupakan motif yang kuat bagi terbentuknya disiplin dan anggapan bahwa disiplin itu penting bagi kebaikan dan keberhasilan peserta didik akan terbentuk dengan sendirinya pada proses ini[199]. Melalui proses ini, peserta didik membangun pemahaman mereka sendiri tentang apa yang benar dan apa yang salah.

Kesadaran diri peserta didik akan perilaku mereka akan membuat mereka menjadi pengikut dan taat dengan cara merubah perilaku tersebut secara mandiri menjadi sesuai dengan peraturan yang berlaku. Hal ini sebagai kelanjutan dari adanya kesadaran diri yang dihasilkan oleh kemampuan dan kemauan diri yang kuat. Tekanan dari luar dirinya sebagai upaya mendorong, menekan, dan memaksa agar disiplin diterapkan dalam diri seseorang sehingga peraturan-peraturan diikuti dan dipraktikan[200]. Tekanan ini dapat diibaratkan sebagai sistem poin dalam media *classcraft*. Sistem poin secara tidak langsung memaksa peserta didik untuk melakukan perilaku positif dan menghindari perilaku negatif.

[199] Tulus Tu'u, *Peran Disiplin pada Perilaku dan Prestasi Siswa* (Jakarta: PT. Grasindo, 2020), 48.
[200] Ibid., 49.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Selanjutnya, guru juga menyiapkan hukuman bagi peserta didik yang menghabiskan seluruh poin HP nya. Hukuman ini tercatat pada menu *Pledges* di *Classcraft* dan berlaku di dunia nyata, seperti mengerjakan tugas tambahan, membersihkan ruang kelas, dan berdiri didepan kelas selama pembelajaran berlangsung. Hukuman ini merupakan upaya menyadarkan, mengoreksi dan meluruskan yang salah sehingga peserta didik kembali pada perilaku yang sesuai dengan harapan[201]. Hal ini senada dengan pendapat Anggaraeni et. al bahwa hukuman diberikan kepada siswa yang melakukan pelanggaran atau kesalahan agar siswa menyesali perbuatan yang telah dilakukan[202].

3. Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Proses Pemanfaatan Media *Classcraft* dalam Membentuk Kedisiplinan Belajar Siswa

a. Faktor Pendukung

Salah satu faktor yang sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran adalah bagaimana media yang digunakan didesain dengan menarik sehingga perhatian siswa fokus pada materi yang disajikan[203]. Dalam hal ini pendidik memilih media *Classcraft* dengan segala tampilannya yang menarik. Hal ini disetujui oleh seluruh peserta didik di kelas 11 bahwa *Classcraft* memiliki tampilan yang menarik. Jatmika juga menambahkan bahwa tampilan atau bentuk media visual

[201] Ibid., 48.
[202] Silvia Anggraini, Joko Siswanto, dan Sukamto, "Analisis Dampak Pemberian Reward and Punishmant Bagi Siswa SD Negeri Kaliwiru Semarang" Mimbar PGSD Undiksha, Vol. 7, No. 3 (2019), 223
[203] Rahmatullah, Inanna, dan Andi Tenri Ampa, "Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva" *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, Vol. 12, No. 2 (2020), 325.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang menarik akan mengarahkan peserta didik untuk berkonsentrasi pada materi yang disampaikan[204]. Hal ini senada dengan apa yang diungkapkan oleh Kuswanto dan Radiansah bahwa keindahan, kemenarikan dan adanya interaktivitas dalam suatu media pembelajaran merupakan sarana agar peserta didik tidak jenuh dalam mengikuti pelajaran dan efek yang terbesar diharapkan peserta didik dapat termotivasi dan mempermudah dalam menerima materi pelajaran[205]. Dari beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa tampilan media yang menarik merupakan hal yang pertama kali harus diperhatikan oleh guru karena media yang menarik akan membuat siswa menjadi lebih fokus pada materi dan apa yang diintruksikan oleh guru yang dalam kasus ini adalah pembentukan kedisiplinan melalui media tersebut. Jika dari awal media yang digunakan tidak menarik, hal ini juga akan berpengaruh dengan proses pembentukan disiplin itu sendiri karena dari awal siswa sudah tidak tertarik dengan media tersebut apalagi mau mengikuti peraturan dengan sukarela.

