

**EFEKTIVITAS METODE GAMIFIKASI DALAM MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI KELAS XI BUSANA 4 DI SMK
NEGERI 1 MAJENE**



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:

AHMAD ASYARI
NIM:10156119004

**JURUSAN TARBIYAH DAN KEGURUAN
STAIN MAEJENE
2023**

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul “Efektivitas Metode Gamifikasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas XI Busana 4 di SMK Negeri 1 Majene” yang disusun oleh **Ahmad Asyari, NIM:10156119004**, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN MAJENE, telah diuji dan dipertahankan dalam sidang Munaqasyah yang diselenggarakan pada hari Jumat 6 Oktober 2023 M, bertepatan dengan Jumat 20 Rabiul Awal 1445 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, 11 Juni 2024

Majene, 4 Dzulhijjah 1445 H

DEWAN PENGUJI

Ketua : Darwis, S.Si., M.Si. (.....)
Sekretaris : Muhammad Saddang, S.Si., M.Pd. (.....)
Munaqisy I : Bulqia Mas’ud, S.S., M.Ed. (.....)
Munaqisy II : Kamus, Lc., S.H., S.Pd.I., M.Pd. (.....)
Pembimbing I : Muhammad Idris Hasanuddin, S.Pd.I, M.Pd.I. (.....)
Pembimbing II : Achmad Taqlidul Chair Fachruddin, S.Pd., M.Pd. (.....)

Diketahui Oleh :

Ketua Jurusan Tarbiyah dan Keguruan

Dr. Hamzah S. Fathani., M.Th.I.

NIP : 197106232014111001

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing penulisan skripsi saudara **Ahmad Asyari** NIM:10156119004. Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam pada Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN MAJENE, setelah meneliti dan mengoreksi secara seksama skripsi berjudul **“Efektivitas Metode Gamifikasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas XI Busana 4 di SMK Negeri 1 Majene”** 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, 27 September 2023

Pembimbing I

Pembimbing II

Muhammad Idris Hasanuddin, S.Pd.I., M.Pd.I.
NIP. 198411122019031007

Achmad Taqlidul CF, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199103312019031015

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ahmad Asyari
NIM : 10156119004
Tempat, Tanggal Lahir : Pambusuang, 19 November 2023
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan
Alamat : Jl. K.H.Abdul Hafid, Dusun Babalembang, Desa
Pambusuang, Kec. Balanipa, Kab. Polewali Mandar
Judul : Efektivitas Metode Gamifikasi dalam Meningkatkan
Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran
Pendidikan Agama Islam di Kelas XI Busana 4 di
SMK Negeri 1 Majene.

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar adalah hasil karya sendiri. Jika di kemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain, Sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Majene, 27 September 2023
Penyusun,

Ahmad Asyari
NIM: 10156119004

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan taufiq-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya ilmiah ini. Demikian pula, salam dan shalawat semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW.

Dengan selesainya skripsi ini yang berjudul “Efektivitas Metode Gamifikasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas XI Busana 4 di SMK Negeri 1 Majene”. Tiada lembar yang paling inti dalam laporan skripsi ini kecuali lembar persembahan, laporan skripsi ini saya persembahkan sebagai tanda bukti kepada orangtua, sahabat serta teman-teman yang selalu memberi support untuk menyelesaikan skripsi ini. Penulis patut menyampaikan ucapan terima kasih kepada segenap keluarga besar, Ayahanda Turja Salawaly dan Ibunda Nur Aima selaku orang tua penulis yang telah mengikhlaskan pengorbanannya dalam memelihara, mendidik, dan menghidupi penulis sejak kecil hingga studi ke tingkat perguruan tinggi, saudara-saudaraku yang telah memberikan dukungan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dan kepada berbagai pihak. Sedikit atau banyaknya bantuan mereka semuanya menjadikan penulis dapat mewujudkan karya ilmiah ini. Berkenaan dengan itu, ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya penulis patut berikan kepada:

1. Prof. Dr. Wasilah Sahabuddin, ST. MT. selaku Ketua STAIN Majene.
2. Dr. Muliadi, S. Ag., M. Sos. I. selaku Wakil Ketua Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga.
3. Dr. Suddin Bani, M. Ag. selaku Wakil Ketua Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan.
4. Dr. Anwar Sadat, M. Ag. selaku Wakil Ketua Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama.
5. Dr. Hamzah S. Fathani, S. Ag., M. Th. I. selaku Ketua Jurusan Tarbiyah dan Keguruan.
6. Darwis, S.Si., M.Si. selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam
7. Muhammad Idris Hasanuddin S.Pd.I., M.Pd.I. selaku pembimbing pertama
8. Achmad Taqlidul Chair Fachruddin, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing kedua
9. Bulqia Mas'ud, M.Ed. selaku penguji pertama
10. Kamus, Lc., S.H., S.Pd.I., M.Pd. selaku penguji kedua
11. Keluarga penyusun yang telah memberikan dukungan moril dan material serta doa.
12. Para Guru dan adik-adik kelas XI Busana SMK Negeri 1 Majene yang telah menerima peneliti untuk mendapatkan data penelitian.
13. Kepada diri sendiri yang menyelesaikan skripsi ini meskipun banyak cobaan dan rintangan yang menghampiri.
14. Kepada Jasmani Galsabila yang selalu bersedia memberikan bantuan dan dukungan serta motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
15. Kepada teman-teman komunitas Kapader yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam menyusun skripsi ini

16. Kepada saudari Khairunnisa, Aslia Alwi dan kawan-kawannya senantiasa menjadi garda terdepan menjadi orang pertama yang membantu kebutuhan saat peneliti sedang melaksanakan ujian.
17. Kepada saudara Ridwan, Nurrahmad, Ardy, M. Heri Sofyan dan teman-teman di sekret yang telah memberi tumpangan tinggal di kosnya saat tugas-tugas kuliah rumit dikerjakan.
18. Kepada saudara dan saudari PAI 1 yang kebersamai dalam proses penyelesaian studi ini.
19. Kepada seluruh rekan-rekan mahasiswa pada Jurusan Tarbiyah dan Keguruan, Khususnya pada program studi Pendidikan Agama Islam, serta seluruh teman-teman yang tidak bisa penulis sebutkan namanya satu persatu yang senantiasa memberikan motivasi, bersama melewati masa kuliah dengan penuh kenangan dan dorongan serta selalu memberikan semangat dalam penyelesaian skripsi ini, semoga dapat menjadi amal ibadah di sisi Allah SWT.

Demikian penulis ucapkan banyak terima kasih yang sebesar-besarnya semoga Allah SWT membalas kebaikan yang mereka berikan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, khususnya bagi penulis sendiri. Penulis menyadari masih banyak kekurangan, kesalahan, serta kehilafan yang dilakukan, oleh karena itu demi kesempurnaan skripsi ini penulis mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak untuk perbaikan kedepannya.

Pambusuang, 25 september 2023

Penyusun ,

Ahmad Asyari
NIM. 10156119004

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
PENGESAHAN SKRIPSI	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
ABSTRAK	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Hipotesis	7
D. Defenisi Operasional dan Ruang Lingkup Pembahasan	7
E. Kajian Pustaka	9
F. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	11
BAB II TINJAUAN TEORETIS	14
A. Metode Gemification.....	14
B. Hasil Belajar	19
C. Pendidikan Agama Islam	22
D. Kerangk Pikir	24
BAB III METODE PENELITIAN	26
A. Jenis dan Lokasi Penelitian	26
B. Pendekatan Penelitian	27
C. Populasi dan Sampel	29
D. Metode Pengumpulan Data	29
E. Instrumen Penelitian.....	32
F. Validasi dan Realibitas Data	32
G. Teknik Pengolahan Data dan Analisis Data.....	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	41
A. Profil Sekolah.....	41
B. Hasil Penelitian	43
C. Pembahasan.....	57
BAB V KESIMPULAN	63

A. Kesimpulan	63
B. Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA	65
DAFTAR LAMPIRAN	68
RIWAYAT HIDUP	83

DAFTAR TABEL

Tabel 1.....	6
Tabel 2.....	33
Tabel 3.....	35
Tabel 4.....	36
Tabel 5.....	37
Tabel 6.....	39
Tabel 7.....	40
Tabel 8.....	44
Tabel 9.....	50
Tabel 10.....	53
Tabel 11.....	55
Tabel 12.....	56
Tabel 13.....	57
Tabel 14.....	58

ABSTRAK

Nama : Ahmad Asyari

Nim : 10156119004

Program studi : Pendidikan Agama Islam

Judul : Efektivitas Metode Gamifikasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas XI Busana 4 di SMK Negeri 1 Majene

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui nilai hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI sebelum dan setelah menerapkan metode gamifikasi dan mengetahui efektivitas metode gamifikasi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di kelas XI Busana 4 di SMK Negeri 1 Majene. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan Pendekatan *pre-eksperimental design* tipe (*One Groups Pre-test-Posttest*). Hasil penelitian yang didapatkan dalam penelitian ini adalah: pertama, adapun hasil belajar peserta didik sebelum menerapkan metode gamifikasi pada mata pelajaran PAI di kelas XI Busana 4 memiliki nilai rata-rata *pre-test* 64,17, kedua, adapun hasil belajar peserta didik setelah menerapkan metode gamifikasi pada mata pelajaran PAI di kelas XI Busana 4 memiliki nilai rata-rata *post-test* 77,50, ketiga, efektivitas metode gamifikasi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik menggunakan uji *normalize gain* memperoleh nilai sebesar $0,4819 = 48,19\%$ dengan (interpretasi sedang) artinya kurang efektif. Berdasarkan dari kategori tafsiran efektivitas *n-gain*, jika nilai *n-gain* < 40% maka dinyatakan tidak efektif, jika nilai *n-gain* = 40% - 55% maka dinyatakan kurang efektif, jika nilai *n-gain* = 56% - 75% maka dinyatakan cukup efektif, dan jika nilai *n-gain* > 76% maka dinyatakan efektif. Karena nilai *n-gain* adalah $0,4819/48,19\%$ maka dinyatakan kurang efektif dan nilai *n-gain* < 56% maka H_0 ditolak dan H_a diterima artinya adalah tidak terdapat efektivitas setelah menerapkan metode gamifikasi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di kelas XI Busana 4 di SMK Negeri 1 Majene.

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

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu upaya sadar serta terencana yang dilaksanakan oleh beberapa manusia atas manusia yang lainnya yang mempunyai tujuan untuk menghapuskan ketidaktahuan yang dimiliki manusia yang lain itu.¹ Menurut Undang-Undang No.20 tahun 2003 pasal 3 mengenai sistem pendidikan nasional menetapkan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.² Pendidikan sangat penting bagi kehidupan manusia, dalam hal ini Al-Qur'an telah membahas betapa pentingnya mencari ilmu pengetahuan dalam kehidupan sebagaimana dalam Q.S At-Taubah/9:122.

وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنْفِرُوا كَافَّةً ۚ فَلَوْلَا نَفَرَ مِن كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي
الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ ۚ

Terjemahan Bahasa Mandar:

*Andiangi sipato' di to matappa di'o lamba nasang (dipammusuang).
Mangapa anna andiang lamba di bassana sisaapa tau na
mappeapahangngi pe'guruanna (pe'guruan) agama na mambei tangngar
(naseha') di bassana (umma'na) mua' diangi membali'mo, mamoarei*

¹ Dinayanti, *Jurnal Kreatif Tadulako Online:Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Cooperative Learning Tipe Student Teams Achievement Divisions (STAD) Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SDN 20 Tolitoli*, Vol.4(9), 2016,h.186.

² *Seri Perundang-Undangan: Perundangan Tentang Kurikulum Sistem Pendidikan Nasional*, (Cet. 1 , Jakarta: Pustaka Yustisia, 2013), h. 5.

*se'iya mala manjagai alawena.*³

Terjemahannya:

Tidak sepatutnya orang-orang mukmin pergi semuanya (ke medan perang). Mengapa sebagian dari setiap golongan di antara mereka tidak pergi (tinggal bersama Rasulullah) untuk memperdalam pengetahuan agama mereka dan memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali, agar mereka dapat menjaga dirinya?⁴

Ayat di atas menjelaskan bahwa tidak semua umat islam diharuskan mengikuti perang apabila sudah ada sebagian umat muslim yang telah mengikuti perang, tetapi harus ada pembagian tugas dalam suatu kelompok atau masyarakat, sebagian ada yang berangkat perang dan sebagian lainnya bertekun menuntut ilmu serta mendalami ilmu-ilmu syariat islam agar dapat diajarkan kepada umat muslim secara merata. Sehingga dakwah islam mampu dilakukan dengan cara lebih bermanfaat dan efektif serta dapat meningkatkan kecerdasan umat islam.⁵

Untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah dikemukakan dalam Undang-Undang di atas, maka dibutuhkan peran guru sebagai pendidik yang kompeten dalam memanfaatkan teknologi yang ada, penggunaan metode pembelajaran yang tepat, dan penggunaan media dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik pada zaman ini, sehingga mampu meningkatkan kualitas dan hasil belajar peserta didik.⁶

³ Kementerian Agama RI, Koroang Mala'bi: Al-Qur'an Terjemahan Bahasa Mandar dan Indonesia (Makassar:Balitbang Agama, 2019), h.382.

⁴Kementerian Agama Republik Indonesia. Qur'an Kemenag, Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019.

⁵ Abd.Basir, *Ayat-Ayat Al-Qur'an Dalam Perspektif Pendidikan Islam*, (Cet.I, Banjarmasin; IAIN Antasari Press,2020), h.59.

⁶ Abidin, *Jurnal: Upaya Guru PAI Menanggulangi Kemalasan Belajar Al-Qur'an Siswa SD Selama Pandemi Covid-19 di Kabupaten Blitar*, Vol.5(1), 2021, h.21.

Menurut Ferdinant Alexander dan Fenni Regina Pono dalam jurnalnya mengungkapkan bahwa pemilihan metode yang tepat dan sesuai dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.⁷ Keberhasilan dan peningkatan nilai hasil belajar peserta didik dapat diketahui melalui tercapainya nilai indikator hasil belajar yaitu Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan oleh pendidik. Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil yang dicapai setelah melalui proses pembelajaran baik mental maupun psikis yang berlangsung aktif dalam pembelajaran yang berupa perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan serta nilai-nilai sikap terhadap pembelajaran dan hasil belajar diwujudkan dalam angka.⁸

Seorang pendidik perlu mempersiapkan strategi dalam proses pembelajaran yang sesuai untuk menghadapi era revolusi industri 4.0.⁹ Penggunaan teori belajar serta metode yang tepat merupakan salah satu bagian yang harus dipertimbangkan dalam penyusunan strategi tersebut.¹⁰ Oleh sebab itu, dengan terdapatnya fasilitas, prasarana, teknologi, serta data yang mencukupi, maka pendidik dan peserta didik diharapkan dapat menggunakannya dengan baik, terutama dalam proses pembelajaran.

Namun secara realistis pemanfaatan teknologi dan pemilihan metode yang

⁷ Ferdinant Alexander dan Fenni Regina Pono, *Jurnal Ilmiah Religiosity Entity Humanity: Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Examples Non Examples Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa*, Vol.1(2), 2019, h. 111.

⁸ Muh.Nawir dkk, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika: Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Facilitator and Explaining Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 18 Lau Kabupaten Maros*, Vol. 2(2), 2019. Hal. 102.

⁹ M.Arsyad, *Teori Belajar dan Peran Guru Pada Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0* (Cet. I; Banjarmasin: Lambung Mangkurat University Press, 2021), h. 4.

¹⁰ M.Arsyad, *Teori Belajar dan Peran Guru Pada Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0*, h. 4

tepat dalam proses pembelajaran belum maksimal di Indonesia.¹¹ Hal ini dibuktikan dengan adanya salah satu sekolah yang mengalami fenomena tersebut yaitu SMK Negeri 1 Majene. Dari observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti di sekolah tersebut. Selama peneliti melakukan pengamatan pada proses pembelajaran PAI di kelas XI Busana 4, guru yang bersangkutan tersebut masih menerapkan metode yang monoton seperti metode ceramah dan diskusi serta penggunaan dan pemanfaatan teknologi yang masih sangat kurang, sehingga beberapa peserta didik menyalah gunakan *smartphone* nya dengan membuka media sosial dan bahkan bermain game selama proses pembelajaran berlangsung. Sehingga hal tersebut berdampak pada minat belajar serta hasil belajar peserta didik menjadi tidak maksimal. Adapun hasil belajar peserta didik di SMK Negeri 1 Majene tepatnya di kelas XI Busana 4 sedikit yang mencapai nilai standar, bahkan masih banyak peserta didik yang tidak mencapai nilai KKM dalam mata pelajaran PAI. Dapat kita lihat dari daftar penilaian berikut.

Tabel 1

Daftar Penilaian Peserta Didik kelas XI Busana 4

DAFTAR PENILAIAN SISWA SMKN 1 MAJENE Kelas : XI Busana 4					
No	Nama Siswa	Penilaian			
		Latihan			Ulangan Harian
1	NURUL FADILAH	75	80	70	70
2	ELFIRA.S	70	85	75	62
3	FARAH ALFIYAH	75	70	75	65

¹¹ Erwin Sawitri, dkk, *Hambatan dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi, Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2019, h. 211.

4	HILDAMAYANTI	75			55
5	HUSNA	75	80	80	70
6	ISNA AMALIAH R	75	75	80	67
7	INDAH	70	80	80	72
8	KALSUM NAZILA	75	80	100	70
9	LUTFIAH NORMAN	85			60
10	MARDIANA	75	75	80	80
11	MARZA	70	75	80	65
12	MELY	70	75	80	62
13	NUR AMALIAH RAMADANI	75	80	75	64
14	NUR SUCI AULIA RAMADANI	80	75	80	70
15	NURMILA	75	80	80	68
16	NURPAIDAH	75	75	80	70
17	NURUL AMINAH	75	75	80	60
18	PATRIANI	75	80	85	67
19	PUTRI NIDAH KIRANA	70	80	75	80
20	RAMADANI.S	75	80	70	60
21	ROSMAWATI	70	80	75	62
22	SALWA	80	75	80	72
23	SUKMA AYU ARYANTI	75	75	70	67
24	SURIANTI	75	80	70	68

Sesuai data di atas, hal tersebut terjadi karena adanya penggunaan metode yang monoton atau konvensional yang membuat peserta didik cenderung pasif dan merasa bosan ketika mengikuti pembelajaran PAI hal ini selaras dengan ungkapan salah seorang peserta didik yang ada di sekolah tersebut mengungkapkan bahwa dia merasa jenuh dan cenderung pasif serta kurang memahami ketika mata pelajaran PAI berlangsung.¹² Oleh karena itu, sebagai guru atau calon guru harus bisa mengubah metode yang sudah umum digunakan seperti metode ceramah menjadi metode pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif sehingga dapat menumbuhkan minat peserta didik dalam mengikuti proses

¹² Peserta didik SMK Negeri 1 Majene, *Wawancara*, Majene 6 oktober 2022

pembelajaran di kelas dan hasil belajar peserta didik mampu meningkat.¹³

Untuk menciptakan pembelajaran yang efektif serta terlaksana secara maksimal, maka dibutuhkan dukungan dari metode, alat, media dan bahan yang memadai agar dapat mewujudkan pembelajaran yang aktif sehingga pemilihan metode yang bersifat interaktif mampu meningkatkan mutu, minat belajar dan hasil belajar peserta didik seperti memilih menggunakan metode *Gamification* (Gamifikasi).¹⁴ Metode gamifikasi ini dapat diterapkan baik dalam menilai peserta didik guna melihat hasil belajar yang telah diperoleh maupun dalam menambah motivasi serta ketertarikan dalam mengikuti proses pembelajaran.¹⁵

Metode gamifikasi adalah salah satu metode pembelajaran dengan memadukan unsur-unsur game ataupun video game dengan maksud dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik serta mewujudkan perasaan *enjoy* terhadap proses pembelajaran, selain dari pada itu mampu digunakan untuk mengambil hal-hal menarik minat peserta didik serta membuat peserta didik terinspirasi agar selalu melakukan pembelajaran.¹⁶

Menurut Ita Kurnia, dkk dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa penerapan metode gamifikasi dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam

¹³ Dhestha Hazilla Aliputri, *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar: Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, Vol.2(1), 2018, h. 71.

¹⁴ Syarip Hidayat dkk, *Journal of Elementary Education: Metode Gamification Sebagai Solusi Fenomena Learning Loss Dalam Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19: A Literatur Review*, Vol.4(5), 2021, h. 743.

¹⁵ Muhammad Ghiyats Ristiana, *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif: Pandangan Mahasiswa Calon Guru Dalam Penggunaan Model Gamifikasi Dalam Pembelajaran Matematika*, Vol.4(1), 2021, h. 129.

¹⁶ Heni Jusuf, *Jurnal TICOM: Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran*, Vol.5(1), 2016, h. 2.

mengikuti proses pembelajaran serta peserta didik mampu memahami pelajaran dengan baik, hal ini dibuktikan dengan hasil ujian siswa mendapatkan diatas rata-rata KKM.¹⁷ Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa metode gamifikasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dan layak diterapkan dalam proses pembelajaran.

Mengenai permasalahan yang ada di atas, maka peneliti akan menulis serta mengkaji dan membahas efektivitas metode gamifikasi dalam bentuk penelitian skripsi dengan judul “Efektivitas Metode Gamifikasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI di Kelas XI Busana 4 di SMK Negeri 1 Majene”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar peserta didik sebelum menerapkan metode gamifikasi pada mata pelajaran PAI di kelas XI Busana 4 di SMK Negeri 1 Majene?
2. Bagaimana hasil belajar peserta didik setelah menerapkan metode gamifikasi pada mata pelajaran PAI di kelas XI Busana 4 di SMK Negeri 1 Majene?
3. Apakah metode gamifikasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di kelas XI Busana 4 di SMK Negeri 1 Majene?

¹⁷ Ita Kurnia dkk, *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara: Game Hago Sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Vol.7(1), 2021, h. 126.

C. Hipotesis

Adapun hipotesis yang telah dikemukakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

H_a : Adanya efektivitas setelah menerapkan metode gamifikasi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di kelas XI Busana 4 di SMK Negeri 1 Majene.

H_o : Tidak adanya efektivitas setelah menerapkan metode gamifikasi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di kelas XI Busana 4 di SMK Negeri 1 Majene.

D. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Pembahasan

Sebagaimana judul skripsi yang telah dikemukakan di atas yaitu : “Efektivitas Metode Gamifikasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI di Kelas XI Busana 4 di SMK Negeri 1 Majene”. Untuk menghindari perbedaan persepsi antara pembaca dengan penulis. Maka penulis perlu memberikan definisi terhadap variabel yang terdapat dalam skripsi ini.

1. Definisi Operasional

a. Metode Gamifikasi

Metode gamifikasi adalah sebuah metode pembelajaran yang dapat digunakan baik pembelajaran jarak jauh (online) maupun pembelajaran langsung (offline) yang menggunakan elemen-elemen game dalam proses pembelajaran dan mampu menumbuhkan motivasi belajar peserta didik serta membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Metode ini dapat diterapkan dengan menggunakan aplikasi atau mengakses halaman internet yang telah disediakan.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah tingkat berkembangnya mental seseorang menjadi lebih baik pada saat telah melakukan pembelajaran. Yang dimaksud dengan tingkat perkembangan mental tersebut yaitu jenis-jenis hasil belajar seperti aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar yang diidentifikasi dalam penelitian ini adalah kemampuan kognitif peserta didik yang berupa nilai yang ditentukan dari hasil pretest dan posttest.

2. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini berfokus pada peningkatan hasil belajar peserta didik pada aspek kognitif dengan menggunakan metode gamifikasi terkhusus pada mata pelajaran PAI. Apakah metode gamifikasi ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik atau justru sebaliknya tidak efektif. Jadi inti dari ruang lingkup dalam penelitian ini adalah metode gamifikasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar yang terfokus pada aspek kognitif peserta didik, dan penelitian ini mencakup dua variabel, yaitu metode gamifikasi sebagai variabel bebas, dan hasil belajar sebagai variabel terikat.

E. Kajian Pustaka

Sebelum penulisan proposal ini penulis telah mempelajari beberapa jurnal dan skripsi terlebih dahulu yang kiranya dapat dijadikan referensi serta acuan bagi penulis. Adapun bahan kajian dalam penulisan ini adalah sebagai berikut:

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Sufyan Syafiq Rahmatullah, Ahmad Mulyadiprana dan Nana Ganda pada tahun 2022 dalam sebuah jurnal

mengenai pengaruh model pembelajaran gamifikasi terhadap partisipasi peserta didik, menunjukkan hasil penelitiannya bahwa setelah melakukan uji hipotesis dengan menggunakan Uji T menghasilkan thitung yaitu 8.472 dengan signifikansi 5% atau 0,05 menghasilkan ttabel = 2.120. maka dari itu, pembelajaran yang menerapkan model gamifikasi memiliki pengaruh terhadap partisipasi siswa dibandingkan pembelajaran yang menggunakan model konvensional.¹⁸ Persamaan penelitian dalam jurnal ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis yaitu sama-sama meneliti mengenai metode atau model pembelajaran gamifikasi serta memiliki metode penelitian yang sama yaitu kuantitatif eksperimen. Sedangkan perbedaan penelitian dalam jurnal tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis yaitu variabel yang diteliti berbeda, pada penelitian sebelumnya peneliti meneliti pengaruh model gamifikasi terhadap partisipasi peserta didik sedangkan dalam penelitian ini terfokus pada pengaruh metode gamifikasi terhadap hasil belajar peserta didik, kemudian perbedaan selanjutnya yaitu lokasi penelitian.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Intan Primaniar M dalam skripsinya yang membahas mengenai penerapan gamifikasi pembelajaran berbantu aplikasi *Powtoon* pada materi jurnal penyesuaian Untuk Meningkatkan motivasi belajar peserta didik, mengungkapkan hasil penelitiannya bahwa adanya peningkatan persentase skor rata-rata motivasi belajar dalam pembukuan jurnal penyesuaian peserta didik kelas X Akuntansi 1 SMKN 1 Tempel Tahun Ajaran 2017/2018,

¹⁸ Sufyan Syafiq Rahmatullah dkk, *Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi: Pengaruh Model Pembelajaran Gamification Terhadap Partisipasi Siswa Kelas VI Sekolah Dasar*, Vol. 4(3), 2022, h. 160.

yaitu pada siklus I menunjukkan 76,20% skor motivasi belajar peserta didik, kemudian pada siklus II naik menjadi 82,55% hal ini sudah memenuhi dalam kriteria keberhasilan penelitian yaitu 80%.¹⁹ Adapun persamaan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan metode gamifikasi. Adapun perbedaannya yaitu variabel terikatnya, dan objek penelitian yang dilakukan, serta lokasi penelitian.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Giyats Ristiana dan Jarnawi Afgani Dahlan pada tahun 2021 mengenai pandangan mahasiswa calon guru terhadap penggunaan metode gamifikasi dalam pembelajaran matematika, menunjukkan hasil penelitiannya bahwa ada 60% lebih partisipan menyukai game dan sebanyak 90% lebih partisipan yang berminat untuk mengikuti pembelajaran matematika dengan model pembelajaran gamifikasi. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat diketahui bahwa seseorang dapat menyukai game karena mampu membuat kesenangan, penghilang kejenuhan, peningkatan kemampuan berpikir, menyelesaikan tantangan, interaksi sosial, mendapatkan pengetahuan baru, berkompetisi dan merealisasikan apa yang tidak bisa direalisasikan dan adapun seseorang tidak menyukai game karena dapat membuang waktu, cepat jenuh, tidak suka tantangan, tidak tertarik pada game tertentu, dan takut kecanduan.²⁰ Persamaan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti mengenai metode gamifikasi. Adapun perbedaan dalam penelitian sebelumnya dengan penelitian ini yaitu variabel yang digunakan, pada penelitian sebelumnya meneliti pandangan seorang

¹⁹ Intan Primaniar M, *Skripsi: Penerapan Gamifikasi Pembelajaran Berbantu Aplikasi Powtoon pada Materi Jurnal Penyesuaian untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi 1 SMKN 1 Tempel Tahun Ajaran 2017/2018* (Universitas Negeri Yogyakarta, 2018), h. 76.

²⁰ M.Giyats Ristiana, *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif: Pandangan Mahasiswa Calon Guru dalam Penggunaan Metode Gamification dalam Pembelajaran Matematika*, h. 135.

calon guru terhadap penggunaan metode gamifikasi dalam pembelajaran matematika, sedangkan dalam penelitian ini fokus meneliti pengaruh metode gamifikasi terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran PAI, perbedaan selanjutnya adalah metode yang digunakan, pada penelitian sebelumnya menggunakan metode kuantitatif deskriptif sedangkan penelitian ini menggunakan kuantitatif eksperimen, kemudian perbedaan selanjutnya terdapat pada lokasi penelitian dan mata pelajaran yang digunakan.

F. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Mengetahui hasil belajar peserta didik sebelum menerapkan metode gamifikasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas XI Busana 4 di SMK Negeri 1 Majene.
- b. Mengetahui hasil belajar peserta didik setelah menerapkan metode gamifikasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas XI Busana 4 di SMK Negeri 1 Majene.
- c. Mengetahui efektivitas metode gamifikasi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas XI Busana 4 di SMK Negeri 1 Majene.

2. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan baik dalam secara ilmiah maupun secara praktis.

- a. Kegunaan Ilmiah

- 1) Sebagai suatu upaya memperdalam serta memperkaya ilmu pengetahuan pada bidang pendidikan, terutama yang berkaitan dengan pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan metode gamification di kelas XI.
- 2) Sebagai bahan kajian untuk kelengkapan wawasan pengetahuan serta keterampilan dan diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam proses perkembangan ilmu pengetahuan terkhusus pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, dengan menggunakan metode gamification dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

b. Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat terhadap sekolah, pendidik dan peserta didik.

