

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *GAMIFIKASI* DALAM
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XI
MERDEKA 9 PADA MATAPELAJARAN PAI DI
SMA NEGERI 1 CAMPALAGIAN**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Jurusan Tarbiyah
dan Keguruan Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Majene

OLEH

ZULFA SAHRO
NIM: 10156121044

JURUSAN TARBIYAH DAN KEGURUAN

STAIN MAJENE

2025

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul, “**Implementasi Model Pembelajaran Gamifikasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI Merdeka 9 Pada Mata Pelajaran PAI di SMA Negeri 1 Campalagian**”, yang disusun oleh **Zulfa Sahro NIM. 10156121044**, mahasiswi Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Tarbiyah dan Keguruan Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene, telah diuji dan dipertahankan dalam sidang Munaqasyah yang diselenggarakan pada hari Kamis 25 September 2025 M, bertepatan dengan 03 Rabi’ul Akhir 1447 H, dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam dengan beberapa perbaikan.

Majene, 30 Maret 2026

11 Syawal 1447 H

DEWAN PENGUJI

Ketua	: Darwis, S.Si., M.Si.	()
Sekretaris	: Zuhdiah, S.Hum, M.Pd.	()
Munaqisy I	: Sudirman, S.Psi, M.Si.	()
Munaqisy II	: Nihla Afdaliah, S.Pd., M.Pd.	()
Pembimbing I	: Muhammad Idris Hasanuddin, S.Pd.I., M.Pd.I	()
Pembimbing II	: Burhanuddin, S.Pd, M.Pd.	()

Diketahui oleh:

Ketua Jurusan Tarbiyah dan Keguruan



Dr. Ahmad Muaffaq N, S.Ag., M.Pd
NIP. 197408151998031004

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing penulisan skripsi saudara **Zulfa Sahro NIM:10156121044**. Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam pada Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN MAJENE, setelah meneliti dan mengoreksi secara seksama skripsi berjudul **“Implementasi Model Pembelajaran *Gamifikasi* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI Merdeka 9 Pada Mata Pelajaran PAI di SMA Negeri 1 Campalagian”** memandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat disetujui untuk dilanjutkan ke tahap selanjutnya (Ujian Munaqasyah).

Demikian persetujuan ini diberikan untuk diproses lebih lanjut.

Majene, 8 September 2025

Pembimbing I



Muhammad Idris Hasanuddin, S.Pd.I., M.Pd.I.
NIP.199007302019031004

Pembimbing II



Buchanuddin, S.Pd.
NIP. 198411122019031007

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Zulfa Sahro
NIM : 10156121044
Tempat, Tanggal Lahir : Bonde, 25 Februari 2003
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan
Alamat : JL. Merpati Desa Bonde, Kec. Campalagian, Kab.
Polewali Mandar
Judul : Implementasi Model Pembelajaran Gamifikasi
Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik
Kelas XI Merdeka 9 Pada Mata Pelajaran PAI di
SMA Negeri 1 Campalagian.

Menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil karya sendiri. apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini merupakan hasil jiplakan, duplikasi, atau dibuat oleh pihak lain, maka skripsi ini beserta gelar yang diperoleh menjadi tidak sah menurut ketentuan akademik.

Majene, 06 April 2026
Penyusun



Zulfa Sahro
NIM: 10156121044

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, Tuhan yang maha esa, karena berkat rahmat, hidayah, dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul: “Implementasi Model Pembelajaran Gamifikasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI Merdeka 9 pada Mata Pelajaran PAI di SMA Negeri 1 Campalagian.” Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Program Studi Pendidikan Agama Islam di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Majene. Diantara semua halaman dalam laporan skripsi ini, kecuali lembar persembahan sebagai bentuk penghargaan dan tanda terima kasih kepada orang tua, sahabat, serta teman-teman yang senantiasa memberikan dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulis juga ingin menyampaikan apresiasi kepada keluarga besar, Ayahanda Syamsuddin dan Almarhumah Ibu Tercinta, yang telah ikhlas mendidik, membimbing dan mendukung penulis sejak kecil hingga menempuh pendidikan tinggi. Terima kasih juga penulis sampaikan kepada saudara-saudara yang telah memberikan bantuan dan motivasinya serta berbagai pihak yang turut berperan sehingga karya ilmiah ini dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, ucapan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada:

1. Prof. Dr. Wasilah Sahabuddin, ST. MT. Selaku ketua STAIN Majene bersama para wakil ketua I, II, dan III yang telah memberikan berbagai kebijakan demi terwujudnya Stain Majene yang unggul dan mala'biq.
2. Dr. Ahmad Muaffaq N, S. Ag., M.Pd. Selaku Ketua Jurusan Tarbiyah dan Keguruan.
3. Muhammad Idris Hasanuddin, S.Pd.I., M.Pd.I. Selaku pembimbing Pertama yang telah memberikan ilmu, bimbingan, arahan, masukan dalam proses penyelesaian skripsi ini.
4. Burhanuddin, S.Pd., M.Pd. Selaku pembimbing kedua yang juga telah memberikan ilmu, bimbingan, arahan dalam penyelesaian skripsi ini dengan baik.
5. Sudirman, S.Psi., M.Si. Selaku Penguji pertama yang telah meluangkan waktu, tenaga, pikiran untuk memberikan kritik, saran, serta masukan

yang sangat berharga. Arahan dan bimbingan yang diberikan telah membantu penulis dalam memperbaiki dan menyempurnakan isi skripsi ini sehingga lebih baik dan layak dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

6. Nihla Afdaliah, S.Pd., M.Pd. Selaku penguji kedua yang telah memberikan kritik, saran, dan masukan yang sangat berarti untuk kesempurnaan skripsi ini. Bimbingan serta arahan membantu penulis dalam memperbaiki kekurangan dan menyempurnakan isi penelitian.
7. Seluruh dosen dan staf jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene yang telah memberikan ilmu, pengalaman, serta pelayanan akademik selama menempuh pendidikan.
8. Kepala Sekolah, guru-guru dan staf SMA Negeri 1 Campalagian yang telah memberikan kesempatan serta membantu penulis dalam pelaksanaan penelitian.
9. Bapak Syarifuddin, S.Pd, selaku guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan izin, bantuan, serta bimbingan selama pelaksanaan penelitian.
10. Adik-adik kelas XI Merdeka 9 SMA Negeri 1 Campalagian yang telah bersedia menjadi responden dalam penelitian ini. Kehadiran, semangat, kerjasama mereka dalam memberikan data sangat membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian.
11. Terima kasih penulis kepada seluruh teman-teman seperjuangan PAI 2 Angkatan 2021, yang selalu mendukung, memberikan semangat, dan menjaga kebersamaan selama perjalanan perkuliahan hingga proses penyusunan skripsi. Persaudaraan dan solidaritas yang terjalin memberikan dorongan besar bagi penulis dalam menyelesaikan studi.
12. Penulis berterima kasih kepada sahabat seperjuangan yang senantiasa hadir, memberikan doa, dukungan, motivasi, baik disaat senang maupun sulit, sehingga menjadi sumber kekuatan bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
13. Terakhir, Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu, mendukung, dan memberikan

kontribusi, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Semoga karya ini bermanfaat bagi semua pembaca, khususnya bagi penulis sendiri sebagai pengalaman berharga. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dan kesalahan dalam penyusunan skripsi ini, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak demi perbaikan di masa depan.

Majene, 06 April 2026
Penyusun,



Zulfa Sahro
NIM. 10156121044

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
PENGESAHAN SKRIPSI	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	xi
ABSTRAK	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Hipotesis Penelitian.....	5
D. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Pembahasan.....	5
E. Kajian Pustaka.....	9
F. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	10
BAB II TINJAUAN TEORETIS	12
A. Model Gamifikasi.....	12
B. Hasil Belajar.....	17
C. Pendidikan Agama Islam.....	22
D. Kerangka Berpikir	23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	26
A. Jenis dan Lokasi Penelitian	26
B. Pendekatan Penelitian	26
C. Populasi dan Sampel	27
D. Metode Pengumpulan Data	30
E. Instrumen Penelitian.....	30
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	31
G. Teknik Pengelolaan dan Analisis Data	34

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	39
A. Profil Sekolah.....	39
B. Hasil Penelitian	40
C. Pembahasan.....	55
BAB V PENUTUP	59
A. Kesimpulan	59
B. Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA.....	61
LAMPIRAN.....	64
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	85

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 definisi Operasional.....	5
Tabel 3.1 Rancangan Penelitian	27
Tabel 3.2 Populasi Kelas XI Merdeka 9.....	28
Tabel 3.3 Sampel Kelas XI Merdeka 9	28
Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Instrumen	32
Tabel 3.5 Rangkuman Hasil Uji Validitas	33
Tabel 3.6 Uji Reliabilitas Instrumen	34
Tabel 3.7 Klasifikasi Nilai Peserta Didik	35
Tabel 4.1 Kategorisasi Nilai Peserta Didik	41
Tabel 4.2 Hasil Belajar Pretest Peserta Didik	41
Tabel 4.3 Nilai Frequency Pretest	44
Tabel 4.4 Klasifikasi Nilai Peserta Dididk.....	46
Tabel 4.5 Hasil Belajar Posttest Peserta Didik.....	46
Tabel 4.6 Nilai Frequency Posttest Peserta Dididk	49
Tabel 4.7 Uji N Gain	50
Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas Shapiro Wilk	50
Tabel 4.9 Hasil Uji Wilcoxon Singed Runk Test	52

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

A. *Transliterasi Arab-Latin*

Daftar huruf bahasa Arab dan Transliterasinya ke dalam huru latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Şa	Ş	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	ħa	ħ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Ž	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ص	Syin	Sy	Es dan ya
ض	Şad	Ş	Es (dengan titik di bawah)
ظ	Đad	đ	de (dengan titik di bawah)
ط	ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	Ẓ	Zet (dengan titik di bawah)

ع	ain	‘	Apostrof terbalik
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Waw	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamza	’	Apostrof
ي	Ya	Y	Ya

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (‘).

2. Vokal

Vokal bahasa arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa arab yang lambangnya berupa tanda atas harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	<i>Fathah</i>	A	A
إ	<i>Kasrah</i>	I	I
ؤ	<i>dammah</i>	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
ي	<i>Faṭḥah dan ya⁻'</i>	Ai	a dan i
و	<i>Faṭḥah dan wau</i>	Au	a dan u

Contoh: كَيْفَ : *Kaifa*

هُوْلَ : *Haula*

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
...أ...ئ	fathah dan alif atau yā'	Ā	a dan garis di atas
ى	Kasrah dan yā'	Ī	a dan garis di atas
و	Dammah dan wau	Ū	a dan garis di atas

Contoh:

مات : *māta*

رمى : *ramā*

قِيلَ : *qila*

يَمُوتُ : *yamūtu*

4. Tā ' marbūtah

Transliterasi untu tā ' marbūtah ada dua, yaitu: tā ' marbūtah yang hidup atau mendapat harakat fathah, kasrah, dan ḍammah, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan tā ' marbūtah yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan tā ' marbūtah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al*-serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta ' marbūtah itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْضَةٌ لِأَطْفَالٍ : *raudah al-atfāl*
الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al madīnah al-fādilah*
الحكمة : *al-hikmah*

5. Syaddah (Tasydīd)

Syaddah atau tasydīd yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda tasydid (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbānā*
نَجَّيْنَا : *najjainā*
الْحَق : *al-ḥaqq*
نعم : *nu ' ima*
عدو : *' aduwwun*

Jika huruf ى ber-tasydid di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (ِ) maka ia ditransliterasi seperti huruf maddah menjadi ī.

Contoh:

عَلِيٍّ : *' Alī (bukan 'Aliyy atau 'Aly)*

عَرَبِيّ : ‘ Arabī (bukan ‘ Arabiyy atau ‘ Araby)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (alif lam ma’rifah). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik ketika ia diikuti huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar. (-).

Contoh:

الشمس : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَة : *al-zalزالah* (bukan *az-zalزالah*)

الفَلْسَفَة : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : ta’murūna

النَّوْعُ : al-nau’

سَيِّئٌ : syai’un

أُمِرْتُ : umirtu

8. Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat

yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi diatas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari al-Qur'ān), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

Fī Zilāl al-Qur'ān

Al-Sunnah qabl al-tadwīn

9. Lafz al-Jalālah (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jarr dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai muḍāfilaih (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

بِاللهِ billāh دِينُ اللهِ dīnullāh

Adapun tā' marbūṭahdi akhir kata yang disandarkan kepada Lafz al-Jalālah, ditransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

هُمُ فِي رَحْمَةِ اللهِ : hum fī raḥmatillāh

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (All Caps), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman Ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap

huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR).

Contoh:

Wa mā Muḥammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wuḍi‘a linnāsi lallaẓī bi Bakkatamubārakan

Syahru Ramaḍān al-laẓī unzila fīh al-Qur‘ān

Naṣīr al-Dīn al-Ṭūsī

Abū Naṣr al-Farābī

Al-Gazālī

Al-Munqiz min al-Ḍalāl

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

Contoh:

Abū al-Walīd Muḥammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-WalīdMuḥammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad Ibnu)

Naṣr Ḥāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Naṣr Ḥāmid (bukan: Zaīd, Naṣr ḤāmidAbū)

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt. = subḥānahū wa ta‘ālā

saw. = Ṣallallāhu ‘alaihi wa sallam

a.s. = ‘alaihi al-salām

H	=	Hijrah
SM	=	Sebelum Masehi
l.	=	Lahir Tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
w.	=	Wafat tahun
QS .../...:4	=	qs AL-Baqarah/2:4 atau QS Āli ‘ Imrān/3:4
HR	=	Hadis Riwayat

Untuk karya ilmiah bahasa arab, terdapat beberapa singkatan berikut:

ص	=	صفحة	الخ	=	الى اخرهاش الى اخره
دم	=	بدون مكان	ج	=	جزء
صلعم	=	صلى الله عليه و سلم	دن	=	بدون نشر
ط	=	طبعة			

ABSTRAK

Nama : Zulfa Sahro
NIM : 10156121044
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul : Implementasi Model Pembelajaran Gamifikasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI Merdeka 9 pada Mata Pelajaran PAI Di SMA Negeri 1 Campalagian

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui perolehan hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran PAI sebelum dan setelah menerapkan model gamifikasi, serta melihat perbedaan nilai hasil belajar keduanya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI Merdeka 9 di SMA Negeri 1 Campalagian. Penelitian ini menggunakan jenis eksperimen dengan pendekatan *Pre-Eksperimental design* tipe *One Group Pre-test Post-test*. Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa pertama, nilai rata-rata hasil belajar peserta didik sebelum menerapkan model gamifikasi (pre-test) adalah 80,91. Kedua, setelah menerapkan model gamifikasi, nilai rata-rata hasil belajar peserta didik (post-test) meningkat menjadi 87,05. Ketiga, berdasarkan uji *normalized gain* (n-gain), diperoleh skor sebesar 0,3216 atau 32,06% yang berada pada kategori interpretasi “Sedang” dan dinyatakan cukup efektif. Hasil analisis menggunakan SPSS, diperoleh nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* = 0,008, yang < dari taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikansi antara nilai pretest dengan posttest. Dengan kata lain, pembelajaran yang diberikan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik, ditunjukkan dengan lebih banyak peserta didik yang mengalami peningkatan nilai (*positive runk* = 16) dibandingkan yang mengalami penurunan (*negative runk* = 17).

Kata Kunci: Model Gamifikasi, Hasil Belajar, Pendidikan Agama Islam

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini, dunia pendidikan menuntut adanya pembaruan model pembelajaran guna meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang sering kali dianggap monoton oleh peserta didik. Hasil belajar peserta didik merujuk pada pencapaian dalam bentuk pengetahuan, dan pemahaman yang diperoleh melalui proses pembelajaran. Hal ini mencerminkan sejauh mana peserta didik berhasil memenuhi tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Model pembelajaran adalah suatu kerangka sistematis yang dirancang untuk memandu proses pembelajaran guna mencapai tujuan tertentu. Dengan kata lain, model pembelajaran memberikan gambaran umum mengenai langkah-langkah pembelajaran, namun tetap berfokus pada hasil yang ingin dicapai.¹ Penerapan gamifikasi di kelas menjadi hal penting untuk membentuk peserta didik yang kompeten dan dapat diandalkan. Seiring dengan meningkatnya tuntutan inovasi dalam pendidikan, lingkungan belajar terus dikembangkan agar lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.² Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran memberikan berbagai dampak positif, antara lain meningkatkan hasil belajar, semangat, kesenangan, serta partisipasi aktif siswa dalam menyelesaikan latihan materi. Gamifikasi memanfaatkan elemen-elemen permainan seperti poin, level, dan peringkat untuk mendorong motivasi internal maupun eksternal siswa serta menjaga keterlibatan mereka. Salah satu keuntungan gamifikasi adalah adanya

¹Arden Simeru, Torkis Natusion dkk, *Model-Model Pembelajaran*, (Jawa Tengah: Lakeisha, 2019), h. 2

² Amalia Fajar Ayu, dkk, Model Pembelajaran gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui teknologi, Vol. 2, No. 2 Jurnal Islamic Education, h. 82

pemberian reward berupa poin atau peringkat sebagai bentuk pencapaian. Tujuan utama dari gamifikasi adalah memotivasi siswa agar lebih aktif dalam proses pembelajaran sekaligus meningkatkan minat mereka, sehingga tercapai pembelajaran yang efektif dan efisien.³

Hasil belajar merupakan bentuk evaluasi akhir dari suatu proses pembelajaran yang dilakukan secara berulang. Informasi yang diperoleh cenderung tersimpan dalam ingatan untuk jangka waktu yang lama, bahkan bisa bersifat permanen. Hasil belajar juga berperan dalam membentuk kepribadian individu yang senantiasa berupaya mencapai pencapaian yang lebih baik, sehingga berdampak pada perubahan pola pikir serta menghasilkan perilaku yang lebih baik.⁴

Adapun dalam proses pembelajaran didalam ruang kelas, komunikasi pendidik dibutuhkan agar materi yang diajarkan oleh pendidik mampu diterima dengan baik oleh peserta didik. Salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh peserta didik ialah dengan memanfaatkan beragam model pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan oleh pendidik. Pada dasarnya proses pembelajaran ini harus diperhatikan, dan telah ditegaskan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia dibawah ini.