Selanjutnya, pemberian penguatan positif seperti penambahan poin merupakan faktor pendukung kedua dalam pembentukan disiplin belajar siswa. Dengan mengumpulkan poin, siswa dapat membeli berbagai perlengkapan untuk avatar mereka. Hal ini membuat siswa semakin senang dengan adanya karakter-karakter tersebut seolah-olah

[204] Herka Maya Jatmika, "Pemanfaatan Media Visual dalam Menunjang Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar" *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Vol. 3, No. 1 (2005), 94.
[205] Joko Kuswanto dan Ferri Radiansah, "Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI" *Jurnal Media Infotama*, Vol. 14, No, 1 (2018), 16.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mereka sedang bermain. Penguatan positif ini diberikan ketika peserta didik melakukan perilaku positif yang telah ditentukan oleh guru. Menurut Adibshereski, penggunaan penguatan positif dapat mengurangi perilaku negatif peserta didik sebagaimana meningkatkan perilaku positif peserta didik dan melakukan sesuatu seperti yang diharapkan oleh guru. Melalui penguatan positif, pendidik dapat memperbaiki motivasi peserta didik untuk berperilaku dengan baik[206]. Adibsereshki juga menambahkan bahwa penggunaan penguatan positif merupakan cara efektif untuk membentuk perilaku-perilaku tertentu yang diinginkan[207].

Selain pemberian penguatan positif dengan memberikan tambahan poin, guru juga memberikan sistem *reward* dan *punishment* melalui poin tersebut. Pemberian *reward* dan *punishment* merupakan hal yang sangat penting dalam mengelola suasana kelas agar menjadi lebih kondusif[208]. *Reward* dari *Classcraft* adalah dapat mengubah karakter siswa sendiri apabila telah mencapai poin dan level tertentu, sedangkan *punishment* diberikan ketika peserta didik kehabisan seluruh poin HP nya. Dengan sistem ini, peserta didik menjadi lebih disiplin dalam proses belajar mengajar dikelas. Hal ini sesuai dengan pendapat

[206] Narges Adibsereshki et al., "The Effectiveness of using reinforcements in the classroom on the academic achievement of students with intellectual disabilities" *Journal of Intellectual Disabilities*, Vol. 19 No. 1 (2015), 85.
[207] Ibid., 90.
[208] Raihan, "Penerapan *Reward* dan Punishment dalam Peningkatan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam terhadap Siswa SMA di Kabupaten Pidie" *DAYAH: Journal of Islamic Education*, Vol. 2, No. 1 (2019), 117.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Anggraini et al yang mengungkapkan bahwa dalam konsep pendidikan, *reward* merupakan salah satu alat untuk peningkatan motivasi para peserta didik. Metode ini bisa mengasosiasikan perbuatan dan kelakuan seseorang dengan perasaan bahagia, senang, dan biasanya akan membuat mereka melakukan suatu perbuatan yang baik secara berulang-ulang. Penghargaan adalah unsur disiplin yang sangat penting dalam pengembangan diri dan tingkah laku anak. Seseorang akan terus berupaya meningkatkan dan mempertahankan disiplin apabila pelaksanaan disiplin itu menghasilkan prestasi dan produktivitas yang kemudian mendapatkan penghargaan[209]. Pemberian penghargaan atau hadiah juga sesuai dengan model pembelajaran gamifikasi. Hal ini didukung oleh Eleftheria et. al yang mengatakan bahwa pemberian hadiah kepada pemain bertujuan untuk mendorong pemain menyelesaikan tugas yang diinginkan oleh guru[210]. Hanus dan Fox juga mengatakan bahwa gamfikasi dapat mengambil beberapa bentuk termasuk mendorong peirlaku melalui sistem lencana dan penghargaan atau aspek gamifikasi yang dikenal sebagai *pointification*[211]. Hal ini diperkuat oleh pendapat Marczewski dalam Rahmani yang mengatakan bahwa sifat alami gamifikasi itu sendiri adalah untuk meningkatkan

[209] Anggraini, et. al, "Analisis, 222.
[210] Eleftheria et. al., "An Innovative., 2.
[211] Michael D, Hanus dan Jesse Fox, "Assessing the Effects of Gamification In The Classroom: A Longitudinal Study On Intrinsic Motivation, Social Comparison, Satisfaction, Effort, And Academic Performance" *Computers & Education*, Vol. 80 (2015), 152.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

motivasi dan komitmen siswa serta memunculkan perilaku positif dan kompetitif bagi mereka[212].