1) Kegunaan Bagi Penulis

Bagi penulis, untuk mengetahui efektivitas metode gamifikasi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas XI Busana 4 di SMK Negeri 1 Majene.

2) Kegunaan Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi lembaga pendidikan serta menjadi motivasi dan inovasi dalam meningkatkan efektivitas dalam melaksanakan proses pembelajaran.

3) Kegunaan Bagi Pendidik dan Peserta Didik

Untuk pendidik dan peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat memotivasi pendidik dan peserta didik untuk terus belajar secara mandiri

dengan memanfaatkan teknologi yang ada agar proses pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam terlaksana lebih menarik dan lebih menyenangkan.

BAB II

TINJAUAN TEORETIS

A. Metode Gamifikasi

1. Pengertian Metode Gamifikasi

Menurut Syarip Hidayat metode gamifikasi adalah sebuah metode pembelajaran yang mampu digunakan baik dalam pembelajaran online maupun pembelajaran langsung serta dapat meningkatkan minat dan partisipasi belajar peserta didik.¹

M.Giyats Ristiana mendefinisikan metode gamifikasi merupakan metode pembelajaran yang menggunakan elemen game dalam proses pembelajaran sehingga mampu membuat peserta didik lebih interaktif dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.² Metode gamifikasi dapat diimplementasikan dengan menyesuaikan bidang tertentu, metode ini berguna dalam memudahkan peserta didik untuk memahami pembelajaran serta membuat suatu pembelajaran lebih menarik.³ Gamifikasi memiliki sejumlah elemen yang akan bekerja pada tiga bidang. Hal yang pertama adalah dinamika yang berkaitan dengan persepsi serta pengalaman permainan, yang memuat beberapa unsur seperti gaya naratif, plot, sasaran serta tujuan. Hal yang kedua yaitu mekanika, hal ini berkaitan dengan mesin dari keseluruhan sistem yang akan menjadi pendorong dalam permainan

¹ Syarip Hidayat dkk, *Journal of Elementary Education: Metode Gamification Sebagai Solusi Fenomena Learning Loss Dalam Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19: A Literatur Review*, h. 744.

² M.Giyats Ristiana, *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif: Pandangan Mahasiswa Calon Guru dalam Penggunaan Metode Gamification dalam Pembelajaran Matematika*, h. 129.

³ F.Pradana, *Jurnal: Pengaruh Elemen Gamification Terhadap Hasil Belajar Siswa pada E-learning Pemrograman Java*, h. 9.

tersebut. Hal yang ketiga adalah pemberian penghargaan kepada para audiens atau pemain seperti poin, level medali dan peringkat.⁴ Dengan adanya tiga elemen tersebut, gamifikasi atau gamification ini akan memberikan dampak positif kepada peserta didik seperti dapat membuat peserta didik menjadi lebih interaktif serta memotivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.⁵

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa metode gamifikasi merupakan sebuah metode pembelajaran yang mampu digunakan baik pembelajaran jarak jauh (*online*) maupun pembelajaran langsung (*offline*) dengan menggunakan unsur-unsur game dalam proses pembelajaran sehingga mampu membuat pembelajaran menjadi lebih menarik serta interaktif, dan metode ini dapat diterapkan dengan menggunakan media aplikasi ataupun mengakses halaman internet telah ditentukan dan disediakan.

2. Jenis-Jenis Metode Gamifikasi

Dalam metode ini, terdapat dua jenis metode gamification atau biasa disebut dengan gamifikasi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran, adapun jenis-jenisnya sebagai berikut:

a. Gamifikasi Struktural

Gamifikasi Struktural adalah bentuk gamifikasi yang menggunakan elemen-elemen game atau permainan ke dalam beberapa materi pembelajaran

⁴ Muhammad Rijal Wahid Muharram, *Jurnal Pendidikan: Gamifikasi dalam Pembelajaran Matematika Melalui Productive Struggle Sebagai Solusi Pembelajaran Selama Pandemi*, Vol.4(2), 2021, h. 269.

⁵ Anastasia Lidya Maukar dkk, *Journal of Information Technology and Computer Science: Model Pembelajaran Kolaborasi dengan Gamifikasi: Sebuah Kajian Pustaka*, Vol.7(3), 2022, h. 124.

yang bertujuan membuat peserta didik untuk mengakses semua materi pembelajaran tanpa merubah bentuk penyajian materi pembelajaran itu sendiri. Jenis gamifikasi ini memiliki tujuan utama yaitu agar peserta didik mampu termotivasi dalam mempelajari atau mengakses materi pembelajaran serta melibatkan dalam proses pembelajaran dengan memberikan penghargaan atas pencapaian atau keberhasilan peserta didik setelah mengakses materi pelajaran yang telah disiapkan.⁶

b. *Gamifikasi Konten*

Gamifikasi Konten merupakan penggunaan elemen game serta penggunaan pola pikir sebuah game terhadap materi pembelajaran yang bertujuan agar materi pembelajaran tersebut dapat menyerupai tampilan seperti game. Mengenai materi pembelajaran dalam gamifikasi konten dilakukan melalui pengembangan materi pembelajaran yang dikembangkan dengan komponen game, hal tersebut berupa penggunaan tingkatan atau level terhadap materi pembelajaran dan terdapat alur cerita atau penggunaan elemen game dalam materi pembelajaran.⁷

3. Jenis-Jenis Game Metode Gamifikasi

Berikut beberapa game yang dapat digunakan pendidik dalam menerapkan metode gamifikasi dalam prose pembelajaran yaitu:

- a. Permainan pencocokan
- b. Kuis
- c. Membuka kotak

⁶ Diana Ariani, *Jurnal Pembelajaran Inovatif: Gamifikasi untuk Pmebelajaran*, Vol.3(2), 2020, h. 146.

⁷ Diana Ariani, *Jurnal Pembelajaran Inovatif: Gamifikasi untuk Pmebelajaran*, h. 147

- d. Benarkan kalimat
- e. Kartu lampu kilat
- f. Roda acak
- g. Menemukan kecocokan
- h. Teka teki silang
- i. Mencari kata
- j. Kata yang hilang
- k. Kuis game show

Pemilihan game dapat dilakukan baik secara random ataupun memilih sesuai dengan keinginan peserta didik dan pendidik.

4. Langkah-langkah Penerapan Metode Gamifikasi

Berikut ini merupakan langkah-langkah penerapan metode gamification atau gamifikasi dalam pembelajaran secara garis besarnya:

- a. Menetapkan tujuan pembelajaran.
- b. Menentukan ide.
- c. Membuat skenario permainan.
- d. Membentuk kelompok (bila perlu).
- e. Menerapkan dinamika permainan.⁸

5. Kelebihan dan Kekurangan Metode Gamifikasi

- a. Kelebihan Metode Gamifikasi

Menurut Heni Jusuf ada beberapa kelebihan metode gamification dibandingkan dengan metode pembelajaran lainnya yaitu:

⁸ Intan Primaniar M, *Skripsi: Penerapan Gamifikasi Pembelajaran Berbantu Aplikasi Powtoon pada Materi Jurnal Penyesuaian untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi 1 SMKN 1 Tempel Tahun Ajaran 2017/2018*, h. 22.

- 1) Membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan
- 2) Mendorong peserta didik untuk mampu menyelesaikan kegiatan pembelajaran
- 3) Peserta didik menjadi lebih fokus serta lebih muda memahami materi yang sedang dipelajari
- 4) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk lebih bereksplorasi, berprestasi dan berkompetisi dalam kelas.⁹

b. Kekurangan Metode Gamifikasi

Berikut beberapa kekurangan metode gamification dalam proses pembelajaran yaitu:

- 1) Tidak semua pendidik atau peserta didik mempunyai alat teknologi untuk mengakses game.
- 2) Tidak semua peserta didik merasa nyaman belajar di depan alat teknologinya seperti laptop, komputer, handphone dan lain-lain
- 3) Kemudian perlu juga diketahui bahwa satu hal yang menjadi kunci utama keberhasilan metode gamifikasi adalah stabilitas jaringan internet.
- 4) Peserta didik cenderung fokus pada reward eksternal, sehingga membuat peserta didik tidak fokus terhadap pembelajaran.
- 5) Memerlukan pengawasan yang cermat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai

⁹Heni Jusuf, *Jurnal TICOM: Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran*, h. 3.

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Pada hakikatnya belajar adalah proses interaksi individu terhadap seluruh situasi yang ada di lingkungan.¹⁰ Belajar merupakan kegiatan yang terkait dengan proses mencari ilmu. Menurut R.A Darman belajar adalah salah satu faktor yang berpengaruh serta berperan penting dalam membentuk perilaku dan pribadi seseorang.¹¹

Hasil belajar merupakan sejumlah pengalaman yang didapatkan oleh peserta didik yang meliputi ranah kognitif, psikomotorik, dan afektif.¹² Ni Nyoman Parwati, Putu Pasek Suryawan, dan Ratih Ayu Apsari mendefinisikan hasil belajar sebagai pengukuran peserta didik dengan menggunakan suatu indikator agar dapat mengetahui apakah peserta didik sudah belajar atau belum.¹³

Dari penjelasan yang ada di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diraih oleh peserta didik yang mencakup beberapa ranah seperti kognitif, afektif serta psikomotorik dan menjadi tolak ukur kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran.

2. Klasifikasi Hasil Belajar

Dalam pendidikan, ada beberapa ranah yang diklasifikasikan dalam menggambarkan hasil dari proses belajar peserta didik untuk mencapai tujuan

¹⁰ Nasir A.Baki, *Desain Pembelajaran: Dilengkapi Pembahasan Kurikulum 2013*, Cet. I (Yogyakarta: Eja Publisher, 2014), h. 2.

¹¹ Regina Ade Darman, *Belajar dan Pembelajaran*, Cet I (Bogor: Guepedia, 2020), h. 10.

¹² Rusman, *Belajar dan Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Cet. II (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018), h. 129.

¹³ Ni Nyoman Parwati dkk, *Belajar dan Pembelajaran*, Cet. II (Depok: Rajawali Pers, 2019), h. 24.

pembelajaran.¹⁴ Menurut Bloom, dalam tujuan pembelajaran diklasifikasikan menjadi tiga ranah (*domain*) yaitu:

- a. Kognitif, berhubungan dengan kecakapan dan kemampuan intelektual berpikir peserta didik. Bloom membagi lagi menjadi enam jenjang dalam ranah kognitif yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi analisis, sistesis, dan evaluasi.
- b. Afektif, berhubungan dengan kemampuan, sikap, dan penguasaan emosional seperti nilai, perasaan, dan sikap. Dalam ranah ini dibagi lagi menjadi lima jenjang yaitu penerimaan (*Receiving*), penanggapan (*Responding*), penghargaan (*valuing*), pengorganisasian (*organization*), dan penjatidirian (*characterization*).
- c. Psikomotorik, berhubungan dengan keterampilan dan gerakan-gerakan fisik. Ranah psikomotorik ini memiliki tujuh jenjang yang bersifat hierarkis yaitu persepsi, kesiapan, respon terpinpin, mekanisme, respons tampak yang kompleks, penyesuaian, dan penciptaan.¹⁵

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar secara umum dibagi menjadi dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Dua faktor ini saling berpengaruh dalam pembelajaran individu, sehingga dua faktor ini akan menentukan kualitas hasil belajar. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik yaitu sebagai berikut:

¹⁴ Ihwan Mahmudi dkk, *Jurnal Multidisiplin Madani: Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benjamin S. Bloom*, Vol.2(9), 2022. h. 3507.

¹⁵ Rusman, *Belajar dan Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, h. 131.

a. Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri seseorang yang mampu mempengaruhi hasil belajar. Faktor ini meliputi :

- 1) Aspek fisiologis, yang berhubungan dengan keadaan jasmani atau fisik seorang individu.
- 2) Aspek psikologis, yang berkaitan dengan keadaan psikologi atau sikap seorang individu seperti motivasi, minat, sikap, bakat, serta rasa percaya diri.
- 3) Aspek kelelahan, yang berhubungan kondisi tubuh seorang individu seperti kelelahan jasmani dan rohani.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri seseorang yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor ini terdiri dari tiga faktor yaitu :

- 1) Faktor keluarga, peserta didik akan menerima pengaruh dari keluarga yang berupa cara orang tua dalam mendidik, hubungan antara anggota keluarga, suasana dalam rumah, keadaan ekonomi, serta kepekaan orang tua kepada peserta didik.
- 2) Faktor sekolah, dalam faktor ini, yang mampu mempengaruhi hasil belajar peserta didik yaitu metode dalam mengajar, hubungan antara pendidik dengan peserta didik, dan hubungan peserta didik dengan peserta didik yang lain.

- 3) Faktor masyarakat, merupakan faktor eksternal yang juga memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Adapun pengaruh tersebut seperti teman bergaul, dan kegiatan peserta didik dalam masyarakat.¹⁶

4. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar dapat diukur dengan melakukan pengamatan serta mencari tahu tingkat mana saja peserta didik memahami materi yang telah disampaikan oleh pendidik. Dalam mengukur hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif pada penelitian ini menggunakan tes berupa *pre-test* dan *post-test* pada bentuk pilihan ganda yang menyesuaikan materi pelajaran pendidikan agama islam. Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) tercapai pada mata pelajaran pendidikan agama islam yang terdapat di SMK Negeri 1 Majene berhasil apabila standar KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yaitu dengan Nilai 70.

C. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama islam merupakan upaya sadar yang dilakukan pendidik dengan maksud mempersiapkan peserta didik agar dapat mengamalkan, memahami, dan meyakini ajaran agama islam dengan melalui kegiatan pengajaran atau pelatihan serta bimbingan yang sudah ditetapkan guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan.¹⁷

Pada dasarnya pendidikan agama islam adalah pendidikan yang memiliki tujuan yang membentuk pribadi muslim seutuhnya dan mengembangkan semua

¹⁶ Ni Nyoman Parwati dkk, *Belajar dan Pembelajaran*, h. 37-50.

¹⁷ Elihami dan Abdullah Syahid, *Jurnal Pendidikan: Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Karakter Pribadi Yang Islami*, Vol.2(1), 2018, h. 85.

potensi umat manusia baik itu yang berbentuk rohani maupun jasmani.¹⁸ Menurut M.Abdul Somad bahwa pendidikan islam berupa pendidikan atau pemikiran teori yang dikembangkan serta berlandaskan dari sumber-sumber dasar ajaran islam yakni Al-Qur'an dan As-Sunnah.¹⁹ Sehingga dapat disimpulkan bahwa pendidikan agama islam merupakan upaya yang dilakukan oleh pendidik secara sadar untuk mempersiapkan peserta didik agar mampu mengamalkan dan meyakini ajaran agama islam dengan tujuan membentuk pribadi muslim yang seutuhnya baik dari bentuk jasmani maupun rohani yang berlandaskan pada sumber dasar ajaran agama islam yaitu Al-Qur'an dan Sunnah.

Keberadaan pendidikan agama islam telah diakui dalam sistem pendidikan, kemudian sistem tersebut dibagi menjadi tiga hal. Pertama, pendidikan agama islam diakui keberadaannya secara eksplisit sebagai lembaga pendidikan. Kedua, pendidikan agama islam diakui keberadaannya sebagai salah satu mata pelajaran wajib yang diterima oleh peserta didik dari tingkat dasar hingga ketingkat perguruan tinggi. Ketiga, pendidikan agama islam diakui keberadaannya sebagai nilai (value) yaitu dengan ditemukannya nilai-nilai islami di dalam sistem pendidikan.²⁰

Berdasarkan dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu mata pelajaran yang

¹⁸ Robiatul Awwaliyah dan Hasan Baharun, *Jurnal Ilmiah Didaktika: Pendidikan Islam dalam Sistem Pendidikan Nasional (Telah Epistemologi Terhadap Problematika Pendidikan Islam)*, Vol.19(1), 2018, h. 37.

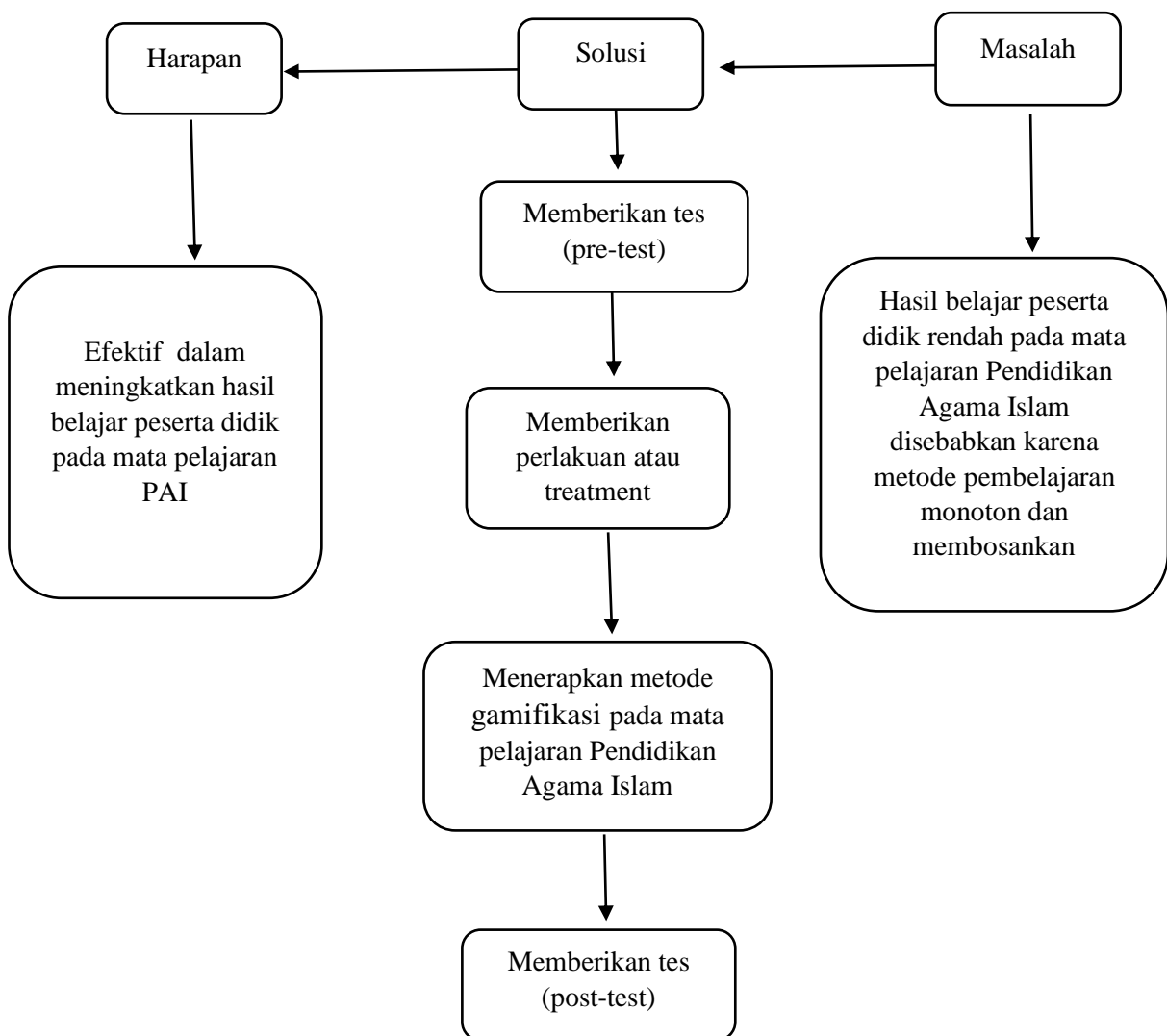
¹⁹ M.Abdul Somad, *Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama: Pentingnya Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Karakter Anak*, Vol.13(2), 2021, h. 173.

²⁰ Mujahid Damopolii, *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam: Problematikan Pendidikan Islam dan Upaya-Upaya Pemecahannya*, Vol.3(1), 2015, h. 77.

wajib diterima oleh peserta didik dari sekolah tingkat dasar hingga ke perguruan tinggi agar nilai-nilai islam dapat tertanam pada peserta didik sejak dini sehingga menjadi generasi yang berbudi pekerti yang baik serta mampu mengamalkan ajaran-ajaran agama islam yang sesuai dengan Al-Qur'an dan Sunnah.

D. Kerangka Pikir

Berikut merupakan kerangka pikir peneliti:



Permasalahan yang dialami oleh peserta didik dalam mengikuti pembelajaran pada mata pelajaran PAI adalah peserta didik merasa pasif dan merasa jenuh serta merasa bosan ketika mereka memasuki mata pelajaran PAI, hal ini disebabkan karena pendidik hanya menggunakan metode pembelajaran yang monoton sehingga pembelajaran yang diterima oleh peserta didik kurang efektif. Dengan melalui metode gamifikasi ini diharapkan proses pembelajaran pada mata pelajaran PAI dapat berjalan interaktif dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Lokasi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian campuran (*mixed methods*). Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dan kualitatif. Penelitian campuran ini digunakan dalam menganalisis data serta mengumpulkan data dengan menggabungkan setiap tahap atau fase proses penelitian dalam setiap pendekatan kualitatif dan kuantitatif.¹

2. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini bertempat di SMK Negeri 1 Majene. Sekolah ini berlokasi di Jalan K.H. Muh. Saleh No.41, Labuang, Kecamatan Banggae Timur, Kabupaten Majene, Sulawesi Barat 91412. Pemilihan lokasi ini dijadikan sebagai tempat penelitian berdasarkan adanya pertimbangan, antara lain:

a. Secara Logis

Penulis memilih sekolah ini karena, sekolah tersebut terbilang mudah untuk dijangkau. Selain mudah dijangkau, sekolah ini juga merupakan tempat Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) penulis sehingga hal tersebut memudahkan penulis dalam meneliti jika sewaktu-waktu terdapat kesalahan atau masih ada yang diperlukan dalam penelitian ini.

¹ Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode dan Prosedur*, Cet. III (Jakarta: Kencana, 2015), h. 49.

Alasan selanjutnya yaitu penulis memilih lokasi ini karena berdasarkan dari observasi serta wawancara dengan peserta didik yang ada di sana. Berdasarkan hasil wawancara serta observasi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa kebanyakan peserta didik merasa jenuh dan bosan dengan metode pembelajaran yang monoton terkhusus pada mata pelajaran PAI sehingga berdampak pada hasil belajar peserta didik. Sehingga tempat tersebut sangat cocok bagi penulis untuk meneliti serta menerapkan metode pembelajaran yang lebih menyenangkan dan berdampak pada hasil belajar peserta didik.

b. Secara Akademis

SMK Negeri 1 Majene merupakan salah satu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang memiliki banyak prestasi yang cukup baik dan telah terakreditasi A.

B. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan penelitian campuran (*mix methods*) dengan pendekatan desain *eksplanatori* model eksplanasi tindak lanjut digunakan ketika peneliti memerlukan data kualitatif dalam menjelaskan dan mendukung hasil kuantitatif.² Adapun pendekatan penelitian kuantitatif yang digunakan yaitu rancangan eksperimen. Penelitian eksperimen adalah sebuah rancangan yang telah disusun terlebih dahulu secara sistematis yang bisa digunakan oleh peneliti dan dijadikan pedoman dalam melakukan eksperimen itu sendiri sehingga data yang dihasilkan betul-betul realistis dan dapat meyakinkan peneliti serta menjadi bahan dalam merumuskan

² Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode dan Prosedur*, h. 54.

sebuah generalisasi.³ Adapun bentuk penelitian kualitatif yang digunakan yaitu kualitatif deskriptif.

Bentuk desain eksperimen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre Experiment Desain (Nondesign)*. *Pre Experiment Design* merupakan sebuah desain penelitian yang tidak memiliki variabel kontrol serta sampelnya tidak dipilih secara acak.⁴ Adapun bentuk desain penelitian yang akan digunakan penulis dalam penelitian ini yaitu *One Group Pretest-Posttest Design*. Dalam desain ini menggunakan dua kali tahap pengukuran yaitu pengukuran sebelum menerapkan metode gamification pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan pengukuran setelah menerapkan metode gamification pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di dalam satu kelas tanpa menggunakan perbandingan kelas. Adapun bentuk desain penelitian eksperimen yang akan digunakan penulis sebagai berikut:

Pre-Test	Treatment	Post-Test
O_1	X	O_2

Keterangan:

O_1 = Pengukuran awal hasil belajar peserta didik sebelum menerapkan metode gamification pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

X = Treatment atau perlakuan yaitu penerapan metode gamification pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

³ Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode dan Prosedur*, h. 100.

⁴ Hardani dkk, *Metode Penelitian: Kualitatif dan Kuantitatif*, Cet. I (Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2020), h. 349.

O_2 = Pengukuran akhir hasil belajar peserta didik setelah menerapkan metode gamification pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

C. *Populasi dan Sampel*

1. Populasi

Populasi merupakan kumpulan subjek yang akan diteliti dan apabila subjek atau populasinya terlalu banyak, maka peneliti hanya akan mengambil sampel (bagian dari populasi) itu untuk diteliti.⁵ Populasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah semua peserta didik kelas XI Busana 4 dengan jumlah 24 orang.

2. Sampel

Sampel pada penelitian ini adalah XI Busana 4 yang berjumlah 24. Dalam menentukan teknik pengambilan sampel, penulis memilih menggunakan teknik sampel jenuh. Sugiyono mendefinisikan teknik sampel jenuh merupakan teknik dalam menentukan sampel apabila seluruh anggota populasi dipergunakan sebagai sampel. Hal ini sering kali dilakukan ketika jumlah populasi relatif minim, populasi tidak cukup sampai 30 orang, atau penelitian yang membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil.⁶

D. *Metode Pengumpulan Data*

Dalam penelitian ini, memiliki beberapa tahap dalam proses pengumpulan data yang dibutuhkan, adapun tahap yang dilakukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

⁵ Ma'ruf Abdullah, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Cet.I (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2015), h. 226.

⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Cet. 19 (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 85.

1. Tahap *Preparation* (persiapan)

Pada tahap ini, peneliti mempersiapkan beberapa perlengkapan yang akan digunakan dalam mengumpulkan data dilapangan;

- a. Melakukan observasi di SMK Negeri 1 Majene.
- b. Merumuskan masalah yang telah didapatkan.
- c. Pemilihan subjek penelitian.
- d. Membuat instrumen penelitian yang disesuaikan dengan uji validitas dan realibilitas.
- e. Menguji coba instrumen validitas, realibilitas, tingkat kesulitan dan alat pembeda.

2. Tahap *Implementation* (pelaksanaan)

Pada tahap ini merupakan tahap inti dalam penelitian, karena pada tahap ini akan dilaksanakan tes serta belajar mengajar yang berguna untuk mendapatkan data penelitian yaitu hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, adapun tahapnya sebagai berikut;

- a. Melakukan tahap awal pembelajaran yang biasanya dilakukan dalam proses pembelajaran di mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
- b. Melakukan *pre test* (awal) sebelum menerapkan metode gamfication pada subjek penelitian
- c. Melakukan pembelajaran di kelas eksperimen dengan menerepkan metode *gamification* yang telah disusun sesuai dengan rancangan yang ada. Penerapan

metode *gamification* ini akan dilaksanakan sebanyak tiga kali penerapan. Berikut rancangan metode *gamification* dalam tiga kali penerapan atau pertemuan yaitu:

- 1) *Pertemuan pertama*, akan diterapkan metode *gamification* yang akan dikombinasikan dengan metode ceramah pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam materi bab enam dengan judul materi pertama “Pentingnya Taat Pada Aturan”. Dalam pertemuan pertama ini akan dilakukan dengan menyampaikan dan menjelaskan materi melalui penerapan metode ceramah terlebih dahulu. Setelah materi disampaikan melalui metode ceramah, maka guru atau pendidik akan memberikan tugas/soal individu terkait materi tersebut melalui penerapan metode *gamification*.
- 2) *Pertemuan Kedua*, akan dilakukan dengan mengombinasikan beberapa metode. Metode ceramah sebagai metode pertama yang digunakan dalam pertemuan ini yang bertujuan untuk menyampaikan dan menjelaskan materi selanjutnya. Setelah materi telah tersampaikan maka pendidik atau guru akan memberikan quis berupa soal melalui penerapan metode kooperatif dan metode *gamification*.
- 3) *Pertemuan ketiga*, akan dilakukan dengan melanjutkan materi selanjutnya melalui metode ceramah. Setelah materi terakhir telah disampaikan, maka pendidik akan memberikan quis berbentuk soal dengan menggunakan metode *gamification*. Kemudian peserta didik akan diberikan kesempatan

untuk merangkum atau menyimpulkan materi yang telah dipelajari selama tiga pertemuan.

- d. Melakukan *post test* (akhir) setelah menerapkan metode gamification pada subjek penelitian.

3. Tahap *Analysis* (analisis)

Setelah tahap persiapan dan tahap pelaksanaan serta eksperimen yang telah dilaksanakan, maka selanjutnya memasuki tahap analisis. Dimana pada tahap ini akan memperoleh data dan hasil lembar jawaban peserta didik melalui *pre test* (awal) dan *post test* (akhir) dan selanjutnya akan dilakukan pengolahan data serta menganalisis data kemudian data tersebut dibuat menjadi laporan penelitian.

E. Instrument Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang akan digunakan dalam sebuah penelitian untuk mendapatkan serta mengumpulkan informasi atau data yang dibutuhkan dan alat tersebut dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya. Dalam penelitian ini, instrumen penelitian yang akan digunakan adalah bentuk tes. Adapun jenis tes yang digunakan peneliti yaitu *pre test* (awal) dan *post test* (akhir). Instrument tersebut digunakan untuk memperoleh informasi atau data terkait tingkat pemahaman peserta didik sebelum dan sesudah dilaksanakannya eksperimen dan dijadikan sebagai bahan perbandingan dalam penelitian ini.

F. Validasi dan Realibitas Instrument

1. Validitas Instrument

Validitas instrument merupakan alat mengukur yang digunakan untuk mengukur sejauh mana data yang telah diperoleh melalui instrumen penelitian

serta mengukur apa yang ingin diukur.⁷ Untuk mengetahui validnya sebuah instrumen atau tidak, dapat diketahui dengan melakukan uji validitas terhadap instrumen. Instrumen dapat digunakan ketika instrumen dinyatakan valid, teknik yang digunakan dalam mengukur validitas data yaitu teknik *korelasi person product moment* atau disebut dengan validasi langsung. Teknik ini memiliki rumus dalam mengukur serta menghitung sebuah data yaitu sebagai berikut:

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

r_{xy} : koefisien korelasi antara variabel x dan variabel y

N : jumlah responden

X : skor butir item soal

Y : skor total item soal

Dalam menghitung validitas dapat dilakukan dengan menggunakan bantuan aplikasi komputer yaitu dengan menggunakan aplikasi SPSS (*Statistical Product and Service Solution*). Validasi instrumen dalam penelitian ini dengan mencari nilai taraf signifikansi 0,05. Pada uji validitas dilakukan dengan bantuan SPSS.

Tabel 2

Hasil Uji Validitas Instrument Tes

No	r_{xy}	Interpretasi	Kriteria
----	----------	--------------	----------

⁷ Ma'ruf Abdullah, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, h. 258.

	(Koefisien korelasi)		
1	0,493	$r_{xy} > 0,396$	Valid
2	0,251	$r_{xy} > 0,396$	Invalid
3	0,461	$r_{xy} > 0,396$	Valid
4	0,522	$r_{xy} > 0,396$	Valid
5	0,566	$r_{xy} > 0,396$	Valid
6	0,058	$r_{xy} > 0,396$	Invalid
7	0,549	$r_{xy} > 0,396$	Valid
8	0,476	$r_{xy} > 0,396$	Valid
9	0,639	$r_{xy} > 0,396$	Valid
10	0,534	$r_{xy} > 0,396$	Valid
11	0,434	$r_{xy} > 0,396$	Valid
12	0,491	$r_{xy} > 0,396$	Valid
13	0,505	$r_{xy} > 0,396$	Valid
14	0,487	$r_{xy} > 0,396$	Valid
15	0,182	$r_{xy} > 0,396$	Invalid
16	0,491	$r_{xy} > 0,396$	Valid
17	0,508	$r_{xy} > 0,396$	Valid
18	0,313	$r_{xy} > 0,396$	Invalid
19	0,571	$r_{xy} > 0,396$	Valid
20	0,505	$r_{xy} > 0,396$	Valid

21	0,476	$r_{xy} > 0,396$	Valid
22	0,480	$r_{xy} > 0,396$	Valid
23	0,222	$r_{xy} > 0,396$	Invalid
24	0,476	$r_{xy} > 0,396$	Valid
25	0,505	$r_{xy} > 0,396$	Valid

Berdasarkan uji validitas yang diterapkan pada 25 orang peserta didik sebagai survey pendahuluan atau uji coba di SMK Negeri 1 Majene diketahui bahwa angket yang berjumlah 25 item pernyataan diketahui sebanyak 20 item yang valid dan 5 item tidak valid/gugur. Kemudian hasil r_{xy} dibandingkan dengan nilai tabel r *product moment*. Nilai tabel r_{tabel} sebesar 0,396 (25 orang responden) dengan asumsi jika r_{tabel} dihitung dengan taraf signifikansi 5% dan $(n-2)$ sesuai dengan jumlah peserta didik. Jika $r_{xy} > r_{tabel}$ maka dapat dinyatakan soal butir tersebut valid.

Tabel 3

Rangkuman Hasil Uji Validitas

Variabel	Jumlah Item Sebelum Diuji	Nomor Item Tidak Valid	Nomor Item Valid	Jumlah Item Valid
Hasil Tes	25	2, 6, 15, 18, dan 23	1, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 12,	20

			13, 14, 16, 17, 19, 20, 21, 22, 24, dan 25	
--	--	--	--	--

2. Realibitas Instrument

Ketika alat ukur yang digunakan dinyatakan valid, maka selanjutnya alat ukur yang digunakan diuji realibitasnya pula. Realibitas merupakan suatu nilai atau indikator dari suatu alat pengukur yang mengukur gejala yang sama dengan memberikan hasil yang sama atau konsisten. Pengujian realibitas dalam penelitian ini menggunakan Cronboach's Alpha. Dalam uji realibitas penelitian ini dilakukan secara bersamaan terhadap semua butir pertanyaan yang lebih dari satu variabel. Adapun rumus yang digunakan dalam menguji realibitas menurut Lee j. cronbach:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \alpha_b^2}{\alpha_t^2} \right]$$

r_{11} = realibitas tes

k = banyaknya butir pertanyaan

α_b^2 = jumlah varian butir soal

α_t^2 = jumlah varian total soal

Untuk pengujian realibitas penelitian ini dengan menggunakan rumus Cronbach Alpha diuji dengan bantuan SPSS (*Statistical Product and Service Solution*).

Tabel 4**Hasil Uji Realibilitas**

No	Variabel	Koefesien Cronbac'h Alpha
1	Tes	0,836

G. Teknik Pengolahan dan Analisis Data**1. Teknik Pengolahan Data**

Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa nilai kognitif dari hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI. Data nilai kognitif peserta didik yang berupa nilai *pre-test* (awal) dan *post-test* (akhir) pada materi yang telah ditentukan akan dianalisis menggunakan statistika deskriptif dan statistika analitik. Demi memudahkan peneliti dalam mengolah data yang telah diperoleh, maka peneliti menggunakan beberapa teknik yakni sebagai berikut:

- a. *Editing* (menyunting data), merupakan suatu upaya yang dilakukan dalam penelitian dengan memeriksa semua daftar pertanyaan-pertanyaan yang akan diberikan kepada responden.
- b. *Scrolling*, merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan dalam meneliti dengan memeriksa seluruh hasil tes *pre-test* dan *post-test* yang telah diberikan kepada peserta didik serta memberikan penilaian dalam bentuk angka.

Tabel 5**Klasifikasi Nilai Peserta Didik**

No	Nilai	Keterangan
----	-------	------------

1.	90-100	Sangat baik
2.	80-89	Baik
3.	70-79	Cukup baik
4.	60-69	Cukup rendah
5.	0-59	Rendah

c. *Tabulating* atau biasa disebut dengan interpretasi merupakan kegiatan penyusunan data kemudian menghitung data dari hasil *scrolling* yang akan disajikan dalam bentuk grafik atau tabel.

2. Teknik Analisis Data

Apabila data dari hasil penelitian telah diperoleh, maka peneliti melakukan analisis data dengan cara mengolah data dari hasil penelitian agar dapat memperoleh informasi. Data yang diolah yaitu data hasil *pre-test* (awal) dan *post-test* (akhir) peserta didik di kelas eksperimen. Berikut teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1) Uji Prasyarat Analisis

a) Uji Normalize Gain (N-Gain)

Uji Normalize Gain (N-Gain) digunakan untuk mengetahui efektivitas perlakuan yang diberikan. Rumus yang digunakan untuk menghitung N-gain score menurut Meltzer adalah sebagai berikut:

$$N \text{ Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretes}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretes}}$$

Keterangan : Skor Ideal adalah nilai maksimal (tertinggi) yang dapat diperoleh. Adapun untuk hasil perhitungannya menggunakan SPSS dan adapun kategori perolehan nilai N-gain score menurut Muh.Nawir dkk sebagai berikut.⁸

Tabel 6

Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain

Presentase (%)	Tafsiran
<40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Jika N-Gain score > 56 maka H_a diterima dan H_0 ditolak

Jika N-Gain score < 56 maka H_a ditolak dan H_0 diterima

Hipotesisnya adalah:

H_a : Adanya efektivitas setelah menerapkan metode gamifikasi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di kelas XI Busana 4 di SMK Negeri 1 Majene.

⁸ Muh.Nawir dkk, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika: Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Facilitator and Explaining Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 18 Lau Kabupaten Maros*, Hal. 104.

Ho: Tidak adanya efektivitas setelah menerapkan metode gamifikasi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di kelas XI Busana 4 di SMK Negeri 1 Majene.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan *pre-eksperimental design* tipe (*One Groups Pre-test-Posttest Design*) yaitu dengan menggunakan satu kelompok sebagai eksperimen. Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Majene. Adapun populasi dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas XI Busana 4 sekaligus jadi sampel untuk melakukan eksperimen dengan jumlah 24 peserta didik (24 perempuan). Hasil penelitian ini dideskripsikan dengan kata-kata dan angka-angka. Penelitian ini dikatakan berhasil jika metode pembelajaran gamifikasi efektif terhadap hasil belajar ranah kognitif peserta didik.

Pengambilan data dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan, setiap satu pertemuan itu 3 jam pembelajaran (3 x 45 menit) . Pada sesi pertama membagikan soal tes *pre-test* untuk mengetahui hasil belajar ranah kognitif peserta didik selama 30 menit sebelum dilaksanakan metode gamifikasi, kemudian dilanjutkan praktikum belajar dengan menerapkan metode gamifikasi. Pada sesi ke dua masih berjalan kegiatan praktikum belajar. Pada sesi ke tiga yaitu pertemuan terakhir masih berjalan kegiatan praktikum belajar dengan melakukan penarikan kesimpulan dan pemberian *reward* kepada peserta didik yang memiliki poin terbanyak sekaligus waktu 20 menit untuk mengisi soal tes *post-test* guna mengetahui hasil belajar ranah kognitif peserta didik setelah menerapkan metode gamifikasi dan dijadikan sebagai bahan perbandingan.

Data hasil belajar diperoleh melalui uji tes *pre-test* dan *post-test* yang berkaitan dengan mata pelajaran PAI. Uji tes *pre-test* dan *post-test* dilakukan dengan membagikan tes berupa soal pilihan ganda masing-masing sebanyak 20 soal. Uji tes ini diberikan kepada peserta didik kelas XI Busana 4 yang terdiri dari 24 orang di SMK Negeri 1 Majene pada hari selasa tanggal 22 agustus – 04 september 2023. Berikut adalah data hasil penelitian.

1. Pelaksanaan Kegiatan

Langkah awal yang peneliti lakukan adalah mempersiapkan segala kebutuhan yang akan digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode gamifikasi. Hal yang perlu dipersiapkan peneliti yaitu seperti daftar hadir peserta didik kelas XI Busana 4 SMK Negeri 1 Majene dan rencana pelaksanaan pembelajaran. Adapun kegiatan pembelajaran yaitu sebagai berikut:

Tabel 8

Deskripsi Kegiatan Eksperimen

Pertemuan I (3 jam pembelajaran)

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuka pelajaran dengan memberi salam 2. Peneliti mengecek peserta didik apakah sudah siap mengikuti pembelajaran 3. Melakukan doa sebelum belajar 4. Peneliti mengecek kehadiran peserta 	15 menit

	<p>didik</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran 6. Peneliti menanamkan rasa percaya diri kepada peserta didik agar peserta didik tidak malu untuk bertanya tentang hal yang tidak dipahami 	
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti menjelaskan kepada peserta didik mengenai angket sebagai alat ukur untuk mengukur hasil belajar ranah kognitif peserta didik 2. Peneliti membagikan link angket dan meminta peserta didik untuk mengisinya 3. Setelah selesai menjawab pernyataan angket, tahap selanjutnya peneliti menjelaskan materi pembelajaran 4. Peneliti memberikan materi pengantar mengenai materi bab VI di bagian pertama yaitu pentingnya taat kepada aturan. 5. Peneliti memberikan penjelasan dan contoh mengenai materi yang akan disampaikan. 6. Peneliti membagi peserta didik 	150 menit

	<p>menjadi beberapa kelompok (berpasangan).</p> <p>7. Peneliti memberikan quis dalam bentuk game audio visual yang diakses melalui link yang telah disediakan dan dibagikan.</p> <p>8. Peneliti mencatat dan mengumpulkan poin yang diperoleh setiap kelompok.</p>	
Penutup	<p>1. pembelajaran akan dilanjut pada pertemuan selanjutnya</p> <p>2. Peneliti meminta peserta didik untuk berdoa mengakhiri pembelajaran</p> <p>3. Peneliti menutup pelajaran dengan salam</p>	15 (menit)

Pertemuan II (3 jam pembelajaran)

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Waktu
Pendahuluan	<p>1. Membuka pelajaran dengan memberi salam</p> <p>2. Peneliti mengecek peserta didik apakah sudah siap mengikuti pembelajaran</p> <p>3. Melakukan doa sebelum belajar</p> <p>4. Peneliti mengecek kehadiran peserta didik</p>	15 menit

	<ol style="list-style-type: none"> 5. Peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran 6. Peneliti menanamkan rasa percaya diri kepada peserta didik agar peserta didik tidak malu untuk bertanya tentang hal yang tidak dipahami 	
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti memberikan materi pengantar mengenai materi yang telah dipelajari di pertemuan sebelumnya dan mengaitkan materi yang akan disampaikan pada pertemuan saat ini. 2. Melanjutkan dan menjelaskan materi yang akan disampaikan, yaitu materi kompetisi dalam kebaikan. 3. Setelah menjelaskan, peneliti memberikan <i>ice breaking</i> dengan melakukan <i>talking stick</i> sambil membaca salah satu surah pendek. 4. Setelah itu, peneliti membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok (berpasangan) yang sesuai dengan pertemuan sebelumnya. 5. Memberikan quis dalam bentuk 	150 menit

	<p>game audio visual yang diakses melalui link yang telah disediakan dan dibagikan.</p> <p>6. Peneliti kembali mencatat dan mengumpulkan poin yang diperoleh setiap kelompok.</p>	
Penutup	<p>1. pembelajaran akan dilanjut pada pertemuan selanjutnya</p> <p>2. Peneliti meminta peserta didik untuk berdoa mengakhiri pembelajaran</p> <p>3. Peneliti menutup pelajaran dengan salam</p>	15 menit

Pertemuan III (3 jam pembelajaran)

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Waktu
Pendahuluan	<p>1. Membuka pelajaran dengan memberi salam</p> <p>2. Peneliti mengecek peserta didik apakah sudah siap mengikuti pembelajaran</p> <p>3. Melakukan doa sebelum belajar</p> <p>4. Peneliti mengecek kehadiran peserta didik</p> <p>5. Peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran</p> <p>6. Peneliti menanamkan rasa percaya</p>	10 menit

	<p>diri kepada peserta didik agar peserta didik tidak malu untuk bertanya tentang hal yang tidak dipahami</p>	
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti memberikan materi pengantar mengenai materi yang telah dipelajari di pertemuan sebelumnya dan mengaitkan materi yang akan disampaikan pada pertemuan saat ini. 2. Peneliti memberikan penjelasan mengenai materi yang akan dibahas yaitu materi ketiga yang membahas tentang etos kerja 3. Setelah peneliti menjelaskan, peserta didik mendapat tugas berupa hafalan mengenai ayat yang memerintahkan untuk bekerja yaitu Q.S. at-Taubah/9:105 4. Setelah itu, peneliti membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok (berpasangan) yang sesuai dengan pertemuan sebelumnya. 5. Memberikan quis dalam bentuk game audio visual yang diakses melalui link yang telah disediakan dan dibagikan. 	20

	<p>6. Peneliti kembali mencatat dan mengumpulkan poin serta menjumlahkan seluruh perolehan poin yang diperoleh setiap kelompok.</p> <p>7. Peneliti memberikan apresiasi yang berupa hadiah/reward kepada kelompok pasangan yang memperoleh poin terbanyak selama tiga pertemuan</p>	
Penutup	<p>1. Peneliti menjelaskan kepada peserta didik mengenai angket sebagai alat ukur untuk mengetahui dan membandingkan hasil belajar setelah menerapkan metode gamifikasi</p> <p>2. Peneliti membagikan link angket dan meminta peserta didik untuk mengisinya</p> <p>3. Setelah selesai menjawab pernyataan angket, tahap selanjutnya peneliti menutup pertemuan.</p> <p>4. Peneliti melakukan refleksi</p> <p>5. Peneliti memberi kesempatan pada peserta didik untuk menyampaikan kesan atas penerapan metode pembelajaran yang dilakukan.</p>	10

	6. Peneliti meminta peserta didik untuk berdoa mengakhiri pembelajaran	
	7. Peneliti menutup pelajaran dengan salam	

2. Hasil belajar peserta didik sebelum menerapkan metode gamifikasi pada mata pelajaran PAI di kelas XI Busana 4 di SMK Negeri 1 Majene

Klasifikasi Nilai Peserta Didik

No	Nilai	Keterangan
1.	90-100	Sangat baik
2.	80-89	Baik
3.	70-79	Cukup baik
4.	60-69	Cukup rendah
5.	0-59	Rendah

Tabel 9

Hasil Tes *Pre-test*

No	Nama Responden	Total	Keterangan
1	NURUL FADILAH	60	Cukup rendah
2	ELFIRA.S	65	Cukup rendah
3	FARAH ALFIYAH	70	Cukup baik
4	HILDAMAYANTI	65	Cukup rendah
5	HUSNA	75	Cukup baik

6	ISNA AMALIAH R	40	Rendah
7	INDAH	70	Cukup baik
8	KALSUM NAZILA	50	Rendah
9	LUTFIAH NORMAN	75	Cukup baik
10	MARDIANA	65	Cukup rendah
11	MARZA	70	Cukup baik
12	MELY	60	Cukup rendah
13	NUR AMALIAH RAMADANI	65	Cukup rendah
14	NUR SUCI AULIA RAMADANI	70	Cukup baik
15	NURMILA	65	Cukup rendah
16	NURPAIDAH	60	Cukup rendah
17	NURUL AMINAH	70	Cukup baik
18	PATRIANI	50	Rendah
19	PUTRI NIDAH KIRANA	65	Cukup rendah
20	RAMADANIS	70	Cukup baik
21	ROSMAWATI	70	Cukup baik
22	SALWA	60	Cukup rendah
23	SUKMA AYU ARYANTI	65	Cukup rendah
24	SURIANTI	65	Cukup rendah

Kriteria	Pre-test
Mean	64,17
Minimum	40
Maximum	75

Berdasarkan dari hasil analisis statistik deskriptif, tabel diatas menunjukkan bahwa pada hasil belajar aspek kognitif sebelum menerapkan metode gamifikasi nilai pretest diperoleh dengan 3 (tiga) peserta didik mendapatkan nilai dengan kategori rendah, 9 (sembilan) peserta didik yang mendapatkan nilai dengan kategori cukup baik, dan 12 (dua belas) peserta didik yang mendapatkan nilai kategori cukup rendah, serta nilai rata-rata (Mean) angka sebesar 64,17., *Minimum* sebesar 40 dan *Maximum* sebesar 75.

Hasil tabel pada nilai rata-rata (Mean) *pre-test* memiliki angka sebesar 64,17 yang menunjukkan kriteria cukup rendah.

3. Hasil belajar peserta didik setelah menerapkan metode gamifikasi pada mata pelajaran PAI di kelas XI Busana 4 di SMK Negeri 1 Majene

Klasifikasi Nilai Peserta Didik

No	Nilai	Keterangan
1.	90-100	Sangat baik
2.	80-89	Baik
3.	70-79	Cukup baik
4.	60-69	Cukup rendah
5.	0-59	Rendah

Tabel 10
Hasil Tes Post-test

No	Nama Responden	Total	Keterangan
1	NURUL FADILAH	75	Cukup baik
2	ELFIRA.S	80	Baik
3	FARAH ALFIYAH	80	Baik
4	HILDAMAYANTI	75	Cukup baik
5	HUSNA	80	Baik
6	ISNA AMALIAH R	60	Cukup rendah
7	INDAH	80	Baik
8	KALSUM NAZILA	80	Baik
9	LUTFIAH NORMAN	70	Cukup baik
10	MARDIANA	85	Baik
11	MARZA	75	Cukup baik
12	MELY	75	Cukup baik
13	NUR AMALIAH RAMADANI	90	Sangat baik
14	NUR SUCI AULIA RAMADANI	75	Cukup baik
15	NURMILA	80	Baik
16	NURPAIDAH	75	Cukup baik
17	NURUL AMINAH	75	Cukup baik
18	PATRIANI	80	Baik
19	PUTRI NIDAH KIRANA	75	Cukup baik
20	RAMADANIS	75	Cukup baik
21	ROSMAWATI	80	Baik

22	SALWA	80	Baik
23	SUKMA AYU ARYANTI	85	Baik
24	SURIANTI	75	Cukup baik

Kriteria	Post-test
Mean	77,50
Minimum	60
Maximum	90

Berdasarkan Hasil analisis statistik deskriptif, tabel di atas menunjukkan bahwa pada nilai post-test diperoleh dengan 1 (satu) peserta didik mendapatkan nilai dengan cukup rendah, 11 (sebelas) peserta didik yang mendapatkan nilai dengan kategori cukup baik, 11 (sebelas) peserta didik yang mendapatkan nilai kategori baik, dan 1 (satu) peserta didik mendapatkan nilai dengan kategori sangat baik, serta nilai rata-rata (Mean) angka sebesar 77,50 Minimum sebesar 60 dan Maximum sebesar 90.

Hasil tabel pada nilai rata-rata (Mean) posttest memiliki angka sebesar 77,50 yang menunjukkan kriteria cukup baik.

4. Efektivitas metode gamifikasi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di kelas XI Busana 4 di SMK Negeri 1 Majene

Untuk menguji efektivitas metode gamifikasi dalam meningkatkan hasil belajar ranah kognitif peserta didik kelas XI Busana 4 di SMK Negeri 1 Majene,

peneliti menggunakan uji normalize gain. Uji normalize gain dari hasil pretest dan posttest dilihat pada tabel berikut:

Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain

Presentase (%)	Tafsiran
<40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Tabel 11

Hasil Uji N-Gain

Kelas	Pre-test	Post-test	N. Gain	Keterangan
XI Busana 4	64,17	77,50	0,4819	Kurang Efektif

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif, tabel di atas menunjukkan bahwa pada hasil belajar nilai pretest diperoleh dengan rata-rata (Mean) angka sebesar 64,17 yang menunjukkan kriteria cukup rendah dan pada hasil posttest memiliki angka sebesar 77,50 yang menunjukkan kriteria cukup baik serta nilai

normalize gain di dapatkan 0,4819/48,19% dengan kualifikasi sedang artinya kurang efektif.

B. Pembahasan

1. Hasil belajar peserta didik sebelum menerapkan metode gamifikasi pada mata pelajaran PAI di kelas XI Busana 4 di SMK Negeri 1 Majene

Tabel 12

Nilai rata-rata *Pre-test*

Kriteria	Pre-test
Mean	64,17
Minimum	40
Maximum	75

Berdasarkan nilai rata-rata *pre-test* di atas yang diperoleh melalui hasil analisis diskriptif menunjukkan bahwa rata-rata (mean) yang diperoleh pada nilai *pre-test* adalah 64,17 dengan nilai minimum 40 dan nilai maximum 75. Dari nilai tersebut, dapat diketahui bahwa nilai mean di atas termasuk dalam kriteria nilai cukup rendah. Hal ini disebabkan karena adanya penggunaan metode pembelajaran yang monoton / konvensional pada mata pelajaran PAI sehingga membuat peserta didik tidak interaktif dan tidak memiliki semangat dalam mengikuti proses pembelajaran dan hal tersebut berdampak pada nilai hasil belajar peserta didik tergolong cukup rendah.

2. Hasil belajar peserta didik setelah menerapkan metode gamifikasi pada mata pelajaran PAI di kelas XI Busana 4 di SMK Negeri 1 Majene

Tabel 13

Nilai rata-rata *Post-test*

Kriteria	Post-test
Mean	77,50
Minimum	60
Maximum	90

Berdasarkan nilai rata-rata *post-test* di atas yang diperoleh melalui hasil analisis diskriptif menunjukkan bahwa rata-rata (mean) yang diperoleh pada nilai *post-test* adalah 77,50 dengan nilai minimum 60 dan nilai maximum 90. Dari nilai tersebut, dapat diketahui bahwa nilai mean di atas termasuk dalam kriteria nilai cukup baik. Dari nilai tersebut dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan pada nilai hasil belajar di tes *post-test*, karena nilai rata-rata hasil belajar pretest < posttest $64,17 < 77,50$ maka artinya ada perbedaan nilai hasil belajar pretest dan posttest. Hal tersebut dapat terjadi karena adanya penggunaan metode pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya, tidak menggunakan metode yang monoton saja tetapi mengkolaborasikan beberapa metode pembelajaran salah satunya adalah metode gamifikasi yang dapat membuat peserta didik lebih interaktif, merasa *enjoy*, dan lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran sehingga memudahkan dalam memahami materi pembelajaran dan berdampak pada hasil belajar yang meningkat. Menurut Ferdinand Alexander dkk hasil

belajar peserta didik dapat ditingkatkan melalui pemilihan dan penggunaan metode yang tepat dan sesuai.¹ Dari ungkapan tersebut dapat diketahui bahwa penggunaan metode pembelajaran yang tidak monoton dapat meningkatkan nilai hasil belajar peserta didik.

3. Efektivitas metode gamifikasi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di kelas XI Busana 4 di SMK Negeri 1 Majene

Tabel 14
Hasil Uji N-Gain

Nilai N-Gain	Standar Efektivitas N-Gain	Keterangan
0,4819/48,19%	0,56/56%	Kurang Efektif

Dari nilai n-gain di atas yang diperoleh melalui hasil analisis deskriptif dengan menggunakan bantuan *Statistical Product and Service Solution (SPSS)* dapat diketahui nilai n-gain dalam mencari efektivitas suatu metode yaitu 0,4819/48,19%. Berdasarkan dari kategori tafsiran efektivitas n-gain, jika nilai n-gain < 40% maka dinyatakan tidak efektif, jika nilai n-gain = 40% - 55% maka dinyatakan kurang efektif, jika nilai n-gain = 56% - 75% maka dinyatakan cukup efektif, dan jika nilai n-gain > 76% maka dinyatakan efektif. Karena nilai n-gain adalah 0,4819/48,19% maka dinyatakan kurang efektif dan nilai n-gain < 56% maka H_0 ditolak dan H_a diterima artinya adalah tidak terdapat efektivitas setelah menerapkan metode gamifikasi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik

¹ Ferdinant Alexander dan Fenni Regina Pono, *Jurnal Ilmiah Religiosity Entity Humanity: Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Examples Non Examples Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa*, h.111.

pada mata pelajaran PAI di kelas XI Busana 4 di SMK Negeri 1 Majene. Salah satu faktor yang membuat metode gamifikasi menjadi kurang efektif adalah kurang maksimalnya penerapan metode tersebut, hal ini disebabkan karena ketidakstabilan jaringan internet dan kelancaran media yang digunakan beberapa peserta didik tidak lancar ketika mengakses game metode gamifikasi sehingga membuat beberapa peserta didik kurang maksimal dalam menjawab quis yang ada dalam game metode tersebut. Adapun faktor penghambat dan pendukung ketika menerapkan metode gamifikasi pada mata pelajaran PAI di kelas XI Busana 4 di SMK Negeri 1 Majene.

a. Faktor Penghambat

Ada beberapa faktor yang menghambat peneliti ketika menerapkan metode gamifikasi pada mata pelajaran PAI di kelas XI Busana 4 di SMK Negeri 1 Majene yaitu:

- 1) Tidak semua peserta didik memiliki *handphone* yang dapat mengakses game metode gamifikasi
- 2) Tidak semua peserta didik memiliki kuota/ paket internet untuk mengakses game metode gamifikasi
- 3) Jaringan tidak stabil sehingga menghambat dalam penerapan metode gamifikasi. Kemudian perlu juga diketahui bahwa satu hal yang menjadi kunci utama keberhasilan metode gamifikasi adalah stabilitas jaringan internet.

Berdasarkan dari beberapa faktor di atas, bahwa hal tersebut telah tercantum dalam kekurangan dari metode gamifikasi sehingga berpengaruh pada efektivitas dalam menerapkan metode gamifikasi ini menjadi kurang efektif.

b. Faktor Pendukung

Ada beberapa faktor yang mendukung peneliti dalam penerapan metode gamifikasi pada mata pelajaran PAI di kelas XI Busana 4 di SMK Negeri 1 Majene yaitu:

- 1) Peserta didik lebih interaktif dan antusias ketika pendidik memberikan penjelasan mengenai cara menjawab quis dalam game serta bersemangat dalam menjawab.
- 2) Peserta didik lebih bersemangat ketika perolehan poin tiap kelompok disebutkan.
- 3) Peserta didik menjadi termotivasi dan tertarik ketika pendidik memberikan reward atau hadiah kepada kelompok yang memiliki poin terbanyak.

Berdasarkan faktor di atas, bahwa hal tersebut merupakan kelebihan dari metode gamifikasi ketika diterapkan di mata pelajaran PAI di kelas XI Busana 4 di SMK Negeri 1 Majene.

Meskipun hasil di atas menunjukkan metode gamifikasi tidak efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di kelas XI Busana 4 di SMK Negeri 1 Majene, tetapi terdapat perubahan nilai yang berupa peningkatan terhadap sebagian besar peserta didik di kelas XI Busana 4 di SMK Negeri 1 Majene.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil belajar peserta didik sebelum menerapkan metode gamifikasi menunjukkan kriteria cukup rendah dengan nilai pretest diperoleh dengan rata-rata (Mean) angka sebesar 64,17., Minimum sebesar 40 dan Maximum sebesar 75. Hasil tabel pada nilai rata-rata (Mean) *pre-test* memiliki angka sebesar 64,17.
2. Nilai hasil belajar peserta didik pada tes post-test menunjukkan kriteria cukup baik dengan nilai rata-rata (Mean) angka sebesar 77,50 Minimum sebesar 60 dan Maximum sebesar 90. Hasil tabel pada nilai rata-rata (Mean) *posttest* memiliki angka sebesar 77,50.
3. Pada hasil belajar nilai pretest diperoleh dengan rata-rata (Mean) angka sebesar 64,17 yang menunjukkan kriteria cukup rendah dan pada hasil *posttest* memiliki angka sebesar 77,50 yang menunjukkan kriteria cukup baik serta nilai *normalize gain* di dapatkan 0,4819 dengan kualifikasi sedang artinya kurang efektif.

B. Saran

Dari data lapangan serta analisis dan kesimpulan maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Kepada guru terkhusus pada mata pelajaran pendidikan agama islam mampu menggunakan metode gamifikasi dalam prose pembelajaran

agar peserta didik dapat aktif dan merasa *enjoy* saat mengikuti proses pembelajaran sehingga pembelajaran berjalan secara interaktif, selain itu peserta didik mampu memahami materi dengan baik ketika menggunakan metode yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik pada zaman ini. Akan tetapi, penggunaan metode gamifikasi dalam penelitian ini kurang efektif karena pnerapan dan pelaksanaan dalam proses pembelajaran kurang mendukung. Agar penerapan dan pelaksanaan metode gamifikasi ini dapat berjalan lancar maka terlebih dahulu memperhatikan kebutuhan dalam metode ini seperti media *handphone* peserta didik dan jaringan *internet*.

2. Bagi peneliti selanjutnya penerapan metode gamifikasi membutuhkan media, teknologi, dan jaringan internet yang mendukung sehingga diharapkan agar memperhatikan terlebih dahulu semua kebutuhan yang dibutuhkan dalam menerapkan metode ini. Tentunya penelitian ini memiliki kelemahan seperti kurang maksimalnya pelaksanaan fase-fase dalam penerapan metode gamifikasi. Untuk itu kepada peneliti selanjutnya agar memperhatikan, mempersiapkan lebih matang terkait sesuatu yang berkaitan dengan metode gamifikasi, Seperti bahan ajar, peraga dll.

DAFTAR PUSTAKA

- A.Baki,Nasir. *Desain Pembelajaran: Dilengkapi Pembahasan Kurikulum 2013*, Cet. I, Yogyakarta: Eja Publisher, 2014.
- Abdullah, Ma'ruf. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Cet.I, Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2015.
- Abidin. *Upaya Guru PAI Menanggulangi Kemalasan Belajar Al-Qur'an Siswa SD Selama Pandemi Covid-19 di Kabupaten Blitar*, Vol.5, No.1, 2021.
- Ade Darman, Regina. *Belajar dan Pembelajaran*, Cet I, Bogor: Guepedia, 2020.
- Alpian, Yayan, dkk. *Jurnal Buana Pengabdian: Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia*, Vol.1, No.1, 2019.
- Ariani, Diana. *Jurnal Pembelajaran Inovatif: Gamifikasi Untuk Pembelajaran*, Vol.3, No.2, 2020.
- Arsyad.M. *Teori Belajar dan Peran Guru Pada Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0*, Cet. I; Banjarmasin: Lambung Mangkurat University Press, 2021.
- Audie, Nurul. *Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik*, Vol. 2, No.1, 2019.
- Awwaliyah, Robiatul dan Hasan Baharun. *Jurnal Ilmiah Didaktika: Pendidikan Islam Dalam Sistem Pendidikan Nasional (Telah Epistemologi Terhadap Problematika Pendidikan Islam)*, Vol.19, No.1, 2018.
- Damopolii, Mujahid. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam: Problematikan Pendidikan Islam dan Upaya-Upaya Pemecahannya*, Vol.3, No.1, 2015.
- Dinayanti. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Cooperative Learning Tipe Student Teams Achievement Divisions (STAD) Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SDN 20 Tolitoli*, *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, Vol.4, No.9, 2016.
- Fajri Ismail, *Statistika unruk Penelitian Pendidikan dan Ilmu-Ilmu Sosial*, Jakarta: Prenadamedia Group, 2018.
- Ghiyats, Muhammad, Ristiana. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif: Pandangan Mahasiswa Calon Guru Dalam Penggunaan Model Gamifikasi Dalam Pembelajaran Matematika*, Vol.4, No.1, 2021.
- Hardani, dkk. *Metode Penelitian: Kualitatif dan Kuantitatif*, Cet. I, Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2020.
- Hazilla, Dhestha, Aliputri. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar: Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, Vol.2, No.1, 2018.

- Hidayat, Syarip, dkk. *Journal of Elementary Education: Metode Gamification Sebagai Solusi Fenomena Learning Loss Dalam Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19: A Literatur Review*, Vol.4, No.5, 2021.
- Jusuf, Heni. *Jurnal TICOM: Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran*, Vol.5, No.1, 2016.
- Kementerian Agama Republik Indonesia. *Koroang Mala'bi: Al-Qur'an Terjemahan Bahasa Mandar dan Indonesia Makassar:Balitbang Agama*, 2019.
- Kementerian Agama Republik Indonesia. *Qur'an Kemenag*, Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019.
- Lase, Delipiter. *Jurnal Sundermann: Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0*, pISSN : 1979-3588, 2019.
- Lidya, Anastasia Maukar, dkk. *Journal of Information Technology and Computer Science: Model Pembelajaran Kolaborasi dengan Gamifikasi: Sebuah Kajian Pustaka*, Vol.7, No.3, 2022.
- Mahmudi, Ihwan, dkk. *Jurnal Multidisiplin Madani: Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benjamin S. Bloom*, Vol.2, No.9, 2022.
- Nawir, Muh dkk, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika: Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Facilitator and Explaining Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 18 Lau Kabupaten Maros*, Vol. 2(2), 2019.
- Nyoman, Ni, Parwati dkk. *Belajar dan Pembelajaran*, Cet. II, Depok: Rajawali Pers, 2019.
- Peserta didik SMK Negeri 1 Majene. *Wawancara*, Majene 6 Agustus 2022.
- Pradana, F. *Jurnal: Pengaruh Elemen Gamification Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada E-learning Pemrograman Java*, ISSN : 2302-3805, 2018.
- Primaniar, Intan, M. Skripsi: *Penerapan Gamifikasi Pembelajaran Berbantu Aplikasi Powtoon Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi 1 SMKN 1 Tempel Tahun Ajaran 2017/2018* Universitas Negeri Yogyakarta, 2018.
- R.R, Hake. *Analyzing Change/Gain Scores*. (Woodland Hills: Dept. of Physics, Indiana University, 1999).
- Rijal, Muhammad Wahid Muharram. *Jurnal Pendidikan: Gamifikasi Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Productive Struggle Sebagai Solusi Pembelajaran Selama Pandemi*, Vol.4, No.2, 2021.
- Rusman. *Belajar dan Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Cet. II, Jakarta: Prenadamedia Group, 2018.

- Sanjaya,Wina. *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode dan Prosedur*, Cet. III, Jakarta: Kencana, 2015.
- Sawitri,Erwin,dkk. *Hambatan dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang, 2019.
- Seri Perundang-Undangan: *Perundangan Tentang Kurikulum Sistem Pendidikan Nasional*, Cet. 1 , Jakarta: Pustaka Yustisia, 2013.
- Somad, M.Abdul. *Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama: Pentingnya Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Anak*, Vol.13, No.2, 2021.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Cet. 19, Bandung: Alfabeta, 2013.
- Syafiq,Sufyan Rahmatullah, dkk. *Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi: Pengaruh Model Pembelajaran Gamification Terhadap Partisipasi Siswa Kelas VI Sekolah Dasar*, Vol. 4, No.3, 2022.
- Syahid, Abdullah dan Elihami. *Jurnal Pendidikan: Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Pribadi Yang Islami*, Vol.2, No.1, 2018.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I (tes pre-test dan post-test)

TES PENDIDIKAN AGAMA ISLAM XI BUSANA 4 SMK NEGERI 1

MAJENE

Nama :

Kelas :

Soal pilihan ganda

Pilihlah salah satu jawaban a, b, c, atau d yang paling benar!

1. Taat memiliki arti....
 - a. Curang
 - b. Marah
 - c. Tunduk
 - d. Sombong
2. Aturan dibuat agar terjadi....
 - a. Ketertiban dan ketentraman
 - b. Kemarahan dan pertikaian
 - c. Keributan dan perkelahian
 - d. Pelanggaran
3. Aturan paling tinggi adalah aturan yang dibuat oleh....
 - a. Pemerintah
 - b. Allah Swt.
 - c. Kepala desa
 - d. Kepala sekolah
4. Adapun aturan yang dibuat oleh Nabi Muhammad saw yang disebut dengan....
 - a. Undang-Undang
 - b. Al-Qur'an
 - c. Pancasila
 - d. Sunnah atau hadis
5. Sebuah institusi, dari yang terkecil (keluarga) sampai yang terbesar (negara) tidak akan tercapai kestabilan tanpa adanya seorang....
 - a. Ayah
 - c. Pemimpin

11. Syariat setiap kaum berbeda-beda sesuai dengan waktu dan keadaan hidupnya. Meskipun mereka berbeda-beda, yang terpenting adalah semuanya beribadah dalam rangka mencari....
- a. Uang
 - b. Ridha Allah Swt.
 - c. Rezeki
 - d. Istri
12. Allah Swt. mengutus para nabi dan menurunkan syariat kepadanya untuk memberi petunjuk kepada manusia agar berjalan pada jalan atau arah yang benar dan lurus. Akan tetapi, sebagian dari ajaran-ajaran mereka disembunyikan atau diselewengkan. Sebagai ganti ajaran para nabi, manusia membuat ajaran sendiri yang bersifat....
- a. Khurafat dan takhayul
 - b. *Mutawatir*
 - c. Sistematis
 - d. Biasa aja
13. Ayat terakhir dari surah Q.S. al-Maidah/5: 48 mengandung makna....
- a. Aturan dan syariat
 - b. Perbedaan adalah rahmat
 - c. Pembena kitab sebelumnya
 - d. Petunjuk kepada Manusia
14. Berikut alasan mengapa kita diperintahkan untuk berlomba-lomba dalam kebaikan, kecuali....
- a. Melakukan kebaikan tidak bisa ditunda-tunda, dan harus segera dikerjakan
 - b. Hendaknya saling memotivasi dan saling tolong-menolong, Oleh karena itu, kita perlunya berkolaborasi atau kerja sama
 - c. Melakukan kebaikan ketika dilihat orang
 - d. Kesigapan melakukan kebaikan harus didukung dengan kesungguhan.

15. Langkah awal untuk menciptakan lingkungan yang baik adalah....
- Menonton TV
 - Rebahan
 - Bermain game
 - Memulai dari diri sendiri, dari yang terkecil, dan dari sekarang
16. Untuk menyeimbangkan antara kehidupan dunia dan akhirat, wajiblah seorang muslim untuk....
- Beribadah
 - Bermimpi
 - Bekerja
 - Bertawakkal
17. Seseorang yang bekerja layak untuk mendapatkan predikat yang terpuji, seperti potensial, aktif, dinamis, produktif atau profesional, karena....
- Malas bekerja
 - Datang terlambat
 - Tidur di waktu bekerja
 - Prestasi kerjanya
18. Salah satu perintah Allah Swt. kepada umatNya untuk bekerja terdapat dalam surah....
- Q.S. al-Maidah/5: 48
 - Q.S. at-Taubah/9:105
 - Q.S. an-Nisa'/4: 59
 - Q.S. an-Nisa'/4: 53
19. Sebutan lain dari ganjaran adalah....
- Imbalan
 - Upah
 - Compensation*
 - Semua jawaban benar
20. “Dari Miqdam ra. dari Nabi saw. beliau bersabda: “Tidak seorang pun yang makan lebih baik daripada makan hasil usahanya sendiri. Sungguh Nabi Daud as. makan hasil usahanya.” Hadis tersebut merupakan hadis riwayat dari....
- H.R. Bukhari
 - H.R. Ahmad
 - H.R. Imam Muslim
 - H.R. Abu Daud

Lampiran 2 (uji validasi)

NO	NAMA RESPONDEN	SOAL																								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
1	PSD1	0	4	0	0	4	0	4	0	4	4	4	0	0	0	4	0	4	4	4	0	0	0	4	0	4
2	PSD2	0	4	4	0	0	4	0	4	0	4	0	4	0	4	0	4	0	0	0	4	0	4	4	4	0
3	PSD3	4	0	4	4	0	4	0	4	4	0	0	0	0	4	0	0	0	4	4	0	0	4	4	4	
4	PSD4	0	4	0	0	0	4	0	0	0	0	0	4	0	4	0	0	0	0	4	0	4	0	0	0	
5	PSD5	4	0	4	4	4	4	0	4	4	4	0	4	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	0	
6	PSD6	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	0	
7	PSD7	0	0	0	0	0	4	0	0	0	0	0	0	0	4	4	0	0	0	0	0	0	4	4	0	
8	PSD8	0	0	4	4	0	4	4	0	4	0	0	4	4	4	4	4	0	4	0	0	4	0	0	4	
9	PSD9	4	0	4	0	0	0	0	4	4	4	0	0	0	4	0	4	0	4	0	4	0	4	0	4	
10	PSD10	4	4	0	0	0	4	0	4	0	4	4	0	4	4	0	0	0	0	4	4	4	4	0	4	
11	PSD11	0	0	4	0	4	4	4	0	4	0	0	4	4	0	0	4	0	4	0	0	4	0	0	0	
12	PSD12	4	4	0	0	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4	0	4	4	4	4	4	0	4	4	4	
13	PSD13	4	0	4	4	0	0	4	4	0	0	4	0	4	4	0	0	0	0	0	4	0	0	0	0	
14	PSD14	0	0	4	4	4	4	4	0	4	4	0	4	4	4	4	4	0	4	4	0	4	4	4	4	
15	PSD15	0	4	0	0	4	4	4	4	4	0	4	4	0	0	4	4	4	4	4	0	4	4	0	4	
16	PSD16	0	4	4	4	0	4	4	4	0	4	4	0	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	
17	PSD17	4	0	4	4	4	0	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	0	4	4	4	0	0	4	0	
18	PSD18	4	4	4	4	4	4	4	0	4	0	4	4	0	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	
19	PSD19	0	4	0	0	4	4	4	4	0	4	4	0	4	0	0	4	4	4	4	0	4	4	0	4	
20	PSD20	4	0	4	4	0	4	4	4	4	4	0	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	0	4	
21	PSD21	4	4	0	4	4	0	4	4	4	0	4	4	4	4	0	4	4	0	0	4	0	4	4	4	
22	PSD22	4	4	4	0	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	0	4	0	0	4	
23	PSD23	0	4	0	4	0	4	0	4	0	4	4	0	0	0	0	0	4	4	0	4	4	4	4	0	

24	PSD24	0	0	4	4	4	0	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	0	4	
25	PSD25	0	4	0	0	0	4	0	0	0	0	0	0	0	0	4	0	0	4	0	0	0	0	4	0	0