Pasal 12 Ayat (1) huruf a hal ini terkait Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan bahwa Pelaksanaan Pembelajaran diselenggarakan dalam suasana belajar yang interaktif.⁵

³ Ovi Rahmadaniah, dkk, Pengaruh Metode gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV UPTD SD Negeri 67 Parepare, Vol. 8, No. 1 Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar, 2025, h. 22

⁴Sulastri, Imran, dan Arif Firmansyah, Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SDN 2 Makmur Kecamatan Bumi Raya, Vol. 3, No. 1, *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 2019, h. 92.

⁵Presiden Republik Indonesia, Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 Tentang 'Standar Nasional Pendidikan', SK No. 1012508 A, 2021, h. 9.

Maksudnya, dalam kegiatan belajar mengajar dibutuhkan keterlibatan antara Guru dan Peserta didik untuk bisa menciptakan ruang kelas yang kondusif, termotivasi, menyenangkan dan ikut berpartisipasi pada pengembangan potensi peserta didik secara utuh. Dengan adanya pendekatan ini kelas akan menjadi lebih hidup dan peserta didik merasa dihargai serta memiliki tanggung jawab atas proses belajarnya. Hal ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan mendukung pengembangan potensi peserta didik secara optimal.

Adapun ayat Al-Qur'an tentang memperoleh pengajaran dalam Surah An-Nahl ayat 125 yaitu sebagai berikut:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

Terjemahnya

Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk.

Terjemahan Bahasa Mandar:

*Sioi (Peroai rupa tau) lao di tangalalang Puangmu sawa' hikmah (pau parua) anna' pe'guruang iya macoa anna sakka'i ise'iya cara macoa. Sitongangna Puangmu Iyamo kaminang ma'issang di to pusa di tangalalang-Na anna Iya (Puang) kaminang ma'issang to mallolongan patiroang.*⁶

Ayat di atas memberikan dasar teologis bahwa proses pembelajaran harus dilakukan dengan cara yang bijaksana, menyenangkan, dan menghargai peserta didik. Penerapan model pembelajaran gamifikasi sejalan dengan nilai-nilai tersebut karena melibatkan pendekatan yang kreatif, interaktif, dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan gamifikasi, guru tidak hanya mentransfer pengetahuan saja namun, dapat menciptakan

⁶Khadim, al Haramain asy Syarifain, *Koroang Mala'bi*, Surah An-Nahl ayat 125, h. 553.

suasana belajar yang positif dan menginspirasi, sebagaimana yang diajarkan dalam ayat ini: menggunakan hikmah, nasihat yang baik, dan pendekatan yang bijak.

Suatu proses belajar dapat dikatakan berhasil, tergantung pada pandangan filosofis masing-masing. Namun, untuk menyamakan pandangan, sebaiknya mengacu pada kurikulum yang berlaku saat ini yang telah mengalami penyempurnaan. Dalam hal ini, proses belajar mengajar dikatakan berhasil apabila tujuan pembelajaran dapat tercapai.⁷

Keberhasilan suatu proses belajar dan pembelajaran dapat diketahui melalui hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik. Hasil belajar merupakan pencapaian yang diraih setelah peserta didik menjalani proses belajar yang melibatkan efektivitas mental dan psikis secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pencapaian ini terlihat dari adanya perubahan dalam aspek pengetahuan, pemahaman, keterampilan, serta sikap terhadap pembelajaran. Umumnya, hasil belajar dinyatakan dalam bentuk nilai atau angka.⁸

Seorang pendidik memiliki peranan penting dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, pendidik perlu mempertimbangkan serta menentukan berbagai model pembelajaran yang tepat, dan menggunakannya sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Menentukan model pembelajaran yang sesuai merupakan hal yang krusial dalam proses pembelajaran. Pendidik dituntut untuk merancang kegiatan pembelajaran secara cermat agar

⁷Yanti Yandri Kusuma, Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning di Kelas III Sekolah Dasar, Vol. 4, No. 4 Tahun 2020, *Jurnal Basicedu*, h. 1462.

⁸Muh Nawir, Hj. Khaeriyah dan Syamsuriyawati, Efektivitas Model Pembelajaran Tipe Student Facilitator and Explaining Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta didik Kelas VIII SMP Negeri 18 Lau Kabupaten Maros, Vol. 2, No. 2, Desember 2019, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, h. 102.

peserta didik dapat berpartisipasi aktif, baik secara fisik, mental, intelektual, maupun emosional. Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, pendidik juga perlu mengubah pendekatan pembelajaran dari yang berpusat pada guru menjadi berpusat pada peserta didik.⁹

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SMA Negeri 1 Campalagian, melalui pengamatan langsung oleh peneliti melihat bahwa hasil belajar peserta didik masih belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Hal ini, tampak dari rendahnya pencapaian nilai peserta didik, baik dalam evaluasi harian, tugas maupun ujian. Peserta didik tampak kurang menunjukkan pemahaman mendalam terhadap materi yang diajarkan.

Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti model pembelajaran yang masih bersifat konvensional, dimana guru lebih banyak berbicara sedangkan peserta didik hanya menjadi pendengar. Kondisi seperti ini membuat peserta didik tidak mendapatkan kesempatan yang cukup berperan aktif dalam proses belajar. Jika kondisi ini terus berlanjut, maka proses pembelajaran akan menjadi kurang efektif. Oleh karena itu, diperlukan penerapan model pembelajaran yang lebih interaktif dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Tingkat Hasil Belajar Peserta didik sebelum Penerapan model gamifikasi kelas XI Merdeka 9 pada mata pelajaran PAI di SMA Negeri 1 Campalagian?

⁹Ni Wayan Lasmini, *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SD Negeri 2 Tatura*, Vo. 4, No. 4, 2016, (Jurnal Kreatif Tadulako Onlone), h. 329-330.

2. Bagaimana Tingkat Hasil Belajar peserta didik setelah Penerapan model gamifikasi kelas XI Merdeka 9 pada Mata Pelajaran PAI di SMA Negeri 1 Campalagian?
3. Apakah terdapat Perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menerapkan model gamifikasi Kelas XI Merdeka 9 pada Mata Pelajaran PAI di SMA Negeri 1 Campalagian?

C. *Hipotesis Penelitian*

H_0 : Tidak terdapat peningkatan yang signifikan antara model pembelajaran Gamifikasi dengan hasil belajar peserta didik.

H_a : Terdapat peningkatan yang signifikan antara model pembelajaran Gamifikasi dengan hasil belajar peserta didik.

D. *Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Penelitian*

1. Definisi Variabel dan Operasional

a. Model Gamifikasi

Gamifikasi adalah penerapan teknik dan strategi permainan ke dalam situasi non-permainan dengan tujuan untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Pendekatan ini bekerja dengan cara menjadikan materi atau teknologi lebih menarik, sehingga dapat mendorong pengguna untuk terlibat dalam perilaku yang diharapkan.¹⁰ Model *Gamifikasi* dalam penelitian ini berkaitan dengan materi Pendidikan Agama Islam yang akan diterapkan di kelas XI Merdeka 9.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku peserta didik akibat belajar. Perubahan itu diupayakan dalam proses belajar-mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan. Perubahan perilaku individu akibat proses belajar tidaklah tunggal. Setiap proses belajar

¹⁰Noralia Purwa Yunita, Richardo Eko Indrajit, *Gamification: Membuat Belajar Seasyik Bermain Game*, (CV: Andi Offset, Yogyakarta, 2020), h. 2

mempengaruhi perubahan perilaku pada domain tertentu pada diri peserta didik, tergantung perubahan yang diinginkan terjadi sesuai dengan tujuan pendidikan.

Namun, dalam hasil belajar perlu dilakukan evaluasi sebagai upaya untuk meninjau kembali apakah tujuan yang telah dirumuskan telah tercapai serta menilai efektivitas proses pembelajaran dalam mencapai hasil belajar yang diharapkan.¹¹

Hasil belajar yang diidentifikasi dalam penelitian ini adalah kemampuan kognitif peserta didik berupa nilai yang ditentukan dari Pretest dan Posttest.

2. Kajian Pustaka

Pertama, penelitian yang diteliti oleh Muhammad Afdan Rojabi dan Gunawan Wang pada tahun 2024 dalam sebuah jurnal, “Gamifikasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika.” dari hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi menggunakan Quiziz menghasilkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar peserta didik. Analisis data dari pretest dan posttest menunjukkan bahwa peserta didik mampu mencapai hasil belajar yang lebih baik setelah terlibat dalam pembelajaran yang melibatkan elemen permainan. Hal ini mengindikasikan bahwa pendekatan gamifikasi secara efektif dapat meningkatkan pemahaman dan prestasi peserta didik dalam mata pelajaran matematika.¹²

Persamaan penelitian ini dalam jurnal ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama meneliti model pembelajaran gamifikasi serta memiliki model penelitian yang sama yakni kuantitatif eksperimen. Sedangkan perbedaan penelitian dalam jurnal tersebut dengan penelitian yang

¹¹Purwanto, *Tujuan Pendidikan dan Hasil Belajar Domain dan Taksonomi*, No. 16/IX/Teknodik/Juni/2005, h. 147

¹²Muhammad Adnan Rojabi dan Gunawan Wang, *Gamifikasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika*, Vol. 07, No. 01, 2024, (Jurnal Pembelajaran Inovasi), h. 48.

akan dilakukan oleh peneliti yaitu terletak pada variabel kedua, pada penelitian sebelumnya meneliti efektivitas model gamifikasi dalam meningkatkan minat belajar matematika sedangkan dalam penelitian ini berfokus pada penerapan model gamifikasi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, kemudian perbedaan yang lain terletak Mata Pelajaran dan lokasi penelitian.

Kedua, oleh Yasmin Hadiyya Fatin Hana, Az-Zahra Salsabila dkk, pada jurnal “ Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Siswa SDN 1 Kayuambon Kelas 4.” Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil pre-test didapatkan rata-rata kemampuan awal siswa adalah 88,14 dari 100 yang dimana sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Namun dari rata-rata tersebut, masih terdapat siswa yang memiliki kemampuan rendah ditunjukkan dengan nilai yang belum mencapai KKM yaitu 60 dan 20 yang masing-masing berjumlah dua siswa. Jadi hasil penelitian ini menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar pada pre-test dan pos-test ketika diterapkan model kooperatif berbasis gamifikasi sebesar 8,14.¹³

Persamaan penelitian dalam jurnal ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama menggunakan model gamifikasi serta memiliki model penelitian yang sama yaitu kuantitatif eksperimen. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan jurnal tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu pada Mata Pelajaran, dan Lokasi penelitian.

Ketiga, oleh Siti Syafiqah Azizah, Syahidin dan Saipul Anwar Tahun 2024 pada jurnal “Implementasi Model Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi

¹³Yasmin Hadiyya Fatin Hana, Az-Zahra Salsabila dkk, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Siswa SDN 1 Kayuambon Kelas 4*, Vol. 3 No. 2, 2024, (Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa), h. 187.

Siswa Pada Pelajaran PAI Di SMAN 13 Bandung. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi terbukti meningkatkan keterlibatan peserta didik, terutama dalam indikator keinginan berprestasi, kemampuan kepemimpinan, serta hubungan sosial antar peserta didik.¹⁴

Persamaan Penelitian dalam jurnal ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran gamifikasi, serta memiliki metode penelitian yang sama yaitu kuantitatif eksperimen. Sedangkan perbedaan penelitian dalam jurnal tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu terletak pada variabel kedua dan juga lokasi penelitian.

E. Ruang Lingkup Penelitian

1. Ruang Lingkup Penelitian ini meliputi:

Ruang lingkup Penelitian ini berfokus pada peningkatan hasil belajar peserta didik pada aspek kognitif menggunakan Model Pembelajaran *Gamifikasi* untuk Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Campalagian. Apakah model gamifikasi ini dapat meningkatkan hasil belajar atau tidak. Inti dari ruang lingkup ini adalah model gamifikasi dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik, dalam penelitian juga mencakup dua variabel yaitu model gamifikasi sebagai variabel bebas dan hasil belajar sebagai variabel terikat.

Adanya batasan ruang lingkup yang telah dijabarkan tersebut, penelitian ini diharapkan dapat lebih fokus pada permasalahan yang diteliti, yaitu mengungkap implementasi model pembelajaran gamifikasi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini tidak akan melebar pada aspek-aspek lain di luar topik utama, seperti hasil belajar kognitif, pengaruh model pembelajaran

¹⁴Siti Syafiqah Azizah, Syahidin dan Saepul Anwar, Implementasi Model Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi Siswa pada Pelajaran PAI di SMAN 13 Bandung, Vol. 4, No. 4 November-Desember 2024, (*Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*), h. 1227.

lain, ataupun faktor-faktor eksternal yang tidak diteliti. Dengan demikian, hasil penelitian ini nantinya diharapkan dapat memberikan gambaran empiris yang jelas, terarah, dan dapat dipertanggungjawabkan secara akademis.

F. Tujuan Penelitian

Ada beberapa tujuan dari penelitian ini yakni:

1. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar sebelum menerapkan Model gamifikasi pada mata pelajaran PAI di SMA Negeri 1 Campalagian
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar sesudah menerapkan model gamifikasi pada Mata Pelajaran PAI di SMA Negeri 1 Campalagian.
3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menerapkan model gamifikasi pada Mata Pelajaran PAI di SMA Negeri 1 Campalagian

G. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat berguna dan memberi manfaat masukan bagi dunia pendidikan agama Islam. Beberapa kegunaan yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

1. Membantu peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam sehingga dengan adanya Model Pembelajaran ini dapat memberikan wawasan tentang model gamifikasi dapat meningkatkan partisipasi peserta didik serta memberikan panduan bagi guru untuk meningkatkan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah tersebut.
2. Menjadi bahan perbandingan dan referensi bagi peneliti lain dalam melakukan penelitian lebih lanjut. Penelitian yang berfokus pada penerapan model gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat dijadikan sebagai dasar atau inspirasi untuk mengembangkan

penelitian yang serupa pada konteks yang berbeda, baik dalam mata pelajaran yang lain, maupun pelajaran Pendidikan Agama Islam itu sendiri.

3. Bagi peneliti itu sendiri juga memberikan manfaat langsung bagi peneliti sebagai bahan informasi dan pengalaman dalam pemilihan model pembelajaran yang tepat di kelas.

BAB II

TINJAUAN TEORETIS

A. Model Gamifikasi

1. Pengertian Model Gamifikasi

Gamifikasi merupakan penerapan elemen-elemen permainan (*game*) dalam aktivitas pembelajaran agar dapat menciptakan suasana kelas yang lebih menarik dan menyenangkan. Elemen-elemen yang digunakan dalam gamifikasi ini ialah berupa tantangan, level, point, hadiah dan kompetisi yang dapat mendorong peserta didik untuk terlibat lebih aktif dalam pembelajaran¹. Penggunaan gamifikasi ini dapat mempengaruhi peserta didik dalam mempelajari materi dengan tetap mempertimbangkan karakter peserta didik.²

Gamifikasi dalam pembelajaran di kelas memiliki peran penting dalam membentuk sumber daya manusia yang dapat diandalkan. Seiring meningkatnya tuntutan inovasi dalam dunia pendidikan, lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik terus mengalami perkembangan dari waktu ke waktu.³ Penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran memiliki peran penting dalam membentuk sumber daya manusia yang dapat diandalkan. Seiring meningkatnya tuntutan inovasi dibidang pendidikan, lingkungan belajar terus

¹Sri Maya Nurmaningsih dan Lina Revilla Malik, Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini, Vol. 5, No. 6, 2024, (*Jurnal Indo-Mathedu Intellectuals Journsl*), h. 8107.

²Ratna Yulis Tyaningsih dkk, Penerapan Metode Gamifikasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Geometri Analitik Bidang Melalui Aplikasi Kahoot, Vol. 2, No. 2 Juni 2022, (*Griya Journal Of Mathematics Education and Application*), h. 318.