Punishment biasanya dilakukan ketika apa yang menjadi target tertentu tidak tercapai, atau ada perilaku anak yang tidak sesuai dengan norma-norma yang diyakini oleh sekolah tersebut. Jika *reward* merupakan bentuk *reinforcement* yang positif; maka *punishment* sebagai bentuk *reinforcement* yang negatif[213]. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Anggraini et al. pemberian *reward and punishment* berdampak positif bagi kedisplinan siswa[214].

Keberhasilan pemanfaatan media *Classcraft* juga didukung dengan penggunaan media yang cukup mudah baik bagi guru dan peserta didik. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Nana Sudjana dalam Fathurrohman dan Sutikno bahwa media hendaknya mudah dibuat oleh guru[215]. Wina Sanjaya juga mengungkapkan bahwa media yang digunakan harus sesuai kemampuan guru yang artinya guru harus menguasai media tersebut agar pembelajaran berjalan dengan baik dan memudahkan siswa belajar[216].

b. Faktor Penghambat

---

[212] Eka Fajar Rahmani "The Benefits of Gamification in the English Learning Context" *Indonesian Journal of English Education,* Vol 7, No. 1 (2020), 33.
[213] Anggraini et al., "Analisis., 222.
[214] Ibid., 227.
[215] Pupuh Fathurrohman dan M. Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami,* (Bandung: PT. Rafika Aditama, 2017), 71.
[216] Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), 174.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Komponen yang sangat penting dalam keberhasilan program pendidikan melalui pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya untuk menunjang dan mendukung keberhasilan proses pembelajaran secara langsung adalah tersedianya sarana dan prasarana pendidikan yang memadai. Berdasarkan pemaparan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa sarana dan prasarana pendidikan merupakan elemen atau komponen yang penting yaitu fasilitas untuk keberhasilan dan kelancaran dalam memberikan kemudahan di lingkup pendidikan. Hal ini sangat diperlukan dalam mendukung proses pembelajaran[217]. Sarana dan prasarana yang tepat akan memungkinkan guru untuk lebih optimal dalam mengajar. Peserta didik juga akan lebih mempunyai pengalaman belajar yang nyata[218]. Fasilitas yang tersedia di MA Darul Ulum Tlasih sudah cukup baik seperti tersedianya wifi yang bisa diakses secara gratis dan beberapa perangkat laptop yang dapat digunakan secara bebas oleh guru dan peserta didik untuk kepentingan pembelajaran. Akan tetapi, laptop yang tersedia untuk digunakan dalam pemanfaatan media *Classcraft* masih tergolong kurang. Saat ini, pihak sekolah hanya memiliki 3 (tiga) laptop yang dapat digunakan oleh peserta didik dan dari peserta didik sendiri hanya 2 (dua) siswa yang mempunyai laptop sendiri, sedangkan keseluruhan siswa kelas 11 berjumlah 17 orang. Meskipun dengan keterbatasan

[217] Aryuna Dini Rahayu dan Mohammad Syahidul Haq "Sarana dan Prasarana dalam Mendukung Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid19" *Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan,* Vol. 09, No. 1 (2021), 192.
[218] Jatmika, "Pemanfaatan., 90.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tersebut, guru tetap berusaha memaksimalkan pemanfaatan media *Classcraft* dengan cara membagi peserta didik kedalam kelompok dan bergantian dalam menggunakan laptop dalam proses pembelajaran. Hal ini sedikit berdampak pada bertambahnya jam pelajaran yang diperlukan untuk menyelesaikan pembelajaran.

Disamping itu, faktor penghambat lainnya adalah tidak tersedianya Bahasa Indonesia pada media *Classcraft*. *Classcraft* hanya tersedia dalam Bahasa Inggris, Spanyol, Belanda, Portugis, Rusia dan Bahasa lainnya sehingga seluruh instruksi pemanfaatan media *Classcraft* menggunakan Bahasa yang dianggap cukup umum oleh guru yakni bahasa Inggris. Hal ini membuat beberapa peserta didik sedikit kesulitan dalam memahami instruksi yang tertulis di media *Classcraft*. Menurut Sowartono dan Hidayat hendaknya penggunaan bahasa harusnya dapat dipahami oleh kedua belah pihak, sehingga tidak terjadi kesalahpahaman. Banyak isu yang terjadi bahwa ketidakpahaman murid dalam menerima pelajaran disebabkan oleh penggunaan bahasa yang kurang efektif[219]. Meskipun kendala ini cukup menyulitkan beberapa siswa, adanya kelompok di kelas cukup membantu bagi siswa yang kurang mengerti Bahasa Inggris sehingga siswa yang kurang memahami bertanya pada teman kelompoknya maupun kelompok lain tentang petunjuk langkah-langkah di *Classcraft*.

[219] Suwartono dan Kosadi Hidayat, "Kekomunikatifan Penggunaan Bhasa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri di Kecamatan Purwokerto Selatan" *Prosiding Konferensi Nasional Ke-3 Asosiasi Program Pascasarjana Perguruan Tinggi Muhammadiyah Yogyakarta 2016*, 3.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penyajian dan analisis data serta pembahasan, maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Perencanaan pemanfaatan media *classcraft* dilakukan dengan cara sebagai berikut: a). Membuat ruang kelas virtual di *classcraft*, b). Menentukan perilaku disiplin yang ingin dibentuk, c). Menentukan kegiatan pembelajaran melalui menu *Quest.*
2. Proses pemanfaatan media classcraft dilakukan dengan melalui dua tahapan, yaitu: a). Tahap pengenalan dimana guru memberikan tutorial pengoperasian media *classcraft*, b) Tahap pelaksanaan yang dilakukan pada materi Makanan Halal dan Baik dan materi Mensyukuri Nikmat Allah SWT
3. Faktor pendukung pemanfaatan media *classcraft* dalam membentuk kedisiplinan belajar siswa antara lain penggunaan media yang mudah, tampilan yang menarik seperti bermain *game*, dan sistem poin. Adapun faktor penghambat dalam pemanfaatan media ini adalah keterbatasan perangkat komputer dan belum adanya Bahasa Indonesia pada media *classcraft*.

B. Saran

Setelah pelaksanaan penelitian dan pembahasan, dengan segenap kerendahan hati, peneliti mengajukan beberapa saran, diantaranya:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Proses pemanfaatan media *classcraf*t dalam membentuk kedisiplinan belajar siswa di kelas XI secara keseluruhan sudah sangat baik sehingga peserta didik semakin antusias dalam membentuk berbagai perilaku positif. Namun, hendaknya variasi dalam menjelaskan materi juga mulai dilakukan dengan memanfaatkan menu tambahan pada menu 'materi' seperti menambahkan gambar, video, maupun link materi tambahan.
2. Bagi siswa agar menggunakan media *classcraft* dan kepercayaan guru dalam mengizinkan penggunaan komputer dan internet dengan bijak, dan meningkatkan partisipasi pada apa yang guru arahkan.
3. Bagi peneliti selanjutnya agar sekiranya dapat mengembangkan penelitian ini mengingat bahwa penelitian ini masih jauh dari kata sempurna dan terbatas sehingga penting bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian lebih mendalam tentang pemanfaatan media dan isu kedisiplinan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

Adibsereshki, Narges et al., "The Effectiveness of using reinforcements in the classroom on the academic achievement of students with intellectual disabilities" *Journal of Intellectual Disabilities*. Vol. 19 No. 1 (2015).

Akmaluddin dan Boy Haqqi. "Kedisiplinan Belajar Siswa di Sekolah Dasar (SD) Negeri Cot Keu Eung Kabupaten Aceh Besar (Studi Kasus)" *Journal of Education Science (JES)*. Vol. 5. No. 2 (Oktober, 2019).

Albertus, Doni Koesoema. *Pendidikan Karakter: Strategi Mendidik Anak di Zaman Global*. Jakarta: Grasindo, 2015.