No	Validitas	Kesimpulan
1	Valid	Digunakan
2	Invalid	Tidak digunakan
3	Valid	Digunakan
4	Valid	Digunakan
5	Valid	Digunakan
6	Invalid	Tidak digunakan
7	Valid	Digunakan
8	Valid	Digunakan
9	Valid	Digunakan
10	Valid	Digunakan
11	Valid	Digunakan
12	Valid	Digunakan
13	Valid	Digunakan
14	Valid	Digunakan
15	Invalid	Tidak digunakan
16	Valid	Digunakan
17	Valid	Digunakan
18	Invalid	Tidak digunakan
19	Valid	Digunakan
20	Valid	Digunakan
21	Valid	Digunakan
22	Valid	Digunakan
23	Invalid	Tidak digunakan
24	Valid	Digunakan
25	Valid	Digunakan

Lampiran 3 (uji realibilitas)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.836	25

Lampiran 4 (hasil nilai mean, maximum, serta minimum pre-test dan post-test)

Statistics

		hasil pretest	hasil posttest
N	Valid	24	24
	Missing	0	0
Mean		64.17	77.50
Minimum		40	60
Maximum		75	90

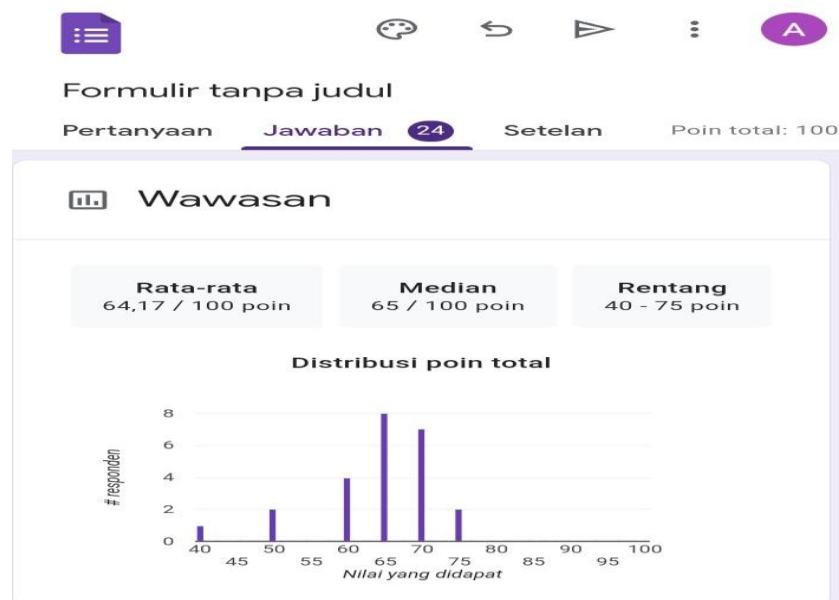
Lampiran 5: uji Normalize Gain (N-gain)

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
ngain_score	24	-.33	1.00	.4819	.26434
ngain_persent	24	-33.33	100.00	48.1944	26.43430
Valid N (listwise)	24				

Lampiran 6 (dokumentasi)

a. Pengerjaan tes pre-test



b. Pengerjaan post-test

Formulir tanpa judul

Pertanyaan

Jawaban **24**

Setelan

Poin total: 100

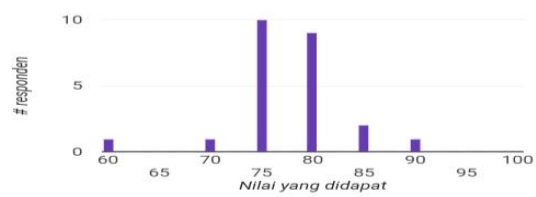
Wawasan

Rata-rata
77,5 / 100 poin

Median
75 / 100 poin

Rentang
60 - 90 poin

Distribusi poin total



c. Penerapan Metode Gamifikasi





Papan Peringkat

Peringkat	Nama	Skor	Waktu
ke1	Kalsum salwa	7	2:46
ke2	Mely marza	7	2:58
ke3	Mardiana farah	6	1:33
ke4	Fadilah s Lucy	6	2:51
ke5	Sukma patriani	6	2:55
ke6	Indah mila	5	1:44
ke7	Lutfiah ELFIRA	5	2:26
ke8	Husna	2	3:00
ke9	-	-	-
ke10	-	-	-

Tampilkan lebih sedikit ▲


Leaderboard

Rank	Name	Score	Time
1st	kalsum salwa	7	1:46
2nd	mardiana farah	7	3:10
3rd	mely marza	6	1:40
4th	indah mila	6	1:54
5th	lutfiah elfira	5	1:33
6th	sukma Patriani	5	1:33
7th	HusnaHilda	4	1:34
8th	fadilah s Lucy	3	1:32
9th	-	-	-
10th	-	-	-


This leaderboard is currently private. Click Share to make it public.

Berganti templat


INTERAKTIF




Permainan Pencocokan




Menemukan kecocokan



Teka Teki Silang



Kuis



Kuis gameshow

Tampilkan semua

Switch template

INTERACTIVES



Quiz



Gameshow quiz



Open the box



Random wheel



Find the match

Show all

Papan Peringkat

Peringkat	Nama	Skor	Waktu
ke1	hilda husna	6	1:18
ke2	elfirah lutfiah	5	1:11
ke3	fadilah s Lucy	4	1:00
ke4	kalsum salwa	4	1:03
ke5	indah mila	4	1:18
ke6	sukma patriani	3	1:31
ke7	mardiana farah	2	50.5
ke8	melymarza	2	1:09
ke9	-	-	-
ke10	-	-	-

Papan peringkat ini saat ini bersifat pribadi. Klik Share untuk menjadikannya publik.

Berganti templat

INTERAKTIF



Menemukan kecocokan



Permainan Pencocokan



Teka Teki Silang



Kuis



Kuis gameshow

Tampilkan semua

PEMERINTAH KABUPATEN MAJENE
DINAS PENANAMAN MODAL & PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
DPM-PTSP
Jln. Ammanra Wewang No.12 Telp. (0422) 21947 Majene-Sulbar

IZIN PENELITIAN
Nomor : 398/HP/DPM-PTSP/MM/VIII/2023

Berdasarkan Peraturan Bupati nomor : 28 Tahun 2021 tentang Pendelegasian Penyelenggaraan Perizinan dan Non Perizinan Pada Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Majene serta membaca surat Rekomendasi Penelitian Dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Nomor 070420/VIII/2023 Tanggal 21 Agustus 2023 maka pada prinsipnya kami menyetujui dan **MEMBERI IZIN** Kepada


N a m a	: AHMAD ASYARI
Pekerjaan	: Mahasiswa
N I M	: 10156119004
Program Study/Jurusan	: S1 Tarbiyah dan Keguruan
Universitas	: STAIN Majene
Alamat	: Dusun Babalembang Desa Pambusang Kec. Balanpa Kab. Polewali Mandar

Untuk melaksanakan Penelitian di Kabupaten Majene dengan Judul **"EFEKTIVITAS METODE GAMIFIKASI DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI KELAS XI BUSANA 4 DI SMK NEGERI 1 MAJENE"** dengan ketentuan :

- Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, kepada yang bersangkutan diharapkan melapor kepada pemerintah setempat dan atau tempat penelitian yang akan dilaksanakan
- Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan
- Mentaati semua Perundang-Undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat
- Menyerahkan 2 (dua) Eksemplar copy hasil Penelitian kepada Bupati Majene Cq Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu dan Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kab Majene
- Surat izin akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin ini tidak mentaati peraturan diatas.

Demikian surat izin ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Majene
Pada Tanggal : 24-08-2023
Kepala Dinas



H. HES BIRWATI THAHIR, S.Sos, M.Adm.Pemb.
Pangkat : Pembina Utama Muda
Nip. 196809281992032011

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI (STAIN) MAJENE
Jl. Bkt. Ling. Pissang, No.17,Kel. Toali, Kec. Banggae Kab. Majene Prov. Sulawesi Barat
Telp. 08539859773 / 081137241 / 08524290267
website: www.stainmajene.ac.id email: stainmajene16@gmail.com

Nomor: B.208/St.03/1/PP.00/9/08/2023
Majene, 16 Agustus 2023

Sifat : Penting
Lamp : 1 (satu) Rangkap
Hal : **Pemohonan Rekomendasi Izin Penelitian**

Kepada
Yth. Bupati Majene
Cq. Ka. Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Majene
Di-
Tempat

Assalamu Alaikum, Wr.Wb

Dengan hormat disampaikan bahwa mahasiswa STAIN Majene yang tersebut namanya dibawah ini :

Nama	: Ahmad Asyari
Nim	: 10156119004
Jurusan	: Tarbiyah dan Keguruan

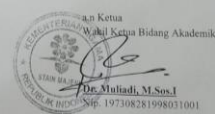
Bermaksud melakukan penelitian dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul **"Efektivitas Metode gamifikasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas XI Busana 4 di SMK Negeri 1 Majene"**. Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana. Dosen Pembimbing : 1. Muhammad Idris Hasamuddin, S.Pd.I., M.Pd.I.
2. Achmad Tajjidi Chair Fachrudin, M.Pd

Untuk maksud tersebut kami mengharapkan kiranya mahasiswa yang bersangkutan dapat diberikan izin untuk mengadakan penelitian dari tanggal : 22 Agustus 2023 sd 22 September 2023.

Demikian atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalam

Kepala Sekolah
Wakil Ketua Bidang Akademik,
STAIN MAJENE
Dr. Muladi, M.So.I
NIP. 197308281998031001



Lampiran :
1. Foto 2x2 4R
2. Rekomendasi Rekomendasi
3. Ayo! SMP/PA, P
4. Lembar

PEMERINTAH KABUPATEN MAJENE
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
Alamat : Jend. Ismail Yon No. 165 Dukung-Ising Majene
Telp. (0422) 21333 Email : kebangpol2@gmail.com

REKOMENDASI PENELITIAN
Nomor : 970/430/VIII/2023

- Dasar
 - Undang-undang Nomor 32 Tahun 2004 tentang Pemerintah Daerah (Lembuan Negara Republik Indonesia Tahun 2004 Nomor 125, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4377), sebagaimana telah beberapa kali diubah terakhir dengan Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2008 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2004 tentang Pemerintahan Daerah; 11 Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2008 Nomor 95, Lembaran Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4844);
 - Peraturan Menteri dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2018 tentang Permohonan Surat Keterangan Penelitian;
 - Peraturan Bupati Majene Nomor 53 Tahun 2018 tentang Perubahan atas Peraturan Bupati Majene Nomor 29 Tahun 2017 tentang Pelaksanaan Kewenangan Penastadangan Penelitian dan Non Penelitian kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Majene;
 - Surat Edaran Bupati Majene Nomor : 800/Org/Hg/38/II/2017
- Membuang
 - Untuk Terbit administrasi dan pengendalian pelaksanaan penelitian dalam rangka kewenangan diri perlu dikaitkan surat Rekomendasi Penelitian
 - Surat Pemohonan Rekomendasi Izin Penelitian Wakil Dekan Bidang Akademik Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Majene Nomor B.236/St.03/1/PP.00/9/08/2023 Tanggal 16 Agustus 2023

Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Majene, memberikan Rekomendasi kepada

Nama	: AHMAD ASYARI
Nim	: 10156119004
Jabatan	: Mahasiswa
Alamat	: Dusun Babalembang Desa Pambusang Kec. Balanpa Kab. Polewali Mandar

Untuk melakukan Penelitian di Kelas XI Busana 4 Di SMK Negeri 1 Majene Mulai Tanggal 22 Agustus 2023 sampai dengan 22 September 2023 dengan Proposal berjudul,


"EFEKTIVITAS METODE GAMIFIKASI DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI KELAS XI BUSANA 4 DI SMK NEGERI 1 MAJENE"

Selanjut dengan hal tersebut di atas, pada prinsipnya kami menyetujui kegiatan penelitian tersebut dengan ketentuan :

- Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat
- Siempre melaksankan kegiatan, yang bersangkutan diharapkan melapor kepada
- Bupati Majene melalui Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Majene dengan menyerahkan 1 (satu) eksemplar foto copy hasil kegiatan.
- Surat ini dinyatakan tidak berlaku lagi setelah sampai waktu yang telah ditentukan.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Majene, 21 Agustus 2023
An: Kepala Badan
Kebudayaan Negeri-Negeri Kabupaten



IWAN DARMAWAN, S.Sos
Pangkat : Pembina / IV a
NIP. 19730516 200003 1 001

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI (STAIN) MAJENE
JURUSAN TARBİYAH DAN KEGURUAN
Jl. Balai Latihan Kerja (BLK) Kel. Toali Kec. Banggae Kab. Majene Website: www.stainmajene.ac.id email: stainmajene16@gmail.com

FORMULIR PERSETUJUAN PROPOSAL PASCA SEMINAR

Judul : Efektivitas Metode Gamifikasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas XI Busana 4 di SMK Negeri 1 Majene





Nama	: Ahmad Asyari
NIM	: 10156119004
Prodi	: Pendidikan Agama Islam
Jurusan	: Tarbiyah dan Keguruan

Setelah dengan seksama meneliti dan mengoreksi Proposal Skripsi yang bersangkutan, Pembimbing I dan Pembimbing II serta Penguji I dan Penguji II memandang bahwa Proposal Skripsi tersebut telah memenuhi syarat- syarat ilmiah dan dapat disetujui untuk dilanjutkan ke tahap penelitian.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk proses lebih lanjut.

Majene, 08 Agustus 2023.

Mengetahui,

Pembimbing I  Muhammad Idris Hasamuddin, M.Pd.I. NIP. 198411122019031007	Pembimbing II  Achmad Tajjidi, Cf. S.Pd. M.Pd NIP. 19910312019031015
Penguji I  Bahjat Mas'ud, M.Ed NIP. 198911102019032020	Penguji II  Karyus C. S.H., S.Pd.I., M.Pd NIP. 198411102019031007

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing penulisan skripsi saudara AHMAD ASYARI dengan NIM 10156119004, mahasiswa program studi Pendidikan Agama Islam jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene menyatakan bahwa, setelah meneliti dan mengoreksi secara seksama skripsi yang berjudul EFEKTIVITAS METODE GAMIFIKASI DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI KELAS XI BUSANA 4 DI SMK NEGERI 1 MAJENE memandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat disetujui untuk diseminarkan.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk proses lebih lanjut.

Majene,

2023

Pembimbing I



Muhammad Idris Hasanuddin, M.Pd. I
NIP. 198411122019031007

Pembimbing II



Achmad Taqlidul CF, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199103312019031015

RIWAYAT HIDUP



Nama : Ahmad Asyari

Tempat Tanggal Lahir: Pambusuang, 19 November 2000

Anak Ke : 2 dari 4 bersaudara

Ayah : Turja Salawaly

Ibu : Nuraima

Pendidikan : - SDN No. 032 Inp. Pambusuang

- **MTs Nuhiyah Pambusuang**
- **MA Nuhiyah Pambusuang**

Penulis sedang menempuh perguruan tinggi STAIN Majene, berkat petunjuk dan pertolongan Allah Subhanahu Wa Ta'ala, usaha disertai doa dan kedua orangtua dalam menjalani aktivitas akademik di perguruan tinggi Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene, Alhamdulillah penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul skripsi : “Efektivitas Metode Gamifikasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas XI Busana 4 di SMK Negeri 1 Majene”.