³Amalia Fajar Ayu dkk, Model Pembelajaran Gamifikasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Teknologi, Vol. 2, No. 2, Desember 2024, (*Jurnal Pendidikan Islam*), h. 82.

dikembangkan agar lebih interaktif, menyenangkan, dan mampu menarik minat peserta didik.⁴

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model gamifikasi. Penerapan gamifikasi dalam dunia pendidikan memiliki peran penting sebagai dasar dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang unggul. Seiring perkembangan zaman, guru dituntut untuk menghadirkan berbagai inovasi dalam proses pembelajaran sehingga tercipta suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Gamifikasi sendiri merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan elemen-elemen permainan dan pola pikir permainan yang dipadukan ke dalam materi pembelajaran.⁵

Berdasarkan Penjelasan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa Gamifikasi ialah proses penggunaan elemen *game* dalam kondisi *non-game* dengan tujuan memperkuat perilaku belajar yang positif, oleh karena itu perlu mengenal apa saja yang termasuk dalam elemen gamifikasi. Penerapan unsur permainan dalam gamifikasi sebaiknya disesuaikan dengan analisis kebutuhan peserta didik atau tujuan pembelajaran.

Gamifikasi terbagi menjadi dua jenis utama berikut ini penjelasan ringkas mengenai masing-masing jenis gamifikasi tersebut.

a. Gamifikasi Struktural

Gamifikasi struktural adalah model penerapan unsur-unsur permainan dalam susunan materi pembelajaran daring atau digital. Tujuannya untuk memotivasi peserta didik agar mempelajari seluruh materi tanpa mengubah cara penyajiannya.

⁴Amilia Fajar Ayu, dkk, Model Pembelajaran Gamifikasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Teknologi, Vol. 2, No. 2, *ISEDU: Islamic Education Journal*, 2024, h. 83.

⁵Adinda Erdiana dkk, Penerapan Gamifikasi Menggunakan Media Wordwall Dalam Pembelajaran Kaidah Kebahasaan Teks Biografi, Vol. 7, No. 2, *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 2024, h. 720.

Dalam gamifikasi struktural, materi pembelajaran tidak dirancang menyerupai permainan, melainkan hanya menambahkan elemen-elemen permainan pada struktur pembelajaran yang sudah ada. Seperti contohnya, penggunaan Quiziz atau kahoot untuk memberikan poin dan peringkat kepada peserta didik.

b. Gamifikasi konten

Gamifikasi konten adalah teknik yang menerapkan unsur-unsur permainan dan cara berpikir yang ditemukan dalam permainan ke dalam materi pembelajaran. Tujuannya adalah untuk membuat penyampaian materi ajar lebih menarik dan interaktif, mirip dengan pengalaman bermain game. Contohnya, materi dapat disajikan dengan menambahkan alur cerita, atau pembelajaran dapat dimulai dengan memberikan tantangan kepada peserta didik, alih-alih langsung menyampaikan tujuan pembelajaran seperti yang umum dilakukan. penting untuk diingat bahwa penambahan elemen-elemen ini hanya membuat materi pembelajaran terlihat seperti program game, tetapi tidak mengubah materi tersebut menjadi game yang sebenarnya.⁶

2. Langkah-Langkah Penerapan Model Gamifikasi

- a. Kenali tujuan pembelajaran
- b. Tentukan ide besarnya
- c. Buat skenario permainan
- d. Buat desain aktivitas pembelajaran
- e. Bangun kelompok-kelompok
- f. Terapkan dinamika permainan⁷

⁶Diana Ariani, *Gamifikasi untuk Pembelajaran*, Vol. 3, No. 2, 2020, (Jurnal Pembelajaran Inovatif), h. 146-147.

⁷Heni Jusuf, *Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran*, Vol. 5, No. 1 September, 2016, (Jurnal Ticom), h. 2.

3. Kelebihan dan kekurangan Model Gamifikasi

a. Kelebihan Model Gamifikasi

Disisi lain, penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi diberbagai tingkatan pendidikan telah memberikan dampak positif yang signifikan.

- 1) Model gamifikasi terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik secara substansial. Unsur-unsur permainan seperti poin, kompetisi, atau tantangan membuat peserta didik lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Hal ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga membangun motivasi intrinsik yang kuat dalam diri peserta didik.
- 2) Model gamifikasi telah terbukti signifikan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh sifatnya yang menarik dan menantang. Di mana peserta didik merasa lebih termotivasi dan fokus saat berpartisipasi dalam aktivitas yang kompetitif. Melalui eksperimen, pengambilan risiko, dan penyelesaian tantangan, peserta didik dapat mengembangkan keterampilan penting seperti berpikir kritis dan pemecahan masalah, hasilnya, kemampuan kognitif dan metakognitif peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan.
- 3) Selain bermanfaat dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi, model gamifikasi juga berperan penting dalam mengembangkan keterampilan sosial dan kolaboratif peserta didik. Banyak permainan yang dirancang dengan elemen gamifikasi mendorong kerja tim, komunikasi yang efektif, dan pemecahan masalah secara bersama-sama.

Hal ini memungkinkan peserta didik untuk membangun keterampilan yang dibutuhkan dalam bekerjasama, berkolaborasi, dan mengatasi masalah yang kompleks secara kolektif.

b. Kekurangan model gamifikasi

Potensi gangguan fokus belajar Terlalu banyaknya unsur permainan dalam pembelajaran dapat mengalihkan perhatian peserta didik dari tujuan pembelajaran yang sebenarnya. Alih-alih memahami konsep. Peserta didik mungkin lebih fokus pada poin, hadiah, atau peringkat yang diberikan dalam permainan. Hal ini dapat menurunkan kualitas pembelajaran karena peserta didik tidak lagi fokus pada materi yang disampaikan.⁸

Kesenjangan motivasi antar peserta didik Penggunaan model gamifikasi juga dapat menciptakan kesenjangan motivasi antar peserta didik. Peserta didik yang kompetitif atau merasa lebih mahir dalam permainan cenderung lebih termotivasi, sementara peserta didik lain mungkin merasa tertinggal dan kurang termotivasi. Hal ini dapat mengakibatkan ketidaksetaraan dalam keterlibatan dan hasil belajar peserta didik di kelas. Oleh karena itu, bagi para pendidik untuk mempertimbangkan dengan cermat bagaimana mengelola unsur-unsur permainan agar tidak mengganggu fokus belajar peserta didik dan menghindari kesenjangan motivasi yang tidak diinginkan.

⁸Febrianto Hakeu, Idan I. Pakaya dll, Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran di MIS Terpadu Al-Azhfar, Vol. 6, No. 2, Tahun 2023, (*Jurnal PGMI*), h. 162-163.

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Belajar merupakan suatu proses yang kompleks, dan dialami oleh setiap individu, dan berlangsung sepanjang hayat.⁹ Merujuk pada teori yang dikemukakan oleh Gagne dalam Destika Tarihoran dkk, berpendapat bahwa belajar dipengaruhi oleh pertumbuhan dan lingkungan, namun yang paling besar pengaruhnya adalah lingkungan individu seseorang.¹⁰

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku peserta didik akibat belajar. Perubahan itu diupayakan dalam proses belajar-mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan. Perubahan perilaku individu akibat proses belajar tidaklah tunggal. Setiap proses belajar mempengaruhi perubahan perilaku pada domain tertentu pada diri peserta didik, tergantung perubahan yang diinginkan terjadi sesuai dengan tujuan pendidikan.

Hasil belajar peserta didik tidak semata-mata ditentukan oleh proses pembelajaran. Secara umum, ada dua faktor utama yang memengaruhi hasil belajar, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal atau yang berasal dari dalam diri individu terbagi menjadi dua, yakni faktor psikis dan fisik. Faktor psikis mencakup aspek kognitif, afektif, psikomotor, serta kepribadian. Sementara itu, faktor eksternal atau yang berasal dari luar individu disebut juga faktor sosial, meliputi kondisi keluarga, peran guru dan metode mengajar, lingkungan sekitar, kesempatan yang tersedia, serta dorongan motivasi sosial.¹¹

⁹Bambang Warsita, Teori Belajar Robert M. Gagne dan Implikasinya pada Pentingnya Pusat Sumber Belajar, Vol. XII, No. 1, 2008, (*Jurnal Teknodik*), h. 64.

¹⁰Destika Tarihoran dkk, Teori Belajar Robert Mills Gagne dan Penerapan dalam Pembelajaran Matematika, Vol. 4, No. 3, 2021, *Jurnal Mathedu (Mathematic Education Journal)*, h. 362.

¹¹Mahesya Az-Zahra Andryannisa, dkk, Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Resitasi Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di SD Islam Riyadhul Jannah Depok, Vol. 2, No. 3, *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2023, h. 11721.

Menurut Sudjana yang dikutip oleh Theopilus C. Motoh, Hamna, dan Kristina dalam jurnalnya menyatakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah memperoleh pengalaman belajarnya.¹² Namun, dalam hasil belajar perlu dilakukan evaluasi sebagai upaya untuk meninjau kembali apakah tujuan yang telah dirumuskan telah tercapai serta menilai efektivitas proses pembelajaran dalam mencapai hasil belajar yang diharapkan.¹³ Hasil belajar peserta didik mengacu pada tingkat pengetahuan, kemampuan dan pemahaman yang dapat diperoleh oleh peserta didik sebagai hasil dari proses belajarnya. Hal ini mencakup sebagaimana peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan oleh kurikulum atau program pendidikan tertentu.¹⁴

Berdasarkan Penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan indikator penting yang mencerminkan sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai oleh peserta didik. Hasil belajar tidak hanya mencakup aspek kognitif saja, tetapi juga mencerminkan kemampuan peserta didik dalam memahami, mengaplikasikan, dan mengevaluasi informasi yang telah diperoleh.

2. Klasifikasi Hasil Belajar

Adapun taksonomi atau klasifikasi hasil belajar adalah sebagai berikut:

¹²Theopilus C. Motoh, dkk, Penggunaan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Tolitoli, Vol. 1, No. 1, No. 1, *Jurnal Teknologi Pendidikan Madako*, 2022, h. 4.

¹³Purwanto, Tujuan Pendidikan dan Hasil Belajar Domain dan Taksonomi, No. 16/IX/Teknodik/Juni/2005, h. 147.

¹⁴Mahesya Az-Zahra Andryannisa dkk, Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Resitasi pada Mata Pelajaran Akhlak di SD Islam Riyadhul Jannah Depok, Vol. 2, No. 3, Tahun 2023, (*Jurnal Pendidikan dan Humaniora*), h. 11718.

a. Ranah Kognitif

Ranah Kognitif merupakan aspek yang berkaitan dengan kemampuan intelektual, seperti penguasaan pengetahuan, pemahaman konsep, dan keterampilan berpikir. Ranah ini mencakup proses pengolahan informasi, penguasaan ilmu, serta kemampuan mental. Dalam ranah kognitif, kemampuan berpikir diklasifikasikan dan disusun secara bertingkat untuk menunjukkan target pembelajaran yang diharapkan. Proses berpikir ini mencerminkan tahapan-tahapan penguasaan yang perlu dicapai oleh peserta didik agar mereka dapat menunjukkan kemampuan dalam mengolah informasi dan menerapkan teori dalam tindakan nyata. Dengan demikian, peserta didik mampu mengembangkan teori menjadi keterampilan yang maksimal dan menciptakan sesuatu yang baru sebagai wujud informasi dari hasil pemikirannya.

Hasil belajar dapat dipahami sebagai suatu perubahan yang dialami individu sebagai akibat dari usaha yang dilakukan atau interaksi dengan lingkungannya. Perubahan tersebut dapat diketahui melalui evaluasi yang dilaksanakan secara bertahap sepanjang proses pembelajaran. Evaluasi dapat dilakukan pada awal, saat kegiatan belajar sedang berlangsung, maupun di akhir pembelajaran.¹⁵ Hasil belajar yang diharapkan dari peserta didik mencakup kemampuan dalam ranah kognitif, mulai dari tingkat dasar hingga menunjukkan bahwa peserta didik benar-benar telah melakukan proses belajar. Umumnya, hal ini meliputi penguasaan pengetahuan serta sikap yang ditargetkan untuk dicapai. Hasil belajar akan memberikan dampak positif apabila terlihat adanya kemampuan baru pada diri peserta didik, baik dalam menyelesaikan tugas maupun

¹⁵Ahmadiyanto, Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Ko-Ruf-Si (Kotak Huruf Edukasi) Berbasis Word Square Pada Materi Kedaulatan Rakyat Dan Sistem Pemerintahan Di Indonesia Kelas VIII C SMP Negeri 1 Lampihong Tahun Pelajaran 2014/2015, Vol. 6, No. 2, *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 2015, h. 984.

menjawab soal tes dengan benar sesuai arahan serta batas waktu yang telah ditentukan.¹⁶

b. Ranah Afektif

Ranah afektif mencakup perilaku yang berhubungan dengan aspek emosional dan perasaan, seperti ketertarikan, sikap, penghargaan, serta kemampuan beradaptasi. Ranah ini terdiri dari lima tingkatan yang berkaitan dengan respons emosional individu terhadap suatu tugas atau situasi. Hasil belajar afektif terdiri dari beberapa tingkat yakni: Pertama, *receiving* atau *attending*, yaitu kepekaan peserta didik dalam menangkap rangsangan (stimulus) dari luar dapat berupa masalah, situasi, gejala, maupun hal lainnya.

Pada tahap ini, terdapat kesadaran, kemauan untuk menerima stimulus, serta kemampuan mengendalikan dan memilih rangsangan yang datang dari luar. *Receiving* dapat dimaknai sebagai kesiapan atau kemauan seseorang untuk memberikan perhatian terhadap suatu objek atau aktivitas. Hasil belajar pada tingkatan ini berlangsung secara bertahap, dimulai dari adanya kesadaran suatu hal hingga berkembang menjadi minat khusus dari peserta didik.

Kedua, *responding* atau menanggapi, merujuk pada keterlibatan aktif peserta didik. Kemampuan ini erat kaitannya dengan partisipasi, di mana pada tahap ini peserta didik tidak sekedar mau memperhatikan penjelasan guru atau menerima suatu nilai tertentu, tetapi juga menunjukkan reaksi nyata melalui tindakan yang lebih aktif.

Ketiga, *valuing* yang bermakna memberi penilaian atau menghargai. Menghargai disini diartikan sebagai pemberian makna atau nilai terhadap suatu

¹⁶Tri Imelda Tumulo, Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Pendekatan Inquiri pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas XII SAMA Negeri 4 Gorontalo, Vol. 2, No. 2, *Jurnal Pendidikan Masyarakat dan Pengabdian*, 2022, h. 438.

aktivitas maupun objek tertentu. Dengan demikian, ketika peserta didik tidak melaksanakan suatu kegiatan, hal tersebut dianggap menimbulkan kerugian atau menimbulkan rasa penyesalan. Proses penilaian atau penghargaan ini berkaitan erat dengan keyakinan dan nilai yang dimiliki terhadap suatu gejala atau stimulus.

Keempat, *organization* atau pengorganisasian, yaitu kemampuan untuk memadukan berbagai perbedaan nilai hingga terbentuk suatu nilai baru yang lebih menyeluruh dan bermanfaat bagi perbaikan bersama. Pada tahap ini, individu berupaya mengintegrasikan beragam nilai, menyelesaikan pertentangan di antara nilai-nilai tersebut, serta mulai merumuskan suatu sistem nilai yang konsisten secara internal.¹⁷

c. Ranah Psikomotorik

Ranah Psikomotorik mencakup perilaku yang menitikberatkan pada keterampilan fisik atau gerakan motorik seperti, menulis tangan, mengetik, berenang, mengoperasikan alat atau mesin, serta aktivitas motorik lainnya.¹⁸ Ranah psikomotor dapat dipahami sebagai aspek perilaku yang berhubungan dengan kemampuan gerak atau keterampilan yang ditampilkan seseorang setelah memperoleh pengetahuan maupun pengalaman, dan tercermin melalui respons berupa aktivitas fisik atau gerakan tubuhnya.

Keterampilan dalam hal ini merupakan wujud tindakan yang muncul setelah seseorang memperoleh pengalaman belajar tertentu, serta menjadi kelanjutan dari hasil belajar pada ranah kognitif dan afektif. Hasil belajar kognitif dan afektif tercermin melalui kecenderungan untuk bersikap dan bertindak sesuai

¹⁷Sukiman, Evaluasi Hasil Belajar Ranah Afektif Dalam Pembelajaran Al-Islam, Kemuhammadiyah dan Bahasa Arab (ISMUBA), Vol. 11, No. 1, *Jurnal Tajdidukasi*, 2010, h. 90-91.

¹⁸Ihwan Mahmudi dkk, Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S Bloom, Vol. 2, No. 9 September 2022, (*Jurnal Multidisiplin Madani*), h. 3508-3510.

makna yang terkandung didalamnya, yang kemudian ditampilkan peserta didik dalam bentuk psikomotorik.¹⁹

C. Pendidikan Agama Islam

1. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam merupakan program edukasi yang bertujuan menanamkan nilai-nilai Islam pada diri peserta didik melalui proses pembelajaran dan pembinaan yang terstruktur, Pendidikan Agama Islam diupayakan untuk membekali peserta didik dengan kemampuan memahami dan mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari.²⁰

2. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu pendidikan yang wajib diberikan kepada peserta didik yang beragama Islam. Pemberian pendidikan Agama Islam kepada peserta didik sangatlah penting dan fundamental. Hal ini tidak bisa ditawar dan justru perlu dikembangkan model paling efektif untuk memberikan pendidikan Pendidikan Agama Islam, agar tujuan dari pemberian Pendidikan Agama Islam.²¹

3. Fungsi Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam memiliki beberapa fungsi yang penting dalam kehidupan manusia. Berikut adalah fungsinya:

¹⁹Muhammad Haristo Rahman, dkk, Analisis Ranah Psikomotor Kompetensi Dasar Teknik Pengukuran Tanah Kurikulum SMK Teknik Konstruksi Dan Properti, Vol. 17, No. 1, *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 2020, h. 55.