Amany, Devia dan Aisyah Desire, "Pembelajaran Interaktif berbasis Gamifikasi guna Mendukung Program WFH pada saat Pandemik COVID 19" ABDI Jurnal Vol. 1, No. 1 (2020).

Anggraini, Silvia. Joko Siswanto, dan Sukamto. "Analisis Dampak Pemberian *Reward* and Punishmant Bagi Siswa SD Negeri Kaliwiru Semarang" *Mimbar PGSD Undiksha*, Vol. 7, No. 3 (2019).

Attali, Yigal dan Meirav Arieli-Attali, "Gamification in Assessment: Do Points Affect Test Performance?" *Computers & Education*, Vol 83 (2015).

Bonvin, Guillaume dan Eric Sanchez, "Social Engagement in a Dgital Role-Playing Game Dedicated to Classroom Management" *Games and Learning Alliance: 6th International Conference, Lisbon, Portugal* (December 5–7, 2017).

Chiarelli, Maryanne. Susan Szabo, dan Susan Williams, "Using ClassDojo to Help with Classroom Management during Guided Reading" *Texas Journal of Literacy Education*, Vol 3, No. 2 (2015).

Clark, R.E. Planning Instructional Media: An Alternative Approach. *Urban Review*. Vol 6. No. 2 (1972).

Dakhi, Agustin Sukses. *Kiat Sukses Meningkatkan Disiplin Siswa.* Yogyakarta: Deepublish, 2020.

Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, *Keputusan Menteri Agama Nomor 183 Tahun 2019 tentang Kurikulum PAI dan Bahasa Arab Pada Madrasah*. Jakarta: Kementerian Agama Republik Indonesia, 2019.

Eleftheria, Chantzi Athanasia. et. al., "An Innovative Augmented Reality Educational Platform Using Gamification to Enhance Lifelong Learning and Cutural Education" *IISA 2013* (2013) .

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Elias, Maurice J. "Analysis of the Alignment of Classcraft's SEL Environment and CASEL SEL Standards" (2018). https://files.classcraft.com/classcraft-assets/research/classcraft-sel-alignment-report.pdf; diakses tanggal 10 oktober 2021.

Eugenio, F. dan Ardhee Joy T. Ocampo, "Assesing *Classcraft* as an Effective Gamification App Based on Behaviorism Learning Theory" *Proceeding of the 2019 8th International Conference on Software and Computer Application* (2019).

Fathurrohman, Pupuh dan Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami*. Bandung: PT Refika Aditama, 2017.

Fitrah, Muh. dan Luthfiyah, *Metodologi Penelitian; Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus*. Jawa Barat: CV Jejak, 2017.

Hamid, Mustofa Abi et al., *Media Pembelajaran.* Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020.

Handani, Sitaresmi Wahyu et al., "Penerapan Konsep Gamifikasi pada E-learning untuk Pembelajaran Animasi 3 Dimensi" *Jurnal Telematika*, Vol. 9 No. 1 (Februari, 2016).

Hanus, Michael D. dan Jesse Fox, "Assessing the Effects of Gamification in The Classroom: A Longitudinal Study on Intrinsic Motivation, Social Comparison, Satisfaction, Effort, And Academic Performance" *Computers & Education*, Vol. 80 (2015).

Haris, Darius Andana dan Elvina Sugito "Analysis of Factors Affecting User Acceptance of the Implementation of *Classcraft* E-learning: Case Studies Faculty of Information Technology of Tarumanegara University" In *2015 International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems (ICACSIS)*, pp. 73-78. IEEE, 2015. https://doi.org/10.1109/ICACSIS.2015.7415161/

Holly, Betsy B. Richard J. Calabrese, dan Julie O'Sullivan Maillet, "Planning, Selecting, and Using Instructional Media" *Top Clin Nutr*, Vol. 20, No. 1 (2005).

Imran, Ali. *Manajemen Peserta Didik Berbasis Sekolah*. Jakarta: Bumi Aksara, 2017.

Iverson, Kyle. "Gamification of the Classroom: Seeking to Improve Student Learning and Engagement" Master's Theses & Capstone Project -- Northwestern College, Lowa. 2019.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Jatmika, Herka Maya. "Pemanfaatan Media Visual dalam Menunjang Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar" *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Vol. 3, No. 1 (2005).

Jerzy, Janiec "Use of Gamification in the IB History Class and as a Tool for Form Teacher. New empirical Research and Solutions" *Kultura – Społeczeństwo – Edukacja nr*, Vol. 1, No. 7 (2015).

Jusuf, Heni "Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran" *Jurnal TICOM*, Vol. 5, No. 1 (September, 2016).

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Model Gamifikasi dalam Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik pad Pendidikan Kesetaraan Program Paket C Daring*, Jawa Barat: PP PAUD dan DIKMAS, 2015.

Kharis, Akhmad "Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Model Pembelaharan Picture and Picture Berbasis IT pada Tematik" *Mimbar PGSD Undiksha*, Vol. 7, No. 3 (2019).

Kuswanto, Joko dan Ferri Radiansah, "Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI" *Jurnal Media Infotama*, Vol. 14, No, 1 (2018).

Legaki, NZ. et al. "The Effect of Challenge-based Gamification on Learning: An Experiment in the Context of Statistics Education" *International Journal of Human-Computer Studies 144* (2020).

Mahtum, Ali. Maman Rachman, dan Siskandar, "Keefektifan Al-Qur'an Hadits melalui Model Pembelajaran Think Pair Share Berbantuan CD" *International Journal of Curriculum and Educational Technology*, Vol. 1, No. 2 (2012).

Majdoub, Mourad "Promoting High School ESL Learners' Motivation and Engagement Through the Use of Gamified Instructional Design" Tesis -- Concordia University, Kanada. 2016.

Majid, Abdul. *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Makassar: Aksara Timur, 2017.

Marisa, Fitri. et. al.,"Gamifikasi; Konsep dan Penerapan" *JOINTECS*, Vol. 5, No. 3 (2020).

Membrive, Veronica dan Madalina Armie, "Beyond Gamification: Classcraft as an Engagement Tool in The Teaching of English as A Second Language" in *International Conference on Education and New Development* 2020.

Miles M. B. dan A.M. Huberman, *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook, 3rd edition.* California: SAGE, 2014.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Moleong, Lexy J. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya, 2019.

Munawaroh, Siti. *Perilaku Disiplin dan Kejujuran Generasi Muda di Daerah Istimewa Yogyakarta*, Yogyakarta: Balai Pelestarian Nilai Budaya, 2013.

Munisah, Eny. "Pengelolaan Media Pembelajaran Sekolah Dasar" *Jurnal Elsa*, Vol. 18, No. 1 (April, 2020).

Nugrahani, Farida. *Metode Penelitian Kualitatif*. Solo: Cakra Books, 2014.

Nugroho, Wirawan Arif. et. al., "Pemanfaatan Gamifikasi pada Massive Open Online Course (MOOC)" *Seminar Naional Teknologi Komputer & Sains* (Januari, 2019).

Octafiani, Puspita. et al., "Aplikasi Pembelajaran Matematika dengan Konsep Gamifikasi Berbasis Android" *JURTI*, Vol. 1, No.2 (Desember, 2017).

Otto, Renae, "Using *Classcraft* as A Positive Behavioral Intervention Strategy in The Classroom" Capstone Project -- Hamline University, Minnesota. 2018.

Papadakis, S. dan M. Kalogiannaskis, "Using Gamification for Supporting an Introductory Programming Course. The Case of *Classcraft* in a Secondary Education Classroom". In: Brooks A, Brooks E., Vidakis N. (eds) Interactivity, Game Creation, Design, Learning, and Innovation. ArtsIT 2017, DLI 2017. *Lecture Notes of the Institute for Computer Sciences, Social Informatics and Telecommunications Engineering*, Vol. 229, Springer, Cham, (2018).

Purnama, Diana Septi "Upaya Guru dalam Mengembangkan Disiplin Belajar Siswa" *Paradigma* Vol. 1, No, 1 (Januari, 2006).

Purnama, Eka Khristiyanta "Peningkatan Sikap Kedisiplinan Siswa Sekolah Dasar Melalui Pemanfaatan Media Audio Pendidikan Karakter" *Kwangsan*, Vol. 3, No. 1 (Juni, 2015).

Rahayu, Aryuna Dini dan Mohammad Syahidul Haq "Sarana dan Prasarana dalam Mendukung Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid19" *Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan*, Vol. 09, No. 1 (2021).

Rahman, Azman Ab. et. al., "Gamifikasi dalam Pendidikan Islam Berasaskan Global Zakat Game: Bijak Zakat Versi 1.0(GZG)" *Al-Qanatir: International Journal of Islamic Studies*, Vol. 6, No. 1 (2017).

Rahmani, Eka Fajar "The Benefits of Gamification in the English Learning Context" *Indonesian Journal of English Education*, Vol 7, No. 1 (2020).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Rahmat, Nur. Sepriadi. dan Rasmi Daliana "Pembentukan Karakter Disiplin Siswa Melalui Guru Kelas di SD Negeri 3 Rejosari Kabupaten Oku Timur" *JMKSP*, Vol. 2, No. 2 (Juli-Desember, 2017).

Rahmatullah, Inanna, dan Andi Tenri Ampa, "Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva" *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, Vol. 12. No. 2 (2020).

Raihan, "Penerapan *Reward* dan Punishment dalam Peningkatan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam terhadap Siswa SMA di Kabupaten Pidie" *DAYAH: Journal of Islamic Education*. Vol. 2. No. 1 (2019).

Rider, Blake E. "The Effect of a Gamified Learning Segment in a High School Conceptual Physisc Classroom on Student Engagement, Motivation, and Measures of Learning" Tesis -- Montana State University, Missoula. 2019.

Rivera-Trigueros, Irene dan Maria del Mar Sanchez Perez, "Classcraft as a Resource to Implement Gamification in English-Medium Instruction." In *Teacher Training for English-Medium Instruction in Higher Education* . edited by Sanchez-Perez, Maria del Mar, 356-371. Hershey, PA: IGI Global, 2020. http://doi:10.4018/978-1-7998-2318-6.ch017

Rohani, Siti. et. al., "Pendekatan Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab" *Journal of Fatwa Management and Research*, Vol. 13, No. 1 (2018).

Sanchez, Eric. Shawn Young dan Caroline Jouneau-sion, "*Classcraft*: From Gamification to Ludicization Of Classroom Management" *Education and Information Technologies*. Vol. 22. No. 2 (Maret, 2017), 497-513. https://doi.org/10.1007/s10639-016-9489-6

Sanjaya, Wina. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2012.

Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Psoses Pendidikan.* Jakarta: PrenadaMedia Group, 2016.

Semiawan, Conny R. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Grasindo, 2010.

Siyoto, Sandu dan Ali Sodik. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015.

Sukmadinata, Nana Syaodih. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya, 2016.

Sumiharsono, M. Rudy dan Hisbiyatul Hasanah. *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: CV Pustaka Abadi, 2017.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Susila, I Komang Dedik. "Utilization of Classcraft in Developing Positive Student Behavior" *Journal of Education Technology*, Vol 4, No. 4 (2020).

Suwartono dan Kosadi Hidayat, "Kekomunikatifan Penggunaan Bahasa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri di Kecamatan Purwokerto Selatan" *Prosiding Konferensi Nasional Ke-3 Asosiasi Program Pascasarjana Perguruan Tinggi Muhammadiyah Yogyakarta* 2016.

Tim Pusdiklat Pegawai, *Pemanfaatan Media Pembelajaran*. Depok: Pusdiklat Pegawai Kemendikbud, 2016.

Tu'u, Tulus. *Peran Disiplin pada Perilaku dan Prestasi Siswa*. Jakarta: Grasindo, 2004.

Welbers, Kasper et al. "Gamification as A Tool for Engaging Student Learning: A Field Experiment with A Gamified App" *E-learning and Digital Media*, Vol 16, No. 2 (2019).

Yudha, Rahmat Putra. *Motivasi Berprestasi & Disiplin Peserta Didik*, Kalimantan Barat: Yudha English Gallery, 2018.

Yuliyantika, Siska "Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Disiplin Belajar Siswa Kelas X, XI, dan XII di SMA Bhakti Yasa Singaraja Tahun Pelajaran 2016/2017" *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, Vol. 9, No. 1 (2017).

Zainiyati, Husniyatus Salamah. *Media Pembelajaran PAI*, Surabaya: UINSA Press, 2013.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id