

SKRIPSI

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GAMIFIKASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI DI SMP NEGERI 1 SENTAJO RAYA

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Kuantan Singingi
untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



OLEH

**IRMA MARDIYANTI
NPM. 210307039**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS PENDIDIKAN DAN SAINS ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI
TELUK KUANTAN
1447 H/ 2025 M**

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	: Irma Mardiyanti
Tempat/Tanggal Lahir	: Muaro Sentajo, 07 Maret 2003
NPM	: 210307039
Alamat	: Muaro Sentajo
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Kuantan Singingi

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di SMP Negeri 1 Sentajo Raya”** Adalah benar karya saya sendiri dan saya bertanggung jawab atas data dan informasi yang termuat di dalamnya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila dikemudian hari pernyataan saya terbukti tidak benar, maka saya bersedia menanggung semua resikonya.

Teluk Kuantan, 27 Oktober 2025

Hormat Saya

Irma Mardiyanti
NPM. 210307039

Dr. IKRIMA MAILANI, S.Pd.I, M.Pd.I
DOSEN PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI (UNIKS)

NOTA DINAS

Perihal : Skripsi Irma Mardiyanti

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Kuantan Singingi
Di_

Teluk Kuantan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca, meneliti, mengoreksi dan melakukan perbaikan terhadap

Skripsi Saudari:

Nama	: Irma Mardiyanti
NPM	: 210307039
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan
Judul	: "Pengaruh Model Pembelajaran Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di SMP Negeri 1 Sentaajo Raya"

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diuji dan diberikan penilaian dalam Sidang Munaqasyah Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Kuantan Singingi.
Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Teluk Kuantan, 29 September 2025
Pembimbing I


Dr. Ikrima Mailani, S.Pd.I, M.Pd.I
NIDN. 1022108801

ANDRIZAL, S.PsI., M.Pd.I
DOSEN PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI (UNIKS)

NOTA DINAS

Perihal : Skripsi Irma Mardiyanti

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Kuantan Singingi
Di_

Teluk Kuantan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca, meneliti, mengoreksi dan melakukan perbaikan terhadap

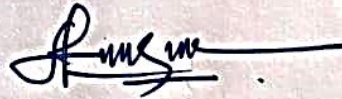
Skripsi Saudari:

Nama	: Irma Mardiyanti
NPM	: 210307039
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan
Judul	: "Pengaruh Model Pembelajaran Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di SMP Negeri 1 Sentajo Raya"

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diuji dan diberikan penilaian dalam Sidang Munaqasyah Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Kuantan Singingi.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Teluk Kuantan, 01 September 2025
Pembimbing II



Andrizal, S.PsI., M.Pd.I
NIDN. 2111108301

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN KETUA PRODI

Skripsi dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di SMP Negeri 1 Sentajo Raya" yang ditulis oleh Irma Mardiyanti, NPM. 210307039 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam siding Munaqasyah Sarjana Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Kuantan Singingi untuk memenuhi salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Teluk Kuantan, 29 September 2025

Menyetujui

Pembimbing I


Dr. Ikrima Mailani, S.Pd.I, M.Pd.I
NIDN. 1022108801

Pembimbing II


Andrizar, S.Psi., M.Pd.I
NIDN. 2111108301

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Islam


Almarini, S.Pd.I, M.Pd.I
NIDN. 1010038901

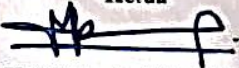


PENGESAHAN PENGUJI

Proposal penelitian dengan judul : "Pengaruh Model Pembelajaran Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di SMP Negeri 1 Sentajo Raya" Yang ditulis oleh Irma Mardiyanti, NPM. 210307039; telah diseminarkan pada tanggal 20 Oktober 2025, dapat diterima dan disetujui untuk diajukan penelitian skripsi pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi.