²⁰Mardan Umar, Buku Ajar Pendidikan Agama Islam, (Cet-Ke-1, Cv. Pena Persada, Jawa Tengah: 2020), h. 2.

²¹Mokh. Iman Firmansyah, Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar dan Fungsi, Vol. 17, No.2 2019, (*Jurnal Pendidikan Agama Islam-Ta'lim*), h. 84.

a. Pengembangan Keimanan dan Ketakwaan

Fungsi utama Pendidikan Agama Islam ialah untuk meningkatkan keimanan dan ketakwaan peserta didik kepada Allah Swt.

b. Penanaman Nili-Nilai kehidupan

Pendidikan Agama Islam juga berfungsi sebagai pedoman hidup bagi peserta didik. Nilai-nilai yang diajarkan dalam agama Islam seperti kejujuran, keadilan, kasih sayang dan tanggung jawab dapat menjadi panduan bagi mereka dalam menjalani kehidupan di dunia dan akhirat.

c. Penyesuaian dengan Lingkungan

Pendidikan Agama Islam membantu peserta didik untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya baik di lingkungan fisik maupun lingkungan sosial.

d. Pengembangan Keterampilan hidup

Pendidikan Agama Islam membantu peserta didik dalam menyeimbangkan berbagai keterampilan berpikir kritis, keterampilan, komunikasi dan keterampilan problem solving.

e. Persiapan untuk Kehidupan Sosial

Mempersiapkan peserta didik untuk kehidupan di akhirat, namun bukan hanya itu saja, pendidikan agama Islam mengajarkan peserta didik tentang konsep akhirat.²²

D. Kerangka Berpikir

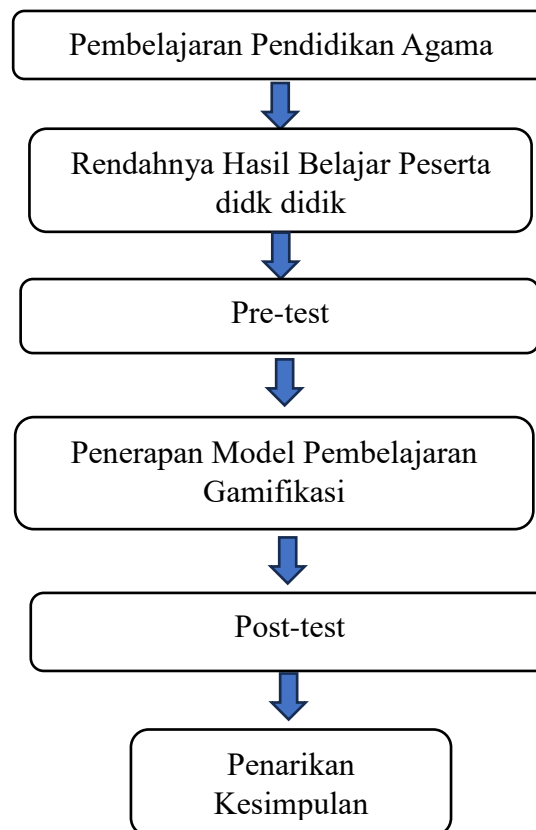
Kerangka berpikir dalam penelitian ini dibangun atas dasar hubungan antara penerapan model gamifikasi sebagai variabel X dengan Hasil belajar peserta didik sebagai variabel Y. Diharapkan bahwa implementasi model pembelajaran gamifikasi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui

²²Khurin'in Ratnasari dkk, Peran Pendidikan Agama Islam dalam Pembentukan Karakter Sosial dalam Bermasyarakat, Vol. 11, No. 2, 2020, (*Jurnal Studi Keislaman Falasifa*), h. 157.

kemampuan pengetahuan, keterlibatan dan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Adapun kerangka pikir yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir



Pembelajaran Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu aspek penting dalam membentuk karakter peserta didik. Namun, dalam praktiknya masih ditemukan beberapa permasalahan, salah satunya adalah rendahnya hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran tersebut. rendahnya hasil belajar ini menunjukkan adanya inovasi dalam menggunakan model pembelajaran agar lebih menarik dan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik.

Untuk mengetahui keadaan awal penguasaan pemahaman peserta didik, peneliti memberikan pretest terlebih dahulu sebelum penerapan model gamifikasi. Pretest ini berfungsi untuk mengukur sejauh mana pemahaman awal peserta didik terkait materi yang telah diajarkan. Setelah pemberian Pretest peneliti menerapkan model pembelajaran gamifikasi. Model ini dirancang untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif.

Setelah proses pembelajaran dengan model gamifikasi dilaksanakan, dilakukan posttest untuk mengukur hasil belajar peserta didik setelah diterapkan model tersebut. langkah terakhir adalah penarikan kesimpulan dari data yang diperoleh, peneliti akan menyimpulkan apakah penerapan model gamifikasi ini berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran pendidikan Agama Islam.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Lokasi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif jenis eksperimen. Lebih tepatnya termasuk ke dalam desain *One Group Pretest Posttest*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan (*treatment*) terhadap variabel tertentu. dalam desain ini menggunakan satu kelas. Penelitian ini dilakukan dengan cara memberikan pretest terlebih dahulu untuk mengetahui kondisi awal peserta didik, kemudian dilanjutkan dengan pemberian perlakuan berupa penerapan model gamifikasi, dan diakhiri dengan pemberian posttest untuk mengetahui perubahan hasil setelah perlakuan.

2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Campalagian, yang terletak di Desa Lapeo Kecamatan Campalagian, Kabupaten Polewali Mandar, Sulawesi Barat. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa sekolah ini memiliki karakteristik peserta didik yang beragam serta sistem pembelajaran yang memungkinkan penerapan model pembelajaran berbasis gamifikasi.

B. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan eksperimen, yaitu suatu pendekatan yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel tertentu. Dalam hal ini peneliti menggunakan *desain One Group Pretest Posttest* sebagai bentuk dasar dari eskperimen. Namun tidak menggunakan pengacakan (*Randomisasi*) secara penuh dalam penentuan subjek.

Tabel 3.1

Rancangan Penelitian

Kelompok	Preetest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X (Model gamifikasi)	O ₂

Keterangan:

O₁ = Preetest sebelum perlakuan

X = Perlakuan (*Treatment*)

O₂ = Posttest Setelah Perlakuan

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi ialah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.¹ populasi merupakan keseluruhan objek yang menjadi sasaran penelitian. Objek tersebut bisa berupa makhluk hidup, benda, gejala, nilai tes, maupun peristiwa yang menjadi sumber data dan mewakili karakteristik tertentu dalam penelitian.²

Adapun populasi dalam penelitian ini yaitu kelas XI M 9 sebanyak 33 orang, yang terdiri dari peserta didik laki-laki sebanyak 19 dan perempuan sebanyak 15 orang.

¹Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Cet. Ke-1, (Bandung: Alfabeta, 2019), h. 80.

²Karimuddin Abdullah, Misbahul Jannah dkk, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022), h. 80.

Tabel 3.2 Populasi Penelitian XI Merdeka 9

No.	Kelas	LK	PR	Jumlah
1	XI Merdeka 9	19	15	33

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.³ jadi, sampel ialah bagian dari populasi yang diteliti. Sampel dalam penelitian berjumlah 33 peserta didik dari satu kelas saja.

Berdasarkan teknik pengambilan sampel, maka dapat diketahui sampel yang diteliti dalam penelitian ini adalah sebanyak 33 orang peserta didik .

Tabel 3.3 Sampel Penelitian Peserta Didik Kelas XI Merdeka 9

No	Nama	P/L	Kelas	Keterangan
1	Alda Sira Adiani	P	XI M.9	
2	M.Reyzha	L	XI M.9	
3	Ahmad Salman	L	XI M.9	
4	Rika Dwi Parisa Hashira	P	XI M.9	
5	Asmira	P	XI M.9	
6	Abdul Rahman Wahyuddin	L	XI M.9	
7	Ikram	L	XI M.9	
8	Luthfi	L	XI M.9	
9	Salsa Nabila	P	XI M.9	
10	Nurul Nabila	P	XI M.9	
11	Rismawati	P	XI M.9	

³Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, h. 81.

12	Sahira	P	XI M.9	
13	Nur Anisa	P	XI M.9	
14	Farhan	L	XI M.9	
15	Humaeda	P	XI M.9	
16	Paden	L	XI M.9	
17	Zhul Fajri	L	XI M.9	
18	Maulid	L	XI M.9	
19	Ahmad Rifai	L	XI M.9	
20	M.Ali	L	XI M.9	
21	Ahmad Wardan	L	XI M.9	
22	Nury	P	XI M.9	
23	Aprisal	L	XI M.9	
24	Ahmad Pagakka	L	XI M.9	
25	Andika Saputra	L	XI M.9	
26	Arni Armini Rais	P	XI M.9	
27	Khaernnisa Tuami	P	XI M.9	
28	Marni	P	XI M.9	
29	Nurul Majdah	P	XI M.9	
30	Rika Dwi Darisa Harmila	P	XI M.9	
31	Muh.Yusuf	L	XI M.9	
32	Rizal	L	XI M.9	
33	Muh.Tahir	L	XI M.9	

D. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan Data dalam penelitian ini menggunakan Tes untuk mengukur tingkat hasil belajar Peserta didik dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.

1. Pretest (Tes awal)

Pretest ialah suatu bentuk evaluasi yang diberikan sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Tujuan utama dari pretest adalah untuk mengidentifikasi tingkat penguasaan awal peserta didik terhadap materi yang akan diajarkan. Dengan demikian, pretest dapat memberikan gambaran tentang kesiapan dan pemahaman dasar peserta didik sebelum perlakuan intervensi pembelajaran tertentu.⁴

2. Posttest (Tes akhir)

Post-test dilakukan setelah proses pembelajaran selesai, dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami materi yang telah diajarkan. Melalui tes ini, guru dapat memberikan gambaran mengenai hasil belajar peserta didik.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian pada dasarnya ialah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian.⁵ Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes. Adapun tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pre-test (tes awal) dan post-test (tes akhir). Instrumen tersebut digunakan

⁴Ina Magnalena dkk, Analisis Teknik Pre-test dan Post-test pada Mata Pelajaran Matematika dalam Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran di SDN Bojong 04, Vol. 3, No. 2, Juli 2021, (*Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*), h. 153.

⁵Purwanto, *Teknik Penyusunan Instrumen Uji Validitas dan Reliabilitas Penelitian Ekonomi Syariah*, (Cet. 1, Magelang: StaiaPress, 2018), h. 27.

untuk mendapatkan informasi atau data terkait tingkat pemahaman peserta didik sebelum dan sesudah dilakukannya eksperimen.

F. *Validitas dan Reliabilitas Instrumen*

1. Validitas Instrumen

Validitas merupakan bagian dari instrumen penelitian yang berfungsi sebagai alat untuk menilai setiap butir pertanyaan. Jika suatu item dianggap valid, maka instrumen tersebut dinilai mampu mengukur variabel yang dimaksud.⁶ Peneliti menggunakan uji validitas korelasi *Product Moment Pearson* merujuk pada seberapa baik butir-butir dalam instrumen seperti tes mampu mengukur konstruk atau variabel yang ingin diukur. Berikut rumus uji validitas instrumen yang akan digunakan yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

R_{xy} = Koefisien Korelasi

X = Nilai data variabel X

Y = Nilai data variabel Y

N = Banyaknya data

Untuk mengetahui nilai validitas instrumen, maka hitung nilai koefisien korelasi (r_{hitung}) yang diuji. Hasil hitung kemudian dibandingkan dengan nilai korelasi pada tabel pearson (r_{tabel}) dengan signifikansi tertentu, taraf signifikansi biasanya dipilih 5% (0,05) dan n = banyaknya data yang sesuai. Pada uji validitas dilakukan dengan bantuan SPSS. Adapun kriteria validitasnya adalah:

⁶Sri Rochani Mulyani, *Metodologi Penelitian*, (Cet. 1, Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung, 2021), h. 9.

- a. Instrumen valid, jika $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$
- b. Instrumen tidak valid, jika $r_{\text{hitung}} < r_{\text{tabel}}$

Penentuan tingkatan validitas instrumen adalah berdasarkan kriteria sebagai berikut:

0,80 – 1,00	Sangat tinggi (validitas sangat baik)
0,60 – 0,799	Tinggi (validitas baik)
0,40 – 0,599	Cukup (validitas sedang)
0,20 – 0,399	Rendah (validitas lemah)
0,00 – 0,199	Sangat rendah (tidak valid)

Tabel 3.4

Hasil Uji Validitas Instrumen Tes

No	Pearson Colleration R Hitung	R Tabel	Sig (0,050)	Keterangan
1	0,359	0,361	0,052	Valid
2	0,113	0,361	0,550	Tidak Valid
3	0,201	0,361	0,286	Tidak Valid
4	0,390	0,361	0,033	Valid
5	0,290	0,361	0,121	Valid
6	0,508	0,361	0,004	Valid
7	0,117	0,361	0,538	Tidak Valid
8	0,038	0,361	0,842	Tidak Valid
9	0,406	0,361	0,026	Valid
10	0,249	0,361	0,185	Valid
11	0,390	0,361	0,033	Valid
12	0,407	0,361	0,026	Valid

13	0,521	0,361	0,003	Valid
14	0,406	0,361	0,026	Valid
15	0,496	0,361	0,014	Valid
16	0,556	0,361	0,001	Valid
17	0,459	0,361	0,011	Valid
18	0,425	0,361	0,019	Valid
19	0,410	0,361	0,024	Valid
20	0,382	0,361	0,037	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan terhadap 30 peserta didik sebagai uji coba awal, diperoleh bahwa 20 butir soal pilihan ganda terdapat 16 soal yang dinyatakan valid dan 4 soal tidak valid. Nilai korelasi butir (r_{xy}) kemudian dibandingkan dengan nilai pada r *product moment*. Untuk jumlah responden sebanyak 30 orang, nilai r tabel pada taraf signifikansi 5% adalah 0,361. Dengan demikian, apabila nilai $r_{xy} \geq$ dari pada r tabel, maka butir soal tersebut dianggap valid.

2. Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas instrumen adalah serangkaian pengukuran atau alat ukur yang memiliki konsistensi bila pengukuran yang dilakukan dengan alat ukur itu dilakukan secara berulang. Reliabilitas tes adalah tingkat konsistensi suatu tes, yakni sejauh mana suatu tes dapat dipercaya untuk menghasilkan skor yang ajeg, relatif tidak berubah walaupun diteskan pada situasi yang berbeda-beda.⁷ Untuk mengetahui reliabilitas instrumen dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *Cronbach Alpha*.

⁷Nuryadi, dkk, *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*, (Cet. 1, Yogyakarta: Sibuku Media, 2017), h. 79.

Rumus Cronbach Alpha:

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

α = koefisien reliabilitas

k = banyaknya soal

Reliabilitas instrumen pada penelitian ini diuji menggunakan rumus Cronbach Alpha dengan bantuan aplikasi SPSS (*Statistical Product and Service Solution*).

Tabel 3.6

Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach Alpha	N of items
0,645	20

Berdasarkan hasil uji reliabilitas instrumen yang terdiri dari 20 butir pernyataan, diperoleh nilai cronbach 's Alpha sebesar 0,645. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen penelitian memiliki reliabilitas pada kategori sedang atau dapat diterima. Dengan demikian, instrumen ini cukup konsisten dan layak digunakan untuk mengukur variabel penelitian, meskipun reliabilitasnya belum mencapai kategori tinggi.

G. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

1. Teknik Pengolahan Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa nilai kognitif hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran PAI. Nilai kognitif tersebut diperoleh

melalui tes awal (pre-test) dan tes akhir (post-test) pada materi yang telah ditetapkan. Selanjutnya, data tersebut dianalisis dengan menggunakan pendekatan statistic deskriptif dan statistic inferensial. Untuk mempermudah peneliti dalam mengolah data yang diperoleh, digunakan beberapa Teknik diantaranya:

- a. *Editing* (Penyuntingan data), yaitu Langkah awal dengan meninjau Kembali seluruh pertanyaan yang disusun sebelum diberikan kepada responden guna memastikan kelengkapan dan kejelasannya.
- b. *Scrolling*, yakni kegiatan memeriksa secara menyeluruh hasil pre-test dan post-test peserta didik, kemudian memberikan skor atau nilai dalam bentuk angka sesuai dengan capaian mereka.
- c. *Tabulating*, (Interpretasi data), yaitu proses penyusunan hasil data yang telah diperoleh dari tahap scrolling. Pada tahap ini, peneliti melakukan perhitungan serta mengorganisasi data tersebut sehingga dapat disajikan dalam bentuk tabel maupun grafik untuk mempermudah pembacaan dan analisis.

Tabel 3.7

Klasifikasi Nilai Peserta Didik

No	Nilai	Keterangan
1	90-100	Sangat Baik
2	85-89	Baik
3	75-84	Cukup
4	<75	Kurang

2.

3. Teknik Analisis Data

Setelah data penelitian terkumpul, penelitian melakukan analisis dengan cara mengolah hasil yang diperoleh sehingga dapat memberikan informasi yang dibutuhkan. Data yang dianalisis berupa nilai pre-test (awal) dan post-test (akhir) peserta didik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Adapun cara mengolah data dalam penelitian ini digunakan analisis data sebagai berikut:

a. Statistik Deskriptif

Analisis kuantitatif deskriptif ialah seluruh data yang telah dikumpulkan akan disusun dan disimpulkan guna memberikan gambaran atau petunjuk tertentu. data yang diolah sangat besar, seperti pada sensus penduduk atau sensus ekonomi. Tujuan dari analisis deskriptif ini untuk mengidentifikasi dan menjelaskan permasalahan yang ditemukan dalam penelitian secara rinci, akurat, dan sistematis berdasarkan fakta-fakta empiris di lapangan. Hasil dari analisis ini biasanya menunjukkan hubungan sebab akibat antara dua variabel, yaitu variabel independen (bebas) dan variabel dependen (terikat).⁸

Teknik analisis ini memberikan gambaran awal pada masing-masing variabel dalam penelitian. Melalui deskripsi data ini, karakteristik setiap variabel dapat diketahui melalui rata-rata maksimum dan minimum, serta standar deviasi.⁹

b. Statistik Inferensial

Statistik inferensial merupakan bagian dari statistika yang menitikberatkan pada proses pengambilan kesimpulan, estimasi, serta pengujian hipotesis mengenai suatu populasi berdasarkan data yang diperoleh dari sampel. Tujuan utamanya adalah untuk menarik kesimpulan atau membuat generalisasi

⁸Abigail Soesana, Hani Subakti dkk, 2023. h. 87.

⁹Syafrida Hafni Sahir, *Metodologi Penelitian*, (Cet. 1, Jogjakarta: Penerbit KBM Indonesia, 2021), h. 38.

tentang populasi dengan menggunakan informasi yang bersumber dari sampel tersebut.¹⁰

1) Uji Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban terhadap permasalahan atau fokus penelitian yang merupakan kesimpulan sementara yang memerlukan pembuktian berdasarkan analisis data empiris.¹¹

2) Uji Normalitas Data

Uji Normalitas merupakan suatu metode yang digunakan untuk mengetahui apakah suatu data berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau mengikuti pola sebaran normal. Distribusi normal sendiri merupakan distribusi yang bersifat simetris, dimana nilai modus, rata-rata (mean), dan median terletak di tengah.¹²

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh memiliki sebaran normal atau tidak. Dasar dalam pengambilan keputusan adalah apabila nilai r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} maka H_0 ditolak. Sebaliknya, jika r_{hitung} lebih kecil dari r_{tabel} , maka H_0 diterima.¹³

3) Uji T 2 Sampel Berpasangan (*Paired Test*)

Uji Paired sample t-test merupakan metode analisis data yang melibatkan dua kali pengukuran terhadap subjek yang sama untuk menilai efek dari suatu perlakuan atau intervensi. Jika perlakuan tersebut tidak memberikan pengaruh, maka selisih rata-rata antar pengukuran akan mendekati nol.

¹⁰Farid Wajdi, Desy Sepiyana, dkk, *Metode Penelitian Kuantitatif*. (Cet. 1, Bandung: Widina Media Utama, 2024), h. 126.

¹¹Rifa'i Abubakar, *Pengantar Metodologi Penelitian*, (Cet. Pertama, CV. SUIKA-Press UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta: 2021), h. 40.

¹²Nuryadi dkk, *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*, h. 79.

¹³Nuryadi dkk, *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*, h. 80.

Umumnya karakteristik yang sering muncul dalam uji berpasangan ini adalah satu individu atau objek penelitian menerima dua jenis perlakuan yang berbeda.¹⁴

¹⁴Siti Hajaroh, Raahanah, *Statistika Penelitian (Teori dan Praktik)*, (Cet. 2; Mataram: Sanabil, 2022), h. 18.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. *Gambaran Umum Lokasi Penelitian*

Peneliti akan mendeskripsikan gambaran umum lokasi penelitian dan penjelasan tentang temuan hasil peneliti mengenai Implementasi Model Pembelajaran Gamifikasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI Merdeka 9 pada Mata Pelajaran PAI Di SMA Negeri 1 Campalagian.

1. Profil SMA Negeri 1 Campalagian

Nama	: SMA Negeri 1 Campalagian
NPSN	: 406000649
Jenjang Sekolah	: SMA
Status Sekolah	: Negeri
Alamat	: JL. Poros Majene, Lapeo, Kec. Campalagian, Kab.Polewali Mandar Prov. Sulawesi Barat.
Nama Kepala Sekolah	: Drs. Hasanuddin B
No. HP	: 081342963793

Campalagian sebagai salah satu ibu kota kecamatan yang jaraknya dari ibu kota kabupaten sekitar 30 km, pada tahun 1981 dianggap sudah selayaknya memiliki sebuah sekolah menengah tingkat atas untuk menampung lulusan SMP Negeri Campalagian dan SMP PGRI Campalagian. Untuk mewujudkan itu di desa lapeo didirikanlah sebuah sekolah menengah atas sebagai kelas jauh SMA Negeri 1 Polewali. Setelah selama 4 tahun menyandang status kelas jauh, maka pada tahun 1985 berdiri sendiri dengan nama sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri Campalagian. Sebagai sekolah negeri diluar ibukota kabupaten tentu pada waktu itu menjadi pilihan alternatif utama bagi alumni SMP selain SMA Negeri 1

Polewali, sehingga banyak peserta didik yang berasal dari kecamatan tetangga, seperti dari kecamatan wonomulyo dan kecamatan tinambung.

2. Visi dan Misi SMA Negeri 1 Campalagian

a. Visi

“Berprestasi dan berbudi pekerti Berlandaskan IMTAQ, IPTEK dan Budaya Lokal.”

b. Misi

- 1) Menyelenggarakan pembinaan terhadap peningkatan, penghayatan dan pengamalan terhadap nilai-nilai keimanan dan ketakwaan.
- 2) Menyelenggarakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif potensi dan prestasi akademik peserta didik, sesuai dengan tuntunan kurikulum.
- 3) Mengimplementasikan manajemen berbasis sekolah (MBS) dalam pengelolaan kelembagaan sekolah
- 4) Mengembangkan sikap sopan santun dalam perilaku keseharian berlandaskan budaya lokal.
- 5) Mengintensifkan pembinaan terhadap kegiatan akademik dalam meningkatkan prestasi peserta didik dalam berbagai lomba.
- 6) Mendorong dan membantu peserta didik dalam mengenali dirinya dalam upaya peningkatan prestasi Non akademik.

B. Hasil Penelitian

Setelah melaksanakan penelitian di SMA Negeri 1 Campalagian, peneliti kemudian melakukan analisis data terhadap hasil belajar peserta didik dengan menggunakan klasifikasi nilai yang telah ditentukan. Klasifikasi ini bertujuan untuk memudahkan dalam mengelompokkan capaian belajar peserta didik berdasarkan rentang skor yang diperoleh. Adapun pengelompokan nilai tersebut

adalah sebagai berikut: peserta didik dengan rentang nilai 90-100 termasuk dalam kategori sangat baik, nilai pada rentang 75-79 berada pada kategori baik, nilai antara 89-85 dikategorikan baik. Selanjutnya, nilai dengan rentang 60-0 termasuk dalam kategori rendah.

Tabel 4.1

Kategorisasi Nilai

Rentang Nilai	Keterangan	Predikat
90-100	Sangat Baik	A
85-89	Baik	B
75-84	Cukup	C
<75	Kurang	D

1. Deskripsi Hasil Belajar Peserta didik Sebelum Penerapan Model

Pembelajaran Gamifikasi pada Mata Pelajaran PAI Kelas XI

Merdeka 9.

Berdasarkan hasil penelitian sebelum penerapan model gamifikasi di SMA Negeri 1 Campalagian pada Mata Pelajaran PAI Kelas XI Merdeka 9, diperoleh data nilai pre-test sebagai berikut:

Tabel 4.2

Hasil Belajar Peserta didik Sebelum Penerapan Model Pembelajaran

Gamifikasi

No	Nama	Pre-Test
1	Muh. Yusuf	100
2	Salsa Nabila	70

3	Arni Armini Rais	94
4	Aprisal	76
5	Ikram	88
6	Ahmad Rifai	82
7	Rismawati	88
8	Sahira	88
9	Ahmad Salman	82
10	Alda Sira Adiani	88
11	Nurul Nabila	82
12	M.Nur Alim	88
13	Nury	94
14	Asmira	94
15	Muhammad Tahir	29
16	Zhul Fajri	94
17	Farhan	76
18	Rika Dwi Parila Hashira	88
19	Maulid	84
20	M.Ali	82

21	Nur Anisa	76
22	Abd.Rahman Wahyuddin	47
23	Ahmad Pagakka	82
24	Ahmad Wardan	94
25	Humaedah	88
26	Khaernnisa Tuami	41
27	Luthfi	94
28	Marni	82
29	Muh.Reyzha	29
30	Nurul Majdah	94
31	Paden	88
32	Rika Dwi Darisa Harmila	94
33	Rizal	88

Kriteria	Pre-Test
Mean	80,91
Maksimum	100
Minimum	29,41

Berdasarkan tabel 4.2 data yang diperoleh pada hasil belajar aspek kognitif sebelum menerapkan model yang digunakan terdapat 8 (delapan orang) peserta didik berada pada kategori sangat tinggi dengan rentang nilai 94-100, 17 (tujuh belas) peserta didik berada pada kategori tinggi, 5 (lima) peserta didik berada pada kategori rendah, Adapun nilai rata-rata (mean) yang diperoleh sebesar 80,91, dengan nilai maksimum sebesar 100. Hasil pada tabel nilai rata-rata (Mean) *pre-test* memiliki angka sebesar 80,91 yang menunjukkan kriteria baik.

Tabel 4.3 Nilai Frequency Pretest Kelas XI Merdeka 9

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percentt
Valid	29	2	6,1	6,1	6,1
	41	1	3,0	3,0	9,1
	47	1	3,0	3,0	12,1
	71	1	3,0	3,0	15,2
	76	3	9,1	9,1	24,2
	82	5	15,2	15,2	39,4
	82	2	6,1	6,1	45,5
	88	7	21,2	21,2	66,7
	88	2	6,1	6,1	72,7
	94	8	24,2	24,2	97,0
	100	1	3,0	3,0	100,0
Total		33	100,0	100,0	

Berdasarkan tabel 4.3, distribusi Frekuensi nilai pretest peserta didik kelas XI Merdeka 9 menunjukkan bahwa distribusi nilai peserta didik cukup bervariasi, namun sebagian besar menunjukkan hasil yang baik. Dari total 33 peserta didik, terdapat sebaran nilai mulai dari yang terendah 29 hingga yang tertinggi 100. Hasil yang paling menonjol adalah tingginya jumlah peserta didik yang memperoleh nilai tinggi. Sebanyak 8 peserta didik (24,2%) berhasil mendapatkan nilai 94. Ini menunjukkan bahwa peserta didik sudah memiliki pemahaman yang sangat kuat. Selain itu, 7 peserta didik (21,2%) memperoleh nilai 88, yang juga mengindikasikan bahwa banyak peserta didik berada pada tingkat penguasaan materi yang baik.

Meskipun banyak peserta didik yang meraih nilai tinggi, terdapat juga sebagian peserta didik yang nilainya berada dikisaran cukup dan rendah. Nilai 82 dicapai oleh 5 peserta didik, sementara nilai 76 diperoleh oleh 3 peserta didik. Di sisi lain, nilai yang paling rendah adalah 29, yang dicapai oleh 2 peserta didik. Selain itu, ada juga beberapa peserta didik yang mendapatkan nilai 41 dan 47, masing-masing 1 orang.

Secara keseluruhan, data frekuensi ini menggambarkan adanya peningkatan hasil belajar dalam kelas tersebut. mayoritas peserta didik memiliki pemahaman yang baik hingga sangat baik, yang ditunjukkan oleh tingginya frekuensi peserta didik dan yang nilainya masih sangat rendah dan memerlukan intervensi khusus untuk meningkatkan pemahaman kognitif mereka.

2. Deskripsi Hasil Belajar Peserta didik Setelah menerapkan model gamifikasi pada mata pelajaran PAI kelas XI Merdeka 9 di SMA Negeri 1 Campalagian

Tabel 4.4

Klasifikasi Nilai Peserta Didik

No.	Nilai	Keterangan
1	90-100	Sangat Baik
2	85-89	Baik
3	75-84	Cukup
4	<75	Rendah

Berdasarkan Tabel 4.4 mengenai klasifikasi nilai peserta didik setelah menerapkan model pembelajaran gamifikasi pada Mata Pelajaran PAI Kelas XI Merdeka 9, dapat diketahui bahwa nilai hasil belajar peserta didik terbagi kedalam empat kategori. Peserta didik yang memperoleh nilai 90-100 termasuk dalam kategori sangat baik, sementara nilai pada rentang 85-89 masuk dalam kategori baik, selanjutnya, peserta didik dengan nilai 75-84 berada pada kategori cukup, sedangkan nilai <75 dikategorikan sebagai rendah.

Tabel 4.5

Hasil Belajar Nilai Post-test kelas XI M.9

No.	Nama Responden	Nilai	Keterangan
1	Alda Sira Adiani	81	Baik
2	M.Reyzha	93	Sangat Baik
3	Ahmad Salman	81	Baik
4	Rika Dwi Parisa Hashira	93	Baik
5	Asmira	93	Sangat Baik
6	Abdul Rahman Wahyuddin	87	Sangat Baik

7	Ikram	93	Sangat Baik
8	Luthfi	81	Baik
9	Salsa Nabila	81	Baik
10	Nurul Nabila	87	Sangat Baik
11	Rismawati	87	Sangat Baik
12	Sahira	87	Sangat Baik
13	Nur Anisa	93	Sangat Baik
14	Farhan	100	Sangat Baik
15	Humaeda	81	Baik
16	Paden	87	Sangat Baik
17	Zhul Fajri	93	Sangat Baik
18	Maulid	81	Sangat Baik
19	Ahmad Rifai	81	Baik
20	M.Ali	87	Sangat Baik
21	Ahmad Wardan	81	Baik
22	Nury	81	Baik
23	Aprisal	87	Sangat Baik
24	Ahmad Pagakka	87	Sangat Baik
25	Andika S	87	Sangat Baik
26	Arni Armini Rais	100	Sangat Baik
27	Khaernnisa Tuami	93	Sangat Baik
28	Marni	87	Sangat Bik
29	Nurul Majdah	93	Sangat Baik
30	Rika Dwi Darisa Harmila	87	Baik

31	Muh.Yusuf	81	Baik
32	Muh.Tahir	81	Baik
33	Nabila	87	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 4.3 menunjukkan pencapaian yang sangat baik. Nilai yang diperoleh berkisar dari 81 hingga 100. Kategori penilaian yang digunakan adalah sangat baik dan baik, yang menunjukkan bahwa tidak ada peserta yang mendapatkan nilai di bawah standar kelulusan. Ini mencerminkan tingkat pemahaman materi yang tinggi secara keseluruhan. Adapun peserta didik yang berhasil mencapai nilai sempurna yaitu 100 ada 2 orang. Untuk peserta didik yang berada pada kategori baik ada 7 orang yang mendapatkan nilai 87. Nilai-nilai ini menempatkan mereka dalam kategori baik.

Kriteria	Post-test
Mean	87,5
Maximal	100
Minimum	81

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, tabel di atas menunjukkan bahwa pada nilai post-test diperoleh dengan 2 peserta didik mendapatkan nilai dengan kategori sangat baik, 7 Peserta didik mendapatkan nilai baik, serta nilai rata-rata (Mean) angka sebesar 87,5 Minimum sebesar 81 dan Maksimal sebesar 100.

Hasil tabel pada nilai rata-rata (Mean) *post-test* memiliki angka sebesar 87,5 yang menunjukkan kriteria Baik.

Tabel 4.6
Nilai Frequency Posttest Peserta Didik

		Frequency	Percent	Valid/Percent	Cumulative Percent
Valid	81	12	36,4	36,4	36,4
	88	11	33,3	33,3	69,7
	94	8	24,2	24,2	93,9
	100	2	6,1	6,1	100,0
Total		33	100,0	100,0	

Berdasarkan pada tabel 4.5, distribusi nilai posttest peserta didik kelas XI Merdeka 9 menunjukkan bahwa dari 33 peserta didik, secara umum, sebaran nilai terkonsentrasi pada rentang 81 hingga 88, dengan hanya sebagian kecil yang berhasil meraih nilai tertinggi. Nilai 81 adalah nilai yang sering diperoleh, yaitu 12 orang atau setara dengan 36,4% dari total peserta. Ini menunjukkan bahwa kelompok terbesar peserta didik mendapatkan nilai 81.

Adapun peserta didik yang mendapatkan nilai 88, ada 11 orang atau 33,3% dari total peserta didik. Terdapat 8 orang peserta didik (24,2%) yang berhasil mendapatkan nilai 94. Sementara itu, untuk nilai tertinggi yaitu 100 hanya diraih oleh 2 orang peserta didik atau 6,1%, secara keseluruhan, tabel di atas menunjukkan bahwa 69,7% dari peserta didik memiliki nilai 88 atau kurang. Kemudian, 93,9% dari seluruh peserta didik berhasil mendapatkan nilai 94 atau kurang.

3. Perbedaan Hasil Belajar Sebelum dan sesudah menerapkan model gamifikasi pada mata pelajaran PAI di SMA Negeri 1 Campalagian

Berdasarkan hasil analisis data penelitian, diperoleh gambaran hasil belajar peserta didik, diperoleh rata-rata nilai post-test sebesar 87,5 dengan kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang digunakan telah meningkatkan hasil belajar peserta didik. Untuk mengetahui besarnya peningkatan hasil belajar, peneliti menggunakan uji normalitas gain (N-gain).

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diberi perlakuan, digunakan analisis *Normalized Gain* (N Gain). Analisis ini dimaksudkan untuk mengukur sejauh mana peningkatan skor peserta didik dari pretest ke posttest secara proporsional terhadap skor maksimum yang diperoleh. Menurut Hake yang dikutip oleh Nur Halizah Andini dan Suhartyaningsih menyatakan bahwa N-Gain dikategorikan ke dalam tiga tingkatan, yaitu rendah, sedang dan tinggi.

Pembagian Skor N-Gain: Tabel 4.7

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0.7$	Tinggi
$0.3 < g < 0.7$	Sedang
$g < 0.3$	Rendah

Tabel 4.8

Hasil Uji N Gain

Kelas	Pre-test	Post-test	N. Gain	Keterangan
XI Merdeka 9	80,91	87,05	0,3216	Sedang

Berdasarkan tabel 4.7 di atas diperoleh rata-rata nilai pre-test peserta didik kelas XI Merdeka 9 sebesar 80,91, sedangkan rata-rata nilai post-test meningkat menjadi 87,05. Meskipun terdapat peningkatan nilai setelah diberikan perlakuan, hasil uji N Gain menunjukkan skor 0,3216 yang termasuk dalam kategori Sedang.

Pada bagian ini, peneliti menjawab rumusan masalah ketiga, yaitu Perbedaan hasil belajar Pretest dan posttest model pembelajaran gamifikasi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI Merdeka 9 pada mata pelajaran PAI di SMA Negeri 1 Campalagian melalui analisis statistik inferensial. Untuk itu, peneliti melakukan serangkaian pengujian:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas pada data pretest dan posttest dilakukan dengan bantuan SPSS menggunakan analisis *Shapiro-Wilk*.

Kriteria pengujiannya adalah sebagai berikut:

- 1) Apabila nilai signifikansi > dari 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi normal.
- 2) Apabila nilai signifikansi < dari 0,05 maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

Berikut adalah hasil uji normalitas data yang dilakukan peneliti dengan SPSS

Tabel 4.9

Hasil Uji Normalitas Menggunakan *Shapiro Wilk*

	Kolmogorof Smirnov			Shapiro Wilk		
	Statistic	df	Sig	Statistic	df	Sig
Pretest	.261	33	.000	0,755	33	.000
Posttest	.201	33	.002	0.897	33	.004

Berdasarkan hasil uji normalitas di atas menggunakan *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa data penelitian memiliki nilai signifikansi sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi tersebut < dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data tidak berdistribusi normal.

Selanjutnya, untuk data nilai posttest diperoleh nilai sig. 0,004. Nilai ini < dari α yaitu 0,05 dan dapat dinyatakan bahwa data nilai posttest tidak berdistribusi normal dengan nilai signifikansi 0,004 < 0,05. Dari hasil pengujian normalitas di atas maka pengujian dapat dilanjutkan dengan menggunakan uji statistik non parametrik yaitu uji *Wilcoxon Signed Runk Test* untuk menganalisis data penelitian. .

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah penerapan model pembelajaran gamifikasi pada mata pelajaran PAI. Dalam penelitian ini, analisis dilakukan menggunakan uji non parametrik, yaitu *Wilcoxon Singed Runk Test*. Berdasarkan hasil pengolahan data melalui program SPSS diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.11
Hasil Uji Hipotesis Menggunakan *Wilcoxon Singed Runk Test*

Pretest Posttest	Negative Rank	df	Mean Rank	Sum of Ranks
		17 ^a	14,4%	245,00
	Positive Rank	16 ^b	19,75	376,00
	Ties	0 ^c		
	Total	33		

	Posttest-Pretest
Z	-635 ^b
Asymp Sig (2-tailed)	.526

Berdasarkan tabel 4.7, distribusi perubahan nilai pretest dan posttest peserta didik menunjukkan pola yang jelas setelah penerapan model gamifikasi dianalisis menggunakan *Wilcoxon Signed Runk Test* menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik. Dari 33 peserta didik yang menjadi sampel penelitian, terdapat 17 peserta didik yang mengalami penurunan nilai posttest dibandingkan pretest (negatif runk). Nilai negatif runk ini memiliki mean runk 14,41 dan jumlah total runk sebesar 245,00, yang menunjukkan bahwa sebagian peserta didik mengalami penurunan pemahaman materi meskipun jumlahnya lebih sedikit dibandingkan peserta didik yang mengalami peningkatan.

Sementara itu, terdapat 16 peserta didik yang menunjukkan peningkatan nilai posttest dibandingkan pretest (positif runk), dengan mean runk 19,75 dan jumlah total runk 316,00. Nilai mean rank yang lebih tinggi pada kelompok positif ini menunjukkan bahwa perubahan nilai yang terjadi pada peserta didik yang mengalami penurunan. Hal ini menjadi indikasi bahwa model pembelajaran yang diterapkan berhasil memberikan dampak positif terhadap pemahaman dan penguasaan materi bagi sebagian besar peserta didik.

Selain itu, pada data uji Wilcoxon ini tidak terdapat nilai yang sama antara pretest dan posttest ($\text{ties} = 0$), yang berarti seluruh peserta didik mengalami perubahan nilai setelah perlakuan. Fakta ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang diterapkan mempengaruhi setiap peserta didik, baik secara positif maupun negatif, meskipun secara keseluruhan kecenderungan perubahan lebih banyak berada pada arah peningkatan.

Dengan demikian, berdasarkan analisis deskriptif Tabel 4.7, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran ini menunjukkan kecenderungan positif dalam meningkatkan kemampuan dan pemahaman peserta didik, melihat dari jumlah peserta didik yang meningkat dan besarnya rata-rata perubahan nilai yang lebih tinggi pada kelompok positif rank. Analisis ini memberikan dasar yang kuat untuk melakukan interpretasi uji hipotesis selanjutnya, bahwa model pembelajaran yang digunakan berpotensi signifikan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji non parametrik (*Wilcoxon Signed Rank Test*), karena berdasarkan uji normalitas Shapiro-Wilk diketahui bahwa data tidak berdistribusi normal ($\text{Sig.} = 0,000 < 0,05$).

Hipotesis yang digunakan adalah sebagai berikut:

- a) H_0 : Tidak Terdapat Perbedaan antara pretest dan posttest
- b) H_a : Terdapat perbedaan hasil belajar antara pretest dan posttest

Hasil analisis menggunakan SPSS, diperoleh nilai $Z = -635$ sedangkan *Asymp. Sig. (2-tailed)* = 0,5268, yang $>$ dari taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dengan posttest. Dengan kata lain, pembelajaran yang diberikan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik, dirunjukkan dengan lebih sedikit peserta didik yang mengalami peningkatan nilai (*positive rank* = 16) dibandingkan yang mengalami penurunan (*negative rank* = 17).

C. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar menggunakan model pembelajaran gamifikasi kelas XI Merdeka 9 di SMA Negeri 1 Campalagian. Untuk mengetahui hasil penelitian tersebut peneliti memberikan lembar tes pretest posttest kepada peserta didik kelas XI Merdeka 9 yang berjumlah 33 orang peserta didik.

Berdasarkan tabel nilai rata-rata pre-test peserta didik kelas XI Merdeka 9 di SMA Negeri 1 Campalagian sebelum diterapkannya model pembelajaran gamifikasi, diperoleh nilai rata-rata sebesar 80,91. Nilai tertinggi (Maximum) yang diperoleh peserta didik adalah 100, sedangkan nilai terendah (Minimum) yaitu 29. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta didik sebelum perlakuan cukup bervariasi, di mana sebagian besar peserta didik sudah berada pada kategori nilai yang relatif baik, walaupun masih terdapat beberapa peserta didik yang memperoleh nilai rendah.

Peneliti kemudian melakukan uji normalitas data menggunakan *Shapiro-Wilk* dan ditemukan hasil uji dengan nilai pretest tidak berdistribusi normal dengan nilai sig $0,000 < 0,05$. Kemudian data nilai posttest juga tidak berdistribusi normal dengan nilai sig $0,004 < 0,05$.

Kemudian, peneliti melakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji *Wilcoxon Signed Runk Test*. Ditemukan bahwa ada perbedaan nilai mean antara pretest yaitu 80,91 (Baik) dan nilai posttest yaitu 87,05 (Sangat Baik) adalah 19,75 sehingga dapat dinyatakan bahwa ada perbedaan antara nilai pretest dan posttest. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran yang digunakan, khususnya dengan mengintegrasikan model gamifikasi, mampu

memberikan dampak positif. Peserta didik menjadi lebih aktif, bersemangat, dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga lebih mudah memahami materi. Hal tersebut berimplikasi pada peningkatan hasil belajar yang lebih optimal dibandingkan sebelum penerapan model tersebut.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai posttest setelah menerapkan model gamifikasi berada pada kategori Tinggi dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 87,5, sedangkan nilai pretest sebelum menerapkan model gamifikasi sebesar 80,91. Temuan ini mengindikasikan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah diterapkannya model pembelajaran gamifikasi. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fitri Atul Azizah, Muhammad Nawir dan Nasir dalam jurnalnya menyatakan bahwa gamifikasi berbantuan media *Genialy* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar kognitif peserta didik IPA Kelas V SDN 170 Rumpia Kabupaten Wajo, berdasarkan pada temuan data pada perolehan rerata nilai *posttest* 80,00 dan rerata nilai pretest 42,86.¹

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Meyda Rohaniah dkk, dalam jurnalnya menyatakan bahwa penggunaan ragam gamifikasi *froggy jump* dalam media interaktif *educaplay* dan permainan *puxxle* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS kelas IV C di SD Muhammadiyah 8 Jagalan Surakarta yang menunjukkan indikator penilaian 57% pada siklus I menjadi 86% pada siklus II.² Terakhir, penelitian yang dilakukan oleh Meli Agustini dan Dea Mustika dalam jurnal penelitiannya menyatakan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan model kooperatif berbasis gamifikasi memiliki

¹Fitri Atul Azizah, dkk, Pengaruh Media Genially Berbasis Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Ilmu Pengetahuan Alam SDN 170 Rumpia Kabupaten Wajo, Vol. 5, No. 2, *Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 2025, h. 436.

²Meyda Rohaniah, dkk, Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Alur Penerapan Gamifikasi Di Kelas IV C, Vol. 10, No. 2, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2025, h. 1692.

rata-rata hasil post-test yang lebih tinggi, nilai rata-rata kelompok eksperimen adalah 81,61, sedangkan nilai pretest adalah 68,03 untuk kelas kontrol³.

Berdasarkan penjelasan dari hasil-hasil penelitian di atas, maka dapat dipahami bahwa model pembelajaran gamifikasi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik seperti apa yang diharapkan oleh peneliti. Bisa dilihat dari rata-rata nilai yang diperoleh setelah menggunakan model *gamifikasi*. Melalui model pembelajaran ini dapat meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik dan memudahkan untuk belajar dengan baik.

Selama proses penelitian, peneliti mengamati kemampuan peserta didik dalam bekerja sama, memahami instruksi, dan menyelesaikan tugas berdasarkan model yang diterapkan. Pada sesi terakhir, peneliti menjumlahkan skor yang diperoleh setiap kelompok untuk menilai tingkat penguasaan materi, serta melihat sejauh man peserta didik mampu mencapai ketuntasan pembelajaran. Hasil pengamatan ini memberikan gambaran bahwa meskipun ada beberapa peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami model gamifikasi, secara keseluruhan model ini memungkinkan penilaian yang lebih menyeluruh terhadap pemahaman dan kerja sama peserta didik dalam menyerap materi pelajaran.

Pada dasarnya, hasil belajar merupakan penting yang memengaruhi keberhasilan belajar peserta didik. Dengan adanya penerapan model gamifikasi ini, khususnya melalui kartu tantangan, peserta didik tidak hanya diajak untuk belajar secara kognitif melainkan juga dilatih dalam aspek psikomotorik seperti kerja sama, tanggung jawab dan sportivitas dalam menyelesaikan tugas. Selain

³Meli Agustini, Dea Mustika, Pengaruh Model Kooperatif Berbasis Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Tumbuhan Kelas IV SDN 151 Pekanbaru, Vol. 5, No. 2, *Journal Of Innovative and Creativity*, 2025, h. 17922.

itu, suasana kelas menjadi lebih hidup karena peserta didik merasa tertantang untuk berkompetisi secara sehat sekaligus bekerja sama dalam kelompok.

Hal ini menunjukkan bahwa gamifikasi mampu menjadi bahan alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam mengatransi kebosanan dan meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi guru maupun sekolah dalam upaya menciptakan proses pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil belajar peserta didik sebelum menerapkan model pembelajaran gamifikasi menunjukkan kriteria cukup baik dengan nilai pretest rata-rata (mean) sebesar 80,91, nilai minimum sebesar 29, dan nilai maximum sebesar 100. Berdasarkan tabel, rata-rata (Mean) nilai pretest diperoleh sebesar 80,91.
2. Hasil Belajar setelah menerapkan model gamifikasi mengalami peningkatan. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata (Mean) sebesar 87,05, nilai minimum 81, dan nilai maximum 100. Dengan demikian, hasil belajar peserta didik berada pada kategori tinggi, yang berarti penerapan model gamifikasi memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar.
3. berdasarkan hasil analisis uji statistik dengan menggunakan Wilcoxon Signed Rank Test, diperoleh nilai pretest sebesar 80,91 sedangkan hasil posttest sebesar 87,05 yang menunjukkan kriteria tinggi serta nilai N Gain didapatkan 0,3216 dengan kualifikasi sedang.

B. Saran

Berdasarkan apa yang telah disimpulkan dari hasil penelitian, peneliti memiliki saran yang dapat dilakukan oleh pendidik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pendidik dapat menggunakan berbagai model-model pembelajaran yang membangun semangat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah Model *Gamifikasi*. Model pembelajaran gamifikasi bisa menarik perhatian peserta

didik karena seperti permainan (*game*). Apalagi model ini diterapkan di tingkat SMA Kelas XI lebih menyukai belajar sambil bermain. Peneliti mendapat kendala dalam penelitian yaitu, Pertama, keterbatasan waktu pelaksanaan pembelajaran, karena kegiatan penelitian harus menyesuaikan dengan jadwal pembelajaran reguler di sekolah. Kedua, perbedaan kemampuan awal peserta didik, di mana ada beberapa peserta didik memiliki pemahaman yang tinggi sementara yang lain masih membutuhkan bimbingan lebih intens, sehingga memengaruhi kecepatan penerapan model pembelajaran. Selain itu, tidak semua peserta didik antusias mengikuti setiap tahap pembelajaran atau gamifikasi yang diterapkan. Peneliti juga menghadapi kendala teknis, seperti keterlibatan sarana dan prasarana di kelas yang kadang menghambat kelancaran pelaksanaan model pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia Fajar Ayu dkk, Model Pembelajaran Gamifikasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Teknologi, Vol. 2, No. 2, *Jurnal Pendidikan Islam*, 2024.
- Ariani Diana, Gamifikasi Untuk Pembelajaran, Vol. 3, No. 2, *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 2020.
- Abubakar Rifa'i, *Pengantar Metodologi Penelitian*, Cet. Ke-1, Cv. Suka-Press Uin Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2021.
- Azizah Siti Syafiqah dkk, Implementasi Model Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Pada Pelajaran PAI di SMAN 13 Bandung, Vo. 4, *Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 2024.
- Agustini Meli, Dea Mustika, Pengaruh Model Kooperatif Berbasis Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Tumbuhan Kelas IV SDN 151 Pekanbaru, Vol. 5, No. 2, *Journal Of Innovative and Creativity*, 2025.
- Atul Fitri Azizah, dkk, Pengaruh Media Genially Berbasis Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Ilmu Pengetahuan Alam SDN 170 Rumpia Kabupaten Wajo, Vol. 5, No. 2, *Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 2025.
- Andini Nur Halizsah, Suhartyaningsih, Efektivitas Model Contextual Teaching Learning Terhadap Pemahaman Konsep dalam Pembelajaran IPA Siswa Sekolah Dasar: Studi pada Kelas IV SDN Inpres Kananga 1, Vol. 2, No. 1, *Jurnal Pendidikan MIPA dan Teknologi*, 2025.
- Firmansyah Mokh Iman, Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan dasar dan Fungsi, Vol. 17, No. 2, *Jurnal Pendidikan Agama Islam-Ta'lim*, 2019.
- Hajaroh Siti, Raehanah, *Statistika Penelitian (Teori dan Praktik)*, Mataram: Sanabil, 2022.
- Ibrahim Andi, Alang Asrul Haq dkk, *Metodologi Penelitian*, Gunandarma Ilmu, 2018.
- Iba Zainuddin, Wardhan Aditya, *Metode Penelitian*, , Jawa Tengah: Eureka Media Aksara, 2023.
- Jusuf Heni, Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran, *Jurnal Ticom*, Vol. 5 No. 1; 2016.
- Karimuddin Abdullah, Misbahul Jannah dkk, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022.
- Kusuma Yanti Yandri, Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Based Learning di Kelas III Sekolah Dasar, Vol. 4, No. 3, 2020.
- Librianty Herwina Dewi dan Sumantri M. Syarif, Peningkatan Belajar Melalui Metode Bercakap-Cakap pada Pembelajaran Bahasa Inggris, 2014.

- Lopo Ferdinan Leonadus, *Menjadi Guru Profesional: Penguasaan Keterampilan dalam Mengajar Melalui Microteaching*, Jakarta Barat: PT Indonesia Delapan Kreasi Nusa, 2025.
- Lasmini Waya Ini, Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Mata Pelajaran IPA di Kelas V SD Negeri 2 Tahara, Vol. 4, No. 4, *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 2016.
- Mulyani Sri Rochani, *Metodologi Penelitian*, Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung, 2021.
- Magnalena Ina dkk, Analisis Penggunaan Teknik Pre-Test dan Post-test pada Mata Pelajaran Matematika dalam Kebersihan Evaluasi Pembelajaran di SDN Bojong 04, Vol. 3, Nomor 2, *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2021.
- Natusion Torkis, Simeru Arden dkk, *Model-Model Pembelajaran*, Jawa Tengah: Lakeisha, 2019.
- Nuryadi, dkk, *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*, Yogyakarta: Sibuku Media, 2017.
- Pakaya, Idan I, Hakeu Febrianto dkk, Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dalam proses Pembelajaran di MTS Terpadu Al-Azhfar, Vol. 6, No. 2, *Jurnal PGMI*, 2023.
- Namir Moh dkk, Efektivitas Model Pembelajaran Student Facilitator and Explaining Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta didik Kelas VIII SMP Negeri 18 Lau Kabupaten Maros, Vol. 2, No. 2, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2019.
- Nurmaningsih Sri Maya dkk, Model Pembelajaran Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Usia Dini, Vol. 5, No. 6, *Jurnal Indo Mathedu Intellectuals*, 2024.
- Purwanto, *Teknik Penyusunan Instrumen Uji Validitas dan Reliabilitas Penelitian Ekonomi Syariah*, Magelang: StaiaPress, 2018.
- Purwanto, Tujuan Pendidikan dan Hasil Belajar Domain dan Taksonomi, No. 16X/*Teknodik*, 2005.
- Rahayuningsih Titik, Penerapan Model Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kerjasama Siswa di dalam Kelompok Kelas X-4 di Salah Satu SMA Kristen di Tangerang, Vol. 2, No.1, *Jurnal: Kairos Jurnal Ilmiah*, 2022.
- Rustinarsih Lis, *Make A Match Cara Menyenangkan Belajar Membaca Wacana Aksara Jawa*, Solo: Yayasan Lembaga Gumun Indonesia (YLGU), 2021.
- Ratnasari Khurin'in, Permatasari Yoits Dyah, Shalihah Maret'atus, Peran Pendidikan Agama Islam dalam Pembentukan Karakter Sosial dalam Bermasyarakat, Vol. 11, No. 2, *Jurnal Studi Keislaman Falasifa*, 2020.
- Rojabi Muh Adnan dkk, Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika, Vol. 07, No. 01, *Jurnal Pembelajaran Inovasi*, 2024.

- Rohaniah Meyda, dkk, Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Alur Penerapan Gamifikasi Di Kelas IV C, Vol. 10, No. 2, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2025.
- Sumantri M. Syarif, Librianty Herwina Dewi, Peningkatan Partisipasi Belajar Melalui Metode Bercakap-Cakap pada Pembelajaran Bahasa Inggris, Vol. 8 Edisi 1, April 2014.
- Sriyono, Darmawan Bambang, Ginanjar Eggi G, Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Rendahnya Partisipasi Belajar Peserta didik SMK, Vol. 6, No. 2 Desember 2019.
- Salsabila Az-Zahra, Hana Fatin Yasmin Hadiyya dkk, Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Siswa SDN 1 Kayuambon Kelas 4, Vol. 3, *Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa*, 2024.
- Soesana Abigail, Subakti Hani dkk, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Yayasan Kita Menulis, 2023.
- Sahir Syafrida Hafni, *Metodologi Penelitian*, Cet-Ke-1, Jogjakarta: Penerbit KBM Indonesia, 2021.
- Sihotang Hotmaulina, *Metode Penelitian Kuantitatif* Jakarta: Uki Press, 2023.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta 2019.
- Tarihoran Destika dkk, Teori Belajar Robert Mills Gagne dan Penerapan dalam Pembelajaran Matematika, Vol. 4, No. 3, *Jurnal Mathedu (Mathematic Education Journal)*, 2021.
- Umar Mardan, *Buku Ajar Pendidikan Agama Islam*, Jawa Tengah: Pena Persada, 2020.
- Veronica Aries Ernawati dkk, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Sumatera Barat: PT Global Eksekutif Teknologi, 2022.
- Warsita Bambang, Teori Belajar Robert M. Gagne dan Implikasinya pada Pentingnya Pusat Sumber Belajar, iVol. XII, No. 1, *Jurnal Teknodik*, 2008.
- Yunita Purwa Nuralia dkk, *Gamification Membuat Belajar Seasik Bermain Game*, Cv. Andi Offset, Yogyakarta, 2020.

**L
A
M
P
I
R
A
N**

Lampiran 1 **Tenaga Pendidik dan Kependidikan SMA Negeri 1 Campalagian**

Tabel Tenaga Pendidik SMA Negeri 1 Campalagian

No	Nama	Jenis PTK	Ket
1	Abdul Mannan	Guru Mapel	PNS
2	Alimin	Guru Mapel	PNS
3	Arman Mursalin	Guru Mapel	PNS
4	Asriah. B	Guru Mapel	PNS
5	Badaruddin	Guru Mapel	PNS
6	Badrun Azman. B	Guru BK	PNS
7	Bahtiar	Guru Mapel	PNS
8	Harleks	Guru Mapel	PNS
9	Husnawati	Guru Mapel	PNS
10	Ibrahim	Guru Mapelk	PNS
11	Indrayanti	Guru Mapel	PNS
12	Irfan	Guru Mapel	PNS
13	Jasmirah	Guru Mapel	PNS
14	Jazari	Guru Mapel	PNS
15	Lasabara	Guru Mapel	PNS
16	Muhammad Dahlan	Guru Mapel	PNS
17	Muhammad Yusuf	Guru Mapel	PNS
18	Mustafa	Guru Mapel	PNS
19	Najemiyah	Guru Mapel	PNS
20	Narda Iskandar	Guru Mapel	PNS
21	Nurbayatia	Guru Mapel	PNS
22	Nurhan	Guru Mapel	PNS
23	Nurmiati	Guru Mapel	PNS
24	Nurpaisah	Guru Mapel	PNS
25	Patmiani	Guru Mapel	PNS
26	Rahmawati	Guru Mapel	PNS

27	Rosmini	Guru Mapel	PNS
28	Salahuddin	Guru Mapel	PNS
29	Sirajat	Guru Mapel	PNS
30	Sukmawati	Guru Mapel	PNS
31	Suriyanti	Guru Mapel	PNS
32	Syamsiah	Guru Mapel	PNS
33	Fatmawati	Guru Mapel	PNS
34	A Sri Pratiwi Fadilatul	Guru Mapel	PPPK
35	Mukarramah	Guru Mapel	PPPK
36	Fadli	Guru Mapel	PPPK
37	Hasbi Assidiq	Guru Mapel	PPPK
38	Husniah	Guru TIK	PPPK
39	Kasmawati	Guru Mapel	PPPK
40	Magfirah	Guru Mapel	PPPK
41	Muh. Afif Ramatil	Guru Mapel	PPPK
42	Mujtahida	Guru Mapel	PPPK
43	Nurlatifah	Guru Mapel	PPPK
44	Padilah. L	Guru Mapel	PPPK
45	Rusman	Guru Mapel	PPPK
46	Sri Aslia Buyung	Guru Mapel	PPPK
47	Suriani	Guru Mapel	PPPK
48	Udhin	Guru Mapel	PPPK
49	Ernawati	Honor Daerah	TK.I Provinsi
50	Harun Yusuf	Honor Daerah	TK.I Provinsi
51	Irfan	Honor Daerah	TK.I Provinsi
52	Masriani	Honor Daerah	TK.I Provinsi
53	Misbawaty	Honor Daerah	TK.I Provinsi
54	Muhammad Saleh M, S.Ag.	Honor Daerah	TK.I Provinsi
55	Rahmaniah	Honor Daerah	TK.I Provinsi
56	Rosliati	Honor Daerah	TK.I Provinsi

57	Sumardin	Honor Daerah	TK.I Provinsi
58	Wasliah	Honor Daerah	TK.I Provinsi
59	Darmawati	Guru Mapel	Honor Sekolah
60	Dermawan	Guru BK	Honor Sekolah
61	Dewi Astuti Azikin	Guru Mapel	Honor Sekolah
62	Ermianti	Guru BK	Honor Sekolah
63	Irwan Tajieb	Guru BK	Honor Sekolah
64	Nurul Izzah. F Sabhyati Asri	Guru BK	Honor Sekolah
65	Munandar	Guru BK	Honor Sekolah
66	Siti Napisah	Guru BK	Honor Sekolah
67	Wahyu	Guru Mapel	Honor Sekolah
68	Hasanuddin. B	Kepala Sekolah	PNS
69	Aldien Arief	Tenaga Administrasi	Tenaga Honor Sekolah
70	Bambang	Penjaga Sekolah	Honor Daerah TK.I
71	Berlian Rahman	Sekolah	Honor Daerah TK.I
72	Burhanuddin	Tenaga Perpustakaan dan Tenaga Administrasi	Honor Daerah
73	Darmawati A	Tenaga Administrasi	Honor Daerah TK.I
74	Fitri	Tenaga Administrasi Sekolah	Honor Sekolah
75	Harmiawati	Tenaga Administrasi	Honor Daerah
76	Herni	Tenaga Honor	Honor Daerah

		Sekolah	TK.I
77	Ismail. A	Petugas Keamanan	Honor Daerah TK.I
78	M. Akbar Agus. B	Sekolah	Honor Daerah TK.I
79	Nasriah Syarifah Andriani Abbas	Tenaga Perpustakaan	Honor Daerah TK.I
80	Wahyuddin	Tenaga Administrasi	Honor Daerah TK.I
81	Yusuf	Petugas Keamanan	Honor Daerah TK.I

Sarana dan Prasarana SMA Negeri 1 Campalagian

No	Nama	Total
1	Ruang Kelas	30 Ruang
2	Laboratorium IPA	1 Ruang
3	Laboratorium Biologi	1 Ruang
4	Laboratorium Bahasa	1 Ruang
5	Laboratorium Komputer	1 Ruang
6	Perpustakaan	1 Ruang
7	Sanitasi Guru	2 Ruang
8	Sanitasi Peserta didik	2 Ruang

Lampiran 2**Lembar Pre-test****Nama :****Kelas :**

1. Apa arti dari berpikir kritis?
 - a. Menerima semua informasi apa adanya
 - b. Menolak semua pendapat
 - c. Menganalisis informasi dengan logis dan objektif
 - d. Tidak mempercayai siapa pun
2. Salah satu ciri orang yang berpikir kritis adalah?
 - a. Cepat marah
 - b. Mudah terpengaruh
 - c. Bertanya dan menyelidiki fakta
 - d. Ikut-ikutan pendapat mayoritas
3. Apa kepanjangan dari IPTEK?
 - a. Ilmu pengetahuan dan teknologi
 - b. Informasi dan teknologi
 - c. Inovasi dan teknik
 - d. Ilmu pengetahuan alam
 - e. Industri dan pengetahuan
4. Apa Manfaat berpikir kritis dalam kehidupan sehari-hari?
 - a. Membuat keputusan cepat tanpa berpikir
 - b. Meningkatkan konflik
 - c. Menyelesaikan masalah dengan logis
 - d. Membuat seseorang selalu menolak pendapat orang lain.
5. Berpikir kritis dapat dikembangkan melalui kegiatan berikut, kecuali?
 - a. Membaca
 - b. Berdiskusi
 - c. Bertanya
 - d. Menghafal tanpa memahami
6. Mengapa IPTEK penting dalam kehidupan modern?
 - a. Membuat manusia malas berpikir karena semua sudah canggih
 - b. Mempermudah kehidupan dan membantu menyelesaikan masalah secara efektif
 - c. Membuat manusia tidak perlu sekolah
 - d. Hanya bermanfaat untuk orang kaya
7. Berpikir kritis membantu kita untuk?
 - a. Menganalisis masalah dan mengambil keputusan secara logis
 - b. Menolak semua pendapat yang berbeda
 - c. Menghafal semua informasi tanpa memahami
 - d. Langsung percaya semua informasi dari media

8. Apa makna utama dari Q.S. Ali Imran ayat 190-191?
 - a. Perintah untuk menghafal Al-Qur'an
 - b. Anjuran untuk berzikir di tempat sepi
 - c. Perintah untuk meninggalkan dunia
 - d. Seruan untuk menggunakan akal dalam merenungi ciptaanNya
9. Dalam Q.S. Ali Imran ayat 191, aktivitas berpikir kritis ditunjukkan dengan?
 - a. Bertanya tanpa dasar
 - b. Merenungi penciptaan langit dan bumi
 - c. Menolak semua pendapat
 - d. Menghafal ayat tanpa memahami isinya
10. Hukum tajwid pada kata **إِنَّ** dalam ayat 190 adalah?
 - a. Idgham bilagunnah
 - b. Qalqalah
 - c. Ghunnah
 - d. Ikhfa'
11. Apa arti dari **يَتَفَكَّرُونَ** dalam Q.S. Ali Imran ayat 191 adalah?
 - a. Mereka bersyukur
 - b. Mereka mengingat
 - c. Mereka berbicara
 - d. Mereka berpikir
12. Asbabun nuzul Q.S. Ali Imran ayat 190-191 berkaitan dengan?
 - a. Turunnya wahyu pertama
 - b. Dorongan agar manusia menggunakan akalnya untuk merenungi ciptaan Allah
 - c. Larangan menyekutukan Allah
 - d. Perintah perang di jalan Allah
13. Lengkapilah sambungan ayat berikut ini!
..... إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ وَالاخْتِلافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ
 - a. نُورٌ عَلَى نُورٍ يَهْدِي اللَّهُ لِنُورِهِ مَنْ يَشَاءُ
 - b. وَفِي أَنْفُسِكُمْ أَفَلَا تُبْصِرُونَ
 - c. فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا
 - d. **لَا يَأْتِي لِأُولِي الْأَلْبَابِ**
14. Apa manfaat dari merenungi pergantian siang dan malam seperti yang dijelaskan dalam Q.S. Ali Imran/3: ayat 190-191?
 - a. Agar manusia bisa tidur lebih lama
 - b. Agar manusia memperbanyak harta
 - c. Agar manusia tidak tertinggal teknologi
 - d. Agar manusia berpikir dan mengambil pelajaran
15. Siapakah orang yang disebut sebagai ulul albab dalam Q.S. Ali Imran/3: 190-191?
 - a. Orang yang menguasai ilmu kedokteran
 - b. Orang yang banyak berdoa
 - c. Orang yang memiliki kekuatan fisik

- d. Orang yang berpikir kritis dan mengingat Allah dalam segala keadaan
16. Apa isi kandungan dari Q.S. Ali Imran ayat 191 berdasarkan terjemahan dalam teks?
- a. Allah menciptakan malam untuk untuk tidur semata
 - b. Orang beriman tidak perlu berpikir tentang alam
 - c. Orang beriman selalu ingat Allah dalam segala keadaan dan merenungkan ciptaan-Nya
 - d. Langit dan bumi diciptakan agar manusia hidup nyaman
17. Apa yang dilakukan Rasulullah SAW ketika membaca Q.S. Ali Imran ayat 190-191 menurut kisah dari Aisyah r.a.?
- a. Merenungkan kandungan ayat sambil duduk dan berdiri
 - b. Menangis karena mengingat keluarganya
 - c. Langsung karena tidur kelelahan
 - d. Membaca tanpa mengetahui artinya
18. Apa isi pesan utama dari hadits yang diriwayatkan oleh Abu Hurairah r.a. tentang menyampaikan informasi?
- a. Boleh menyampaikan semua informasi asal tidak memfitnah
 - b. Orang yang menyampaikan semua informasi yang didengar tergolong pendusta
 - c. Informasi harus disebarluaskan tanpa diteliti kebenarannya
 - d. Orang beriman wajib percaya semua berita yang datang
19. Menurut Q.S. Az-Zumar ayat 18, siapakah orang yang mendapat petunjuk dari Allah?
- a. Orang yang mengikuti semua ucapan orang banyak
 - b. Orang yang mendengarkan perkataan lalu mengikuti yang terbaik
 - c. Orang yang selalu mencari berita viral
 - d. Orang yang menyebarkan informasi secara luas
20. Apa yang sebaiknya dilakukan seseorang ketika menerima suatu informasi menurut Q.S. Al-Hujurat ayat 6?
- a. Menyampaikan segera agar tidak tertinggal
 - b. Mengabaikan karena belum tentu benar
 - c. Menyaring dan memeriksa kebenaran informasi terlebih dahulu
 - d. Mempercayai informasi jika berasal dari orang banyak

Lembar Post-test**Nama :****Kelas :**

1. Apa arti dari berpikir kritis?
 - a. Menerima semua informasi apa adanya
 - b. Menolak semua pendapat
 - c. Menganalisis informasi dengan logis dan objektif
 - d. Tidak mempercayai siapa pun
2. Salah satu ciri orang yang berpikir kritis adalah?
 - a. Cepat marah
 - b. Mudah terpengaruh
 - c. Bertanya dan menyelidiki fakta
 - d. Ikut-ikutan pendapat mayoritas
3. Apa kepanjangan dari IPTEK?
 - a. Ilmu pengetahuan dan teknologi
 - b. Informasi dan teknologi
 - c. Inovasi dan teknik
 - d. Industri dan pengetahuan
4. Apa Manfaat berpikir kritis dalam kehidupan sehari-hari?
 - a. Membuat keputusan cepat tanpa berpikir
 - b. Meningkatkan konflik
 - c. Menyelesaikan masalah dengan logis
 - d. Membuat seseorang selalu menolak pendapat orang lain.
5. Berpikir kritis dapat dikembangkan melalui kegiatan berikut, kecuali?
 - a. Membaca
 - b. Berdiskusi
 - c. Bertanya
 - d. Menghafal tanpa memahami
6. Mengapa IPTEK penting dalam kehidupan modern?
 - a. Membuat manusia malas berpikir karena semua sudah canggih
 - b. Mempermudah kehidupan dan membantu menyelesaikan masalah secara efektif
 - c. Membuat manusia tidak perlu sekolah
 - d. Hanya bermanfaat untuk orang kaya
7. Berpikir kritis membantu kita untuk?
 - a. Menganalisis masalah dan mengambil keputusan secara logis
 - b. Menolak semua pendapat yang berbeda
 - c. Menghafal semua informasi tanpa memahami
 - d. Langsung percaya semua informasi dari media
8. Apa makna utama dari Q.S. Ali Imran ayat 190-191?
 - a. Perintah untuk menghafal Al-Qur'an
 - b. Anjuran untuk berzikir di tempat sepi

- c. Seruan untuk menggunakan akal dalam merenungi ciptaan Allah
 - d. Perintah untuk meninggalkan dunia
9. Dalam Q.S. Ali Imran ayat 191, aktivitas berpikir kritis ditunjukkan dengan?
- a. Bertanya tanpa dasar
 - b. Merenungi penciptaan langit dan bumi
 - c. Menolak semua pendapat
 - d. Menghafal ayat tanpa memahami isinya
10. Hukum tajwid pada kata **إِنَّ** dalam ayat 190 adalah?
- a. Idgham bilagunnah
 - b. Qalqalah
 - c. Ghunnah
 - d. Ikhfa'
11. Apa arti dari **يَتَفَكَّرُونَ** dalam Q.S. Ali Imran ayat 191 adalah?
- a. Mereka bersyukur
 - b. Mereka mengingat
 - c. Mereka berbicara
 - d. Mereka berpikir
12. Asbabun nuzul Q.S. Ali Imran ayat 190-191 berkaitan dengan?
- a. Turunnya wahyu pertama
 - b. Dorongan agar manusia menggunakan akalinya untuk merenungi ciptaan Allah
 - c. Larangan menyekutukan Allah
 - d. Perintah perang di jalan Allah
13. Lengkapilah sambungan ayat berikut ini!
 إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ.....
- a. نُورٌ عَلَى نُورٍ يَهْدِي اللَّهُ لِنُورِهِ مَنْ يَشَاءُ
 - b. وَفِي أَنْفُسِكُمْ أَفَلَا تُبْصِرُونَ
 - c. فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا
 - d. لَايْتِ لِأُولِي الْأَلْبَابِ
14. Apa manfaat dari merenungi pergantian siang dan malam seperti yang dijelaskan dalam Q.S. Ali Imran/3: ayat 190-191?
- a. Agar manusia bisa tidur lebih lama
 - b. Agar manusia memperbanyak harta
 - c. Agar manusia tidak tertinggal teknologi
 - d. Agar manusia berpikir dan mengambil pelajaran
15. Siapakah orang yang disebut sebagai ulul albab dalam Q.S. Ali Imran/3: 190-191?
- a. Orang yang menguasai ilmu kedokteran
 - b. Orang yang banyak berdoa
 - c. Orang yang memiliki kekuatan fisik
 - d. Orang yang berpikir kritis dan mengingat Allah dalam segala keadaan

16. Apa isi kandungan dari Q.S. Ali Imran ayat 191 berdasarkan terjemahan dalam teks?
 - a. Allah menciptakan malam untuk untuk tidur semata
 - b. Orang beriman tidak perlu berpikir tentang alam
 - c. Orang beriman selalu ingat Allah dalam segala keadaan dan merenungkan ciptaan-Nya
 - d. Langit dan bumi diciptakan agar manusia hidup nyaman
17. Apa yang dilakukan Rasulullah SAW ketika membaca Q.S. Ali Imran ayat 190-191 menurut kisah dari Aisyah r.a.?
 - a. Merenungkan kandungan ayat sambil duduk dan berdiri
 - b. Menangis karena mengingat keluarganya
 - c. Langsung karena tidur kelelahan
 - d. Membaca tanpa mengetahui artinya
18. Apa isi pesan utama dari hadits yang diriwayatkan oleh Abu Hurairah r.a. tentang menyampaikan informasi?
 - a. Boleh menyampaikan semua informasi asal tidak memfitnah
 - b. Orang yang menyampaikan semua informasi yang didengar tergolong pendusta
 - c. Informasi harus disebarluaskan tanpa diteliti kebenarannya
 - d. Orang beriman wajib percaya semua berita yang datang
19. Menurut Q.S. Az-Zumar ayat 18, siapakah orang yang mendapat petunjuk dari Allah?
 - a. Orang yang mengikuti semua ucapan orang banyak
 - b. Orang yang mendengarkan perkataan lalu mengikuti yang terbaik
 - c. Orang yang selalu mencari berita viral
 - d. Orang yang menyebarkan informasi secara luas
20. Apa yang sebaiknya dilakukan seseorang ketika menerima suatu informasi menurut Q.S. Al-Hujurat ayat 6?
 - a. Menyampaikan segera agar tidak tertinggal
 - b. Mengabaikan karena belum tentu benar
 - c. Menyaring dan memeriksa kebenaran informasi terlebih dahulu
 - d. Mempercayai informasi jika berasal dari orang banyak

Lampiran 3 (Frequency Nilai Pretest)

Pretest					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	29	2	6,1	6,1	6,1
	41	1	3,0	3,0	9,1
	47	1	3,0	3,0	12,1
	71	1	3,0	3,0	15,2
	76	3	9,1	9,1	24,2
	82	5	15,2	15,2	39,4
	82	2	6,1	6,1	45,5
	88	7	21,2	21,2	66,7
	88	2	6,1	6,1	72,7
	94	8	24,2	24,2	97,0
	100	1	3,0	3,0	100,0
	Total		33	100,0	100,0

Lampiran 4 (Uji Reliabilitas Instrumen)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,645	20

Lampiran 5 (Frequency Nilai Posttest)

Posttest					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	81	12	36,4	36,4	36,4
	88	11	33,3	33,3	69,7
	94	8	24,2	24,2	93,9
	100	2	6,1	6,1	100,0
Total		33	100,0	100,0	

Lampiran 6

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	,281	33	,000	,755	33	,000
Posttest	,201	33	,002	,897	33	,004

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 7**Ranks**

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest - Pretest	Negative Ranks	17 ^a	14,41	245,00
	Positive Ranks	16 ^b	19,75	316,00
	Ties	0 ^c		
	Total	33		

a. Posttest < Pretest

b. Posttest > Pretest

c. Posttest = Pretest

MODUL AJAR PENELITIAN

MODUL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI KELAS XI FASE E	
INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS PENULIS	
Penyusun	: Zulfa Sahro
Instansi	: SMA Negeri 1 Campalagian
Tahun Penyusunan	: Tahun 2025
Jenjang Sekolah	: SMAN
Mata Pelajaran	: Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Fase	: E Kelas XI (Ganjil)
Materi Pokok	: Berpikir Kritis dan Semangat Mencintai IPTEK
Alokasi Pertemuan	: 3x Pertemuan (3x45 Menit)
B. CAPAIAN PEMBELAJARAN	
Peserta didik dapat menjelaskan pengertian berpikir kritis dengan bahasa sendiri. Peserta didik dapat menyebutkan manfaat berpikir kritis, peserta didik mampu menjelaskan pentingnya IPTEK bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan kehidupan masyarakat, peserta didik memberikan contoh penerapan berpikir kritis dan kecintaan terhadap IPTEK dalam Kehidupan sehari-hari.	
C. TUJUAN PEMBELAJARAN	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mampu Menjelaskan Pengertian dan pentingnya berpikir kritis dengan bahasa sendiri ➤ Mampu menyebutkan manfaat berpikir kritis ➤ Mampu menerapkan contoh berpikir kritis dalam kehidupan sehari-hari. 	
D. ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik mampu menjelaskan pengertian berpikir kritis dengan bahasa sendiri ➤ Peserta didik dapat menyebutkan manfaat berpikir kritis ➤ Peserta didik mampu menjelaskan pentingnya IPTEK bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan kehidupan masyarakat. ➤ Peserta didik mampu memberikan contoh penerapan berpikir kritis dalam kehidupan sehari-hari. 	
E. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang maha esa ➤ Berakhlak mulia ➤ Mandiri ➤ Bernalar kritis 	
F. SARANA DAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Papan Tulis, Spidol serta alat tulis lainnya ➤ LCD/Proyektor (jika ada) ➤ Leptop/HP Peserta didik ➤ Buku Paket Peserta didik Kelas XI 	


G. TARGET PESERTA DIDIK
33 Peserta didik
H. MODEL PEMBELAJARAN
➤ Model Pembelajaran Gamifikasi menggunakan Quiz Card Level
PEMBELAJARAN 1
A. PENDAHULUAN (20 Menit)
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru Memberi salam kepada peserta didik, lalu peserta didik menjawab salam dari guru. ➤ Guru dan peserta didik memulai dengan berdoa bersama ➤ Guru memulai absensi ➤ Guru dan peserta didik melakukan tanya jawab terkait materi yang akan di pelajari ➤ Guru menjelaskan tujuan pembelajaran
B. KEGIATAN INTI (60 Menit)
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran menggunakan model gamifikasi, termasuk aturan permainan, level dan sistem poin yang digunakan. ➤ Guru membagi peserta didik menjadi 3 kelompok secara merata ➤ Guru memberikan arahan kepada setiap kelompok untuk membaca dan memahami materi yang telah disediakan sebagai bekal dalam menyelesaikan tantangan. ➤ Guru membagikan kartu tantangan (level) kepada setiap kelompok ➤ Setiap kelompok mengambil 1 kartu untuk level pertama ➤ Setiap kelompok melakukan diskusi berdasarkan kartu tantangan yang diperoleh untuk menemukan jawaban atau solusi yang tepat ➤ Setelah diskusi selesai, perwakilan kelompok menghadap guru untuk mempersentasikan hasil diskusi dan mendapatkan penilaian. ➤ Guru memberikan umpan balik dan poin berdasarkan hasil diskusi kelompok ➤ Kelompok yang telah menyelesaikan level pertama dapat melanjutkan ke level berikutnya dengan mengambil kartu tantangan baru ➤ Kegiatan berlangsung hingga waktu yang ditentukan atau semua level selesai dikerjakan ➤ Guru mengamati dan melakukan penilaian sikap, keaktifan, dan keterampilan peserta didik selama kegiatan berlangsung.
C. KEGIATAN PENUTUP (10 Menit)

- Peserta didik
 - Peserta didik bersama kelompok melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran, seperti:
 - Apa yang telah dipelajari
 - bagaimana cara mereka menemukan jawaban
 - Kesulitan yang dihadapi selama menyelesaikan tantangan
- Refleksi Guru
 - Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan menyampaikan sedikit materi tambahan terkait berpikir kritis
 - Guru memberikan motivasi kepada peserta didik terkait pentingnya menemukan informasi yang relevan sebelum mengambil keputusan.

D. ASESMEN

- Asesmen formatif
Asesmen formatif jenis penelitian yang dilakukan selama proses pembelajaran untuk memantau pemahaman peserta didik dan membantu guru menyesuaikan pengajaran
 - Guru mengamati diskusi kelompok saat mengerjakan tantangan gamifikasi
- Asesmen Reflektif
Asesmen Reflektif membantu peserta didik mengevaluasi proses belajar mereka sendiri dan menyadari strategi atau cara menyadari strategi atau cara yang digunakan selama pembelajaran.
 - Diskusi kelompok tentang strategi yang digunakan untuk menemukan jawaban
- Asesmen Sumatif

Lampiran 8

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI (STAIN) MAJENE
JURUSAN TARBİYAH DAN KEGURUAN
Jl. Balai Cadangan Kerja (BLK) Kal. Totol Kac. Bangsee Kabupaten Majene
Website: www.stainmajene.ac.id, email: stainmajene16@gmail.com

Majene, 24 Juli 2025

Nomor : B-K/34 /Stn.03/III.1.a/TL.00/07/2025
Lampiran : 1 (satu)
Perihal : Surat Izin Penelitian

Kepada Yth,
Bapak / Ibu Kepala SMA Negeri 1 Campalagian

Di –
Tempat

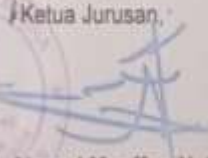
Assalamu 'Alaikum Wr.Wb

Bersama dengan surat ini kami memohon ijin kepada Bapak/Ibu untuk berkenan menerima mahasiswa / (i) kami di Sekolah Bapak /Ibu a.n: **Zulfa Sahro** NIM: 10156122044, Kegiatan Kunjungan ini dilakukan guna memperoleh data penelitian untuk penyusunan skripsi.



Demikian surat permohonan izin kami buat, atas perhatian dan kerjasama bapak/ibu kami sampaikan terima kasih.

Wabillahittaufig walhidayah
Wassalamu 'alaikum Wr.Wb

Mengetahui,
Ketua Jurusan,


Dr. Ahmad Muaffaq N. S. Ag., M. Pd
Nip. 197408151998031004

Lampiran 9

 PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI BARAT
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN DAERAH
UPTD SMAN 1 CAMPALAGIAN
Jalan Poros Majene Lapeo, Campalagian, Polewali Mandar, 91353
Laman: www.smanca.sch.id. Pos-el: sman1campalagian@gmail.com 

SURAT KETERANGAN TELAH MELALUKAN PENELITIAN
Nomor 000.9.2/397/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Drs. Hasanuddin. B
NIP : 196812311993031135
Pangkat/Gol. Ruang : Pembina Utama Muda/(IV/c)
Jabatan : Kepala Sekolah


Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Zulfa Sahro
NIM : 10156121044
Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan – (S1)
Fakultas : -
Perguruan Tinggi : Sekolah Tinggi Agama Islam (STAIN) Majene

Benar telah mengadakan penelitian di UPTD SMAN 1 Campalagian pada tanggal 28 Juli S.d 8 Agustus 2025 dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul **"IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN GAMIFIKASI DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XI MERDEKA 9 PADA MATA PELAJARAN PAI DI SMA NEGERI 1 CAMPALAGIAN"**.

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Campalagian, 8 Agustus 2025
Kepala Sekolah,



Drs. Hasanuddin. B
Pembina Utama Muda/(IV/c)
NIP 196812311993031135

Lampiran 10 (Dokumentasi)



Pengerjaan Pretest Kelas XI Merdeka 9



Penerapan Model Gamifikasi

Berbasis Card Level



Pengerjaan Posttest



Daftar Hadir Peserta Didik kelas XI Merdeka 9



RIWAYAT HIDUP



ZULFA SAHRO lahir di Bonde pada tanggal 25 Februari 2003 Kec. Campalagian Kab. Polewali Mandar Provinsi Sulawesi Barat. Merupakan anak keempat dari enam bersaudara sebagai anak dari pasangan bapak Syamsuddin dan Alm. Ibu Nurma. Proses pendidikannya dimulai dari MI yaitu Madrasah Ibtidaiyah Bonde yang berada di campalagian sulawesi barat

dan tamat pada tahun 2015. Kemudian melanjutkan pendidikannya dibangku MTS yaitu Madrasah Tsanawiyah Pergis pada tahun 2016 dan selesai pada tahun 2018. Penulis melanjutkan pendidikannya di jenjang Madrasah Aliyah Pergis (MA) dan tamat pada tahun 2021. Ketika melakukan pendaftaran di perguruan tinggi, Penulis mengambil jalur seleksi Prestasi Akademik Nasional Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri (SPAN-PTKIN) di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Majene. Jurusan Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) pada tahun 2021. Dengan penuh rasa syukur, penulis akhirnya berhasil menyelesaikan masa studinya selama 4 tahun di STAIN Majene pada tahun 2025 dengan tugas akhir yaitu pengerjaan skripsi yang berjudul **“Implementasi Model Pembelajaran Gamifikasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI Merdeka 9 Pada Mata Pelajaran PAI Di SMA Negeri 1 Campalagian”**.