Teluk Kuantan, 20 Oktober 2025

Mengesahkan,
Tim Sidang Munaqasah
Ketua


H. Fitrianto, S.Ag., M.Sh
NIDN. 2117027602

Moderator


Dr. Ikrima Mailani, S.Pd.I, M.Pd.I
NIDN. 1022108801

Sekretaris


Andrizal, S.Pd.I, M.Pd.I
NIDN. 2111108301

Penguji I


Bustanur, S.Ag., M.Us
NIDN. 2120067501

Penguji II


Helbi Akbar, S.Pd.I, MA
NIDN. 2118088502

Fakultas Ilmu pendidikan dan Sains Islam
Universitas Islam Kuantan Singingi


H. Fitrianto, S.Ag., M.Sh
NIDN. 2117027602

MOTTO

حَتَّىٰ بِقَوْمٍ مَا يُغَيِّرُ لَا اللَّهُ إِنَّ
بِأَنْفُسِهِمْ

"Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum hingga mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri"¹

¹ (QS. Ar- Ra'd: 11) Kementerian Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahnya (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019)

PERSEMBAHAN

*Alhamdulillah atas Rahmat dan hidayahnya
Saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
Karya sederhana ini saya persembahkan untuk:*

*Segenap Civitas Akademika Almamater Tercinta
Program Studi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Kuantan Singingi (UNIKS)*

KATA PENGANTAR

Rasa Puji dan Syukur kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan dan kesempatan, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Di Smp Negeri 1 Sentajo Raya" ini. Shalawat dan salam penulis hadiahkan kepada Nabi Muhammad SAW, nabi junjungan alam seluruh umat manusia.

Dalam penyelesaian proposal skripsi ini, penulis telah banyak mendapatkan bantuan, bimbingan dan arahan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya terutama kepada:

1. Ibu **Dr. Ikrima Mailani, S.Pd.I.,M.Pd.I** selaku Rektor Universitas Islam Kuantan Singingi, Sekaligus Dosen Pembimbing I
2. Bapak **Bustanur, S.Ag.,M.Us**, selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi.
3. Bapak **Alhairi, S.Pd.I.,M.Pd.I** selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Fakultas Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi.
4. Bapak **Andrizal, S.Psi., M.Pd.I**, selaku Dosen Pembimbing II, yang memberikan motivasi, membimbing, saran, dan kritik selama penulisan.

5. Bapak/ Ibu Dosen, yang telah memberikan dan mencurahkan ilmu pengetahuan, pengalaman dan keterampilan selama kuliah di UNIKS.
6. **Ayah dan Ibu** yang telah memberikan support dan Do'a serta mencukupi kebutuhan kuliah kepada penulis.
7. Teman-teman Prodi PAI A seperjuangan yang memberikan dukungan dan motivasi dalam penyelesaian penelitian ini.

Penulis menyadari dan mengakui bahwa proposal skripsi ini memiliki beberapa kekurangan. Penulis sangat berharap akan saran dan kritik untuk meningkatkan kualitasnya, agar proposal ini dapat memberikan manfaat dalam pendidikan, diterapkan dilapangan, dan dikembangkan lebih lanjut dalam dunia pendidikan.

Teluk Kuantan, 19 Oktober 2025


IRMA MARDIYANTI
NPM. 210307039

ABSTRAK

Irma Mardiyanti (2025) : “Pengaruh Model Pembelajaran Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Viii Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Smp Negeri 1 Sentajo Raya”

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran gamifikasi terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Sentajo Raya. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa yang disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton dan kurangnya motivasi belajar. Metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan desain pre-experimental One-Group Pretest-Posttest. Sampel penelitian terdiri dari 20 siswa kelas VIII yang dipilih dengan teknik sampling jenuh. Data dikumpulkan melalui pretest dan posttest, observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan uji validitas, reliabilitas, uji normalitas, homogenitas, dan uji t berpasangan.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran gamifikasi. Nilai rata-rata pretest sebesar 75,65 meningkat menjadi 87,45 pada posttest dengan peningkatan rata-rata sebesar 11,8 poin. Seluruh siswa (100%) berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) setelah perlakuan, dibandingkan dengan 55% pada pretest. Uji t berpasangan menghasilkan nilai t sebesar -28,854 dengan signifikansi $<0,001$, yang menunjukkan pengaruh yang sangat signifikan dari model pembelajaran gamifikasi terhadap hasil belajar siswa. Elemen gamifikasi seperti poin, tantangan, dan leaderboard terbukti meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Kesimpulannya, model pembelajaran gamifikasi berpengaruh signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Sentajo Raya. Gamifikasi direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kata kunci: gamifikasi, hasil belajar, Pendidikan Agama Islam, model pembelajaran, motivasi belajar

ABSTRACT

Irma Mardiyanti (2025): "The Effect of Gamification Learning Model on the Learning Outcomes of Eighth Grade Students in Islamic Religious Education and Character Education at SMP Negeri 1 Sentajo Raya"

This study aims to determine the effect of the gamification learning model on the learning outcomes of eighth-grade students in Islamic Religious Education and Character Education at SMP Negeri 1 Sentajo Raya. The background of this research is the low student learning outcomes caused by monotonous teaching methods and lack of learning motivation. The method used is quantitative research with a pre-experimental One-Group Pretest-Posttest design. The research sample consisted of 20 eighth-grade students selected using saturated sampling technique. Data were collected through pretest and posttest, observation, interviews, and documentation, then analyzed using validity tests, reliability tests, normality tests, homogeneity tests, and paired sample t-tests.

The results showed a significant improvement in student learning outcomes after the implementation of the gamification learning model. The average pretest score of 75.65 increased to 87.45 in the posttest, with an average improvement of 11.8 points. All students (100%) achieved the Minimum Mastery Criteria (KKM) after the treatment, compared to 55% in the pretest. The paired t-test yielded a t-value of -28.854 with a significance level of <0.001 , indicating a highly significant effect of the gamification learning model on student learning outcomes. Gamification elements such as points, challenges, and leaderboards proved to increase student motivation and engagement in learning. In conclusion, the gamification learning model has a significant effect on improving the learning outcomes of eighth-grade students in Islamic Religious Education and Character Education at SMP Negeri 1 Sentajo Raya. Gamification is recommended as an effective learning strategy to enhance the quality of education.

Keywords: gamification, learning outcomes, Islamic Religious Education, learning model, learning motivation

DAFTAR ISI

	Halaman
SKRIPSI.....	i
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR GAMBAR	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Kegunaan Penelitian	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Kajian Teoritis.....	12
1. Menenal Gamifikasi	12
a. Pengertian Gamifikasi.....	12
b. Efektivitas Gamifikasi.....	15
c. Elemen-elemen Gamifikasi.....	17
d. Fungsi Elemen Gamifikasi.....	17
e. Jenis Gamifikasi.....	19
f. Penerapan Gamifikasi dalam Pendidikan	22
g. Kelebihan dan Kekurangan Gamifikasi dalam Pembelajaran	23
2. Konsep Hasil Belajar.....	24
a. Pengertian Hasil belajar	24
b. Indikator Hasil Belajar	26
c. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa	29
d. Manfaat Hasil Belajar	31

B. Penelitian Relevan	32
C. Kerangka Konseptual.....	37
D. Hipotesis	37
E. Definisi Operasional	38
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	40
A. Jenis Penelitian	40
B. Waktu dan Lokasi Penelitian	40
1. Waktu Penelitian	41
2. Lokasi Penelitian.....	41
C. Subjek dan Objek Penelitian.....	42
1. Subjek Penelitian.....	42
2. Objek Penelitian	42
D. Populasi dan Sampel	42
1. Populasi	42
2. Sampel.....	43
E. Teknik Pengumpulan Data.....	43
1. Observasi.....	43
2. Wawancara	44
3. Tes	44
4. Dokumentasi	45
F. Teknik Analisis Data	46
1. Uji Validitas.....	46
2. Uji Reliabilitas	47
3. Teknik Analisis Data Kuantitatif.....	47
a. Analisis Deskriptif	47
b. Analisis Uji Prasyarat.....	48
4. Uji Hipotesis	50
BAB VI PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA	52
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian .Error! Bookmark not defined.	
1. Profil SMP Negeri 1 Sentajo RayaError! Bookmark not defined.	

2. Visi dan Misi Sekolah.....**Error! Bookmark not defined.**
 - a. Visi SMP Negeri 1 Sentajo Raya**Error! Bookmark not defined.**
 - b. Misi SMP Negeri 1 Sentajo Raya**Error! Bookmark not defined.**
3. Sarana dan Prasarana Pembelajaran**Error! Bookmark not defined.**
4. Pelaksana dan Staf Pengajar**Error! Bookmark not defined.**
- B. Deskripsi Subjek dan Objek Penelitian**Error! Bookmark not defined.**
 1. Karakteristik Subjek Penelitian (Siswa Kelas VIII) **Error! Bookmark not defined.**
 2. Gambaran Objek Penelitian (Model Pembelajaran Gamifikasi pada PAI)**Error! Bookmark not defined.**
- C. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen**Error! Bookmark not defined.**
 1. Hasil Uji Validitas Instrumen Tes**Error! Bookmark not defined.**
 2. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes**Error! Bookmark not defined.**
 3. Interpretasi Hasil Uji Instrumen **Error! Bookmark not defined.**
- D. Penyajian Data Hasil Penelitian.....**Error! Bookmark not defined.**
 1. Data Hasil Tes (Pretest dan Posttest)**Error! Bookmark not defined.**
 - a. Data Hasil Pretest Siswa Kelas VII**Error! Bookmark not defined.**
 - b. Data Hasil Posttest Siswa Kelas VII**Error! Bookmark not defined.**
 - c. Perbandingan Hasil Pretest dan Posttest**Error! Bookmark not defined.**
- E. Analisis Deskriptif Kuantitatif.....**Error! Bookmark not defined.**

1. Analisis Deskriptif Hasil Pretest **Error! Bookmark not defined.**
 - a. Nilai Rata-rata (Mean) Pretest **Error! Bookmark not defined.**
 - b. Distribusi Frekuensi dan Persentase Pretest **Error! Bookmark not defined.**
 2. Analisis Deskriptif Hasil Posttest **Error! Bookmark not defined.**
 - a. Nilai Rata-rata (Mean) Posttest **Error! Bookmark not defined.**
 - b. Distribusi Frekuensi dan Persentase Posttest..... **Error! Bookmark not defined.**
 3. Perbandingan Hasil Pretest dan Posttest **Error! Bookmark not defined.**
 - a. Selisih Rata-rata Pretest dan Posttest **Error! Bookmark not defined.**
 - b. Interpretasi Perubahan Hasil Belajar **Error! Bookmark not defined.**
- F. Uji Prasyarat Analisis **Error! Bookmark not defined.**
1. Uji Normalitas Data **Error! Bookmark not defined.**
 - a. Uji Normalitas Data Pretest dengan Shapiro-Wilk..... **Error! Bookmark not defined.**
 - b. Interpretasi Hasil Uji Normalitas **Error! Bookmark not defined.**
 2. Uji Homogenitas Data **Error! Bookmark not defined.**
 - a. Hasil Uji Homogenitas Varians **Error! Bookmark not defined.**
 - b. Interpretasi Hasil Uji Homogenitas **Error! Bookmark not defined.**
- G. Analisis Inferensial **Error! Bookmark not defined.**
1. Uji Signifikansi Parameter Individual (Uji T) **Error! Bookmark not defined.**

a.	Hasil Uji T Berpasangan (Paired Sample T-Test)	Error! Bookmark not defined.
b.	Interpretasi Nilai Signifikansi	Error! Bookmark not defined.
2.	Pengujian Hipotesis	Error! Bookmark not defined.
a.	Perumusan Hipotesis (H_0 dan H_1)	Error! Bookmark not defined.
b.	Kriteria Pengambilan Keputusan	Error! Bookmark not defined.
c.	Keputusan Penerimaan atau Penolakan Hipotesis	Error! Bookmark not defined.
H.	Pembahasan Hasil Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.	Pembahasan Hasil Analisis Deskriptif	Error! Bookmark not defined.
2.	Pembahasan Hasil Uji Hipotesis	Error! Bookmark not defined.
3.	Pengaruh Model Pembelajaran Gamifikasi terhadap Hasil Belajar	Error! Bookmark not defined.
4.	Implikasi Temuan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
BAB V PENUTUP.....		89
A.	Kesimpulan	Error! Bookmark not defined.
B.	Saran	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR KEPUSTAKAAN		

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Penelitian Relevan	32
Tabel 2.2	Definisi Operasional	38
Tabel 3.1	Peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Sentajo Raya.....	42
Tabel. 4.1	Pelaksana dan Staf Pengajar SMP N 1 Sentajo Raya	Error!
	Bookmark not defined.	
Tabel. 4.2	Hasil Uji Validitas	Error! Bookmark not defined.
Tabel. 4.3	Hasil Uji Reliabilitas.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel. 4.4	Data Hasil Pretest Siswa Kelas VIII.	Error! Bookmark not defined.
Tabel. 4.5	Data Hasil Posttest Siswa Kelas VIII	Error! Bookmark not defined.
Tabel. 4.6	Perbandingan Hasil Pretest dan Posttest	Error! Bookmark not defined.
Tabel. 4.7	Data Analisis Deskriptif Hasil Pretest	Error! Bookmark not defined.
Tabel. 4.8	Distribusi Frekuensi dan Persentase Pretest	Error! Bookmark not defined.
Tabel. 4.9	Data Analisis Deskriptif Hasil Posttest	Error! Bookmark not defined.
Tabel. 4.10	Distribusi Frekuensi dan Persentase Posttest	Error! Bookmark not defined.
Tabel. 4.11	Selisih Rata-Rata Pretest dan Posttest	Error! Bookmark not defined.
Tabel. 4.12	Interpretasi Perubahan Hasil Belajar	Error! Bookmark not defined.
Tabel. 4.13	Perbandingan Sebelum dan Sesudah Dilakukan Gamifikasi....	Error! Bookmark not defined.
Tabel. 4.14	Hasil Tes Normalitas	Error! Bookmark not defined.
Tabel. 4.15	Hasil Uji Homogenitas.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel. 4.16	Hasil Uji T Berpasangan.....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerangka Konseptual	37
------------	---------------------------	----

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan diharapkan dapat membentuk pribadi seseorang menjadi lebih baik dan bermakna. Tujuan utama pendidikan adalah menciptakan peserta didik yang cerdas, terampil serta mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman. Pendidikan di era globalisasi saat ini memiliki peranan yang sangat penting untuk dijadikan patokan agar manusia dapat menghadapi berbagai macam tantangan. Oleh karena itu sistem pendidikan harus mendukung dalam menciptakan peserta didik yang berkualitas.²

Pendidikan telah lama dipandang sebagai pilar utama dalam membentuk individu yang berkualitas dan mendorong kemajuan suatu masyarakat. Perannya sangat strategis dalam membangun fondasi pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dibutuhkan untuk menghadapi masa depan. Namun, pendidikan di Indonesia masih dihadapkan pada berbagai tantangan, termasuk rendahnya mutu dan belum meratanya akses serta hasil belajar. Salah satu persoalan krusial adalah bagaimana menciptakan lingkungan pembelajaran

² Ratnaningtyas Pramulatsih Rusidik, Yuli Mulyawati And Angga Nugraha, 'Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Iv Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku' (2023) 9 Jurnal Ilmiah Pgsd Fkip Universitas Mandiri 941.

yang relevan dengan kebutuhan perkembangan peserta didik dan mampu menumbuhkan motivasi belajar.³

Di era digital saat ini, penerapan cara atau langkah pembelajaran yang sesuai dengan konteks zaman menjadi hal yang tidak dapat dihindari. Pemilihan pendekatan atau metode yang tepat sangat berpengaruh terhadap keterlibatan dan pemahaman peserta didik dalam proses belajar. Langkahlangkah pembelajaran yang dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan, karakteristik, dan perkembangan peserta didik diyakini mampu menciptakan proses belajar yang lebih aktif, bermakna, dan efektif. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk terus berinovasi dalam memilih dan menerapkan langkah-langkah pembelajaran yang mampu mengoptimalkan potensi peserta didik sejak dini.⁴

Perkembangan pendidikan keberhasilan mengajar, selain ditentukan oleh faktor kemampuan, motivasi, dan keaktifan peserta didik dalam belajar dan kelengkapan fasilitas atau lingkungan belajar, juga akan tergantung pada kemampuan guru dalam mengembangkan berbagai keterampilan mengajar. Keterampilan dasar mengajar adalah keterampilan yang mutlak harus dimiliki oleh seorang guru.⁵ Tingkat motivasi dan hasil belajar siswa merupakan faktor kunci dalam menilai keberhasilan pendidikan, dalam era digital atau

³ Mega Nirmala Mboa And Timoteus Ajito, 'Meningkatkan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Pada Materi Peluang Siswa Kelas Viii Smpk St. Theresia Kupang' (2024) 06 Journal On Education 12296.

⁴ Mega Nirmala Mboa And Timoteus Ajito, 'Meningkatkan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Pada Materi Peluang Siswa Kelas Viii Smpk St. Theresia Kupang' (2024) 06 Journal On Education 12296.

⁵ Yuyu Krisdiyansah And Others, 'Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Bagi Generasi-Z Keterampilan Guru Dalam Mengajar', Vol 2 (2022).

yang terus berkembang, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti media pembelajaran berbasis gamifikasi, telah menjadi topik yang menarik perhatian dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan.

Menurut Kapp Gamifikasi adalah alat yang ampuh untuk memberikan pendidikan dan pelatihan di perusahaan. Pertimbangkan definisi formal dari permainan dalam konteks pendidikan seperti: pemain, kegiatan berfikir, tantangan abstrak, aturan, interaktivitas, umpam balik, hasil yang di ukur, dan semua reaksi emosional yang terdapat dalam suatu struktur. Dapat disimpulkan bahwa gamifikasi merupakan penerapan teknik dan strategi dari suatu permainan kedalam konteks non permainan yang bertujuan untuk menyelesaikan sebuah masalah.

Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran dapat mendorong terjadinya kolaborasi dan komunikasi antarpeserta didik. Melalui elemen permainan seperti tantangan kelompok atau kompetisi individual, siswa terdorong untuk bekerja sama, saling berbagi pengetahuan, serta membangun interaksi yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Selain itu, gamifikasi memberikan ruang bagi peserta didik untuk memiliki otonomi dalam proses belajarnya, di mana mereka dapat menentukan jalur pembelajaran, menyesuaikan kecepatan belajar, serta mengeksplorasi materi sesuai dengan minat masing-masing.⁶

Penggunaan gamifikasi ke dalam materi pendidikan diharapkan dapat meningkatkan pengalaman belajar dengan membuatnya lebih menyenangkan

⁶ Atikah Zahrani Purba And Others, 'Gamifikasi Dalam Pendidikan: Meningkatkan Motivasi Dan Keterlibatan Siswa' (2024) 1 Maximal Journal : Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya Dan Pendidikan 299 <<https://Malaqbipublisher.Com/Index.Php/Maksi>>.

dan menumbuhkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Studi ini berupaya menyelidiki dampak gamifikasi pada pembelajaran dengan memperoleh pemahaman komprehensif tentang gagasan ini. Tujuan nya adalah untuk mengungkap perspektif baru yang dapat menginformasikan pengembangan metodologi pembelajaran yang sukses dan menyenangkan. Meskipun gamifikasi memiliki potensi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, implementasinya masih dihadapkan pada berbagai tantangan. Beberapa di antaranya meliputi kesiapan pendidik, keterbatasan sarana dan prasarana, serta perlunya penyesuaian dengan kurikulum yang berlaku. Oleh karena itu, pelatihan dan dukungan profesional bagi guru menjadi langkah krusial agar strategi gamifikasi dapat diterapkan secara optimal. Di samping itu, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengidentifikasi strategi serta teknik gamifikasi yang paling efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik, khususnya dalam konteks pendidikan di Indonesia yang beragam.⁷

Upaya dalam mencapai tujuan pendidikan adalah dengan meningkatkan mutu pendidikan. Kualitas pendidikan yang baik sangat bergantung pada proses belajar yang dijalani oleh peserta didik. Salah satu indikator mutu pendidikan dapat dilihat dari hasil belajar yang dicapai siswa. Hasil belajar dianggap tercapai apabila peserta didik menunjukkan perkembangan dan peningkatan perilaku sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan, serta dibuktikan melalui nilai evaluasi yang diberikan oleh guru,

⁷ Muhammad Mahmubi Dan Homaiddi, "Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Peningkatan Motivasi Belajar Siswa," Jurnal Al-Abshor : Jurnal Pendidikan Agama Islam 2, No. 1 (2025): 286–94.

baik melalui ulangan maupun ujian. Hasil belajar yang optimal menjadi harapan setiap peserta didik, karena hasil tersebut dapat dijadikan sebagai indikator dalam menilai keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran.⁸

Hasil belajar merupakan suatu bentuk pencapaian yang mencerminkan perubahan perilaku pada individu yang belajar. Pencapaian hasil belajar yang optimal dapat diraih apabila dalam proses pembelajaran terjadi interaksi dan kerja sama yang efektif antara guru dan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.⁹ Hasil belajar merupakan indikator keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran selama periode tertentu di lingkungan sekolah. Keberhasilan ini umumnya direpresentasikan melalui skor atau nilai yang diperoleh dari serangkaian evaluasi akademik, seperti ulangan harian, ujian tengah semester, dan ujian akhir. Secara konseptual, hasil belajar tidak hanya terbatas pada nilai numerik, tetapi juga mencerminkan perubahan perilaku yang terjadi sebagai akibat dari proses pembelajaran. Hasil belajar ini mencakup tiga domain utama, yaitu ranah kognitif (pengetahuan), afektif (sikap dan nilai), serta psikomotorik (keterampilan).¹⁰

Pesatnya globalisasi dan perkembangan teknologi informasi telah meningkatkan kompleksitas dalam dunia pendidikan. Salah satu tantangan

⁸ Andri Yandi And Others, 'Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review)' [2022] Jurnal Pendidikan Siber Nusantara (Jpsn) 13 <<https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1>>.

⁹ Mutiaramses, Neviyarni And Irda Murni, 'Peran Guru Dalam Pengelolaan Kelas Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar' (2021) 6 Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar 43.

¹⁰ Hikmah Hikmah, Abdul Qodir And Nurul Wahdah, 'Aktivitas Belajar Dan Motivasi Belajar: Apakah Efektif Dalam Mengembangkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik' (2022) 7 Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah 340.

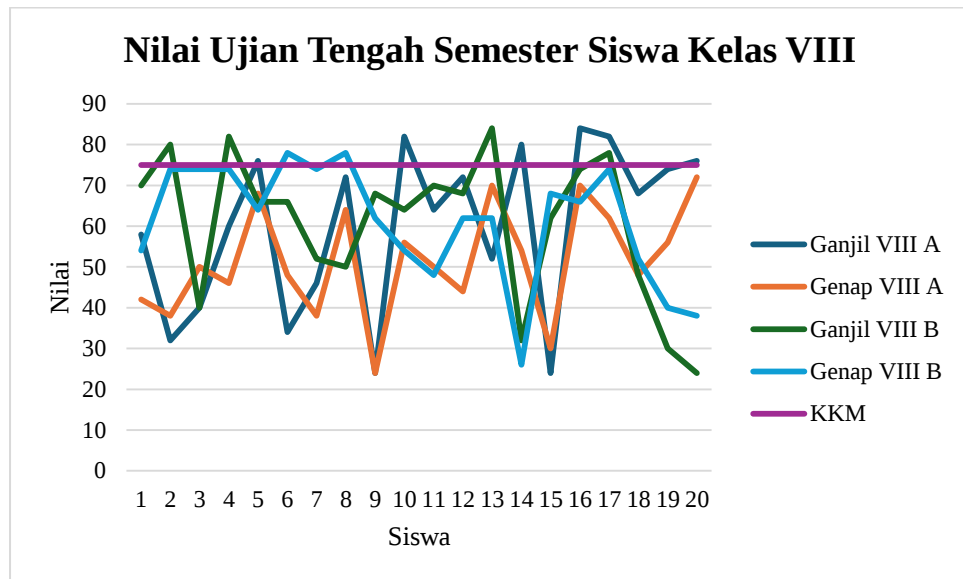
utama adalah keragaman karakteristik peserta didik yang menuntut pendekatan pembelajaran yang tidak seragam. Bahkan dalam kelas yang relatif homogen, perbedaan dalam gaya belajar, minat, dan kemampuan tetap muncul. Untuk mengoptimalkan hasil belajar, pendidik perlu menerapkan strategi pembelajaran yang diferensiatif, yaitu dengan menyesuaikan metode, materi, dan evaluasi berdasarkan kebutuhan individual peserta didik. Pendekatan ini memungkinkan terciptanya pengalaman belajar yang inklusif dan efektif, serta mendorong perkembangan potensi setiap individu secara maksimal.¹¹

Seseorang dapat dikatakan telah mengalami proses belajar apabila terdapat perubahan dalam dirinya, meskipun tidak setiap perubahan dapat dikategorikan sebagai hasil belajar. Dengan demikian, hasil belajar merupakan bentuk pencapaian tujuan pembelajaran sekaligus produk dari proses belajar yang telah dilalui. Pencapaian hasil belajar siswa mencerminkan upaya guru dalam memfasilitasi dan menciptakan kondisi pembelajaran yang kondusif di lingkungan sekolah. Oleh karena itu, keberhasilan guru dalam menjalankan peran tersebut dapat diukur melalui tingkat pencapaian hasil belajar peserta didik.¹²

Berdasarkan hasil dari pengumpulan data terkait nilai Ujian Tengah Semester siswa kelas VIII dan ditemukan data sebagai berikut :

¹¹ Santa Aulia Devi Rachmadhani And Putri Ulfa Kamalia, 'Analisis Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik: Systematic Literature Review' (2023) 4 Asatiza: Jurnal Pendidikan 178.

¹² Eva Julyanti Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama And Eva Julyanti, 'Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama The Effect Of Motivation On Student's Learning Outcomes In First High School , Indah Fitria Rahma 2 , Olivia Dwi Candra 3' (2021) 7 2460.



Gambar 1.1 Nilai Ujian Tengah Semester Kelas VIII

Berdasarkan grafik nilai ujian tengah semester siswa kelas VIII, terlihat adanya masalah serius dalam pencapaian prestasi akademik yang memerlukan penelitian segera. Data menunjukkan variabilitas nilai yang sangat ekstrem dengan rentang 20-85, dimana sebagian besar siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan pada angka 75. Fluktuasi prestasi yang drastis antar siswa dalam setiap kelas mengindikasikan kesenjangan pemahaman materi yang signifikan, sementara perbedaan pola prestasi yang mencolok antara kelas VIII A dan VIII B menunjukkan adanya inkonsistensi dalam proses pembelajaran. Kondisi ini mencerminkan kegagalan dalam pencapaian tujuan pembelajaran dan menuntut identifikasi segera terhadap faktor-faktor penyebab rendahnya prestasi akademik, sehingga dapat dirancang strategi pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat SMP.

Penggunaan model pembelajaran tentunya bertujuan untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal, hasil belajar diperoleh setelah proses pembelajaran berlangsung, menjadi sebuah pengalaman belajar dan menghasilkan perubahan yang relatif tetap. Pengertian ini dapat di artikan rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh rendahnya proses belajar yang di alami siswa. Sehingga menimbulkan masalah yang terjadi didalam proses pembelajaran, siswa yang kurang semangat dalam belajar karena terlalu monoton, siswa yang mengantuk saat jam pelajaran, siswa yang ribut saat proses belajar mengajar, siswa yang mendapatkan nilai rendah saat penilaian. Permasalahan akan berimbas pada hasil belajar siswa yang rendah, kemalasan siswa untuk memperhatikan pelajaran menyebabkan siswa tidak memahami materi pelajaran, khususnya materi pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Sentajo raya. Hal ini mengharuskan guru melakukan perubahan agar pembelajaran lebih bermakna dan dapat diterima oleh para siswanya, sehingga siswa bisa mendapatkan perubahan hasil belajar dan perubahan pola fikir yang positif.

Berdasarkan latar belakang tersebut dan gejala-gejala yang ada disekolah maka judul penelitian ini adalah: “Pengaruh Model Pembelajaran Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Di Smp Negeri 1 Sentajo Raya”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah diuraikan sehingga peneliti mengidentifikasi permasalahan antara lain:

1. Masih terdapat siswa yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas VIII SMP Negeri 1 Sentajo Raya.
2. Model pembelajaran yang digunakan cenderung monoton, yaitu hanya berupa penugasan individu dan ceramah, sehingga membuat siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran.
3. Pada ranah kognitif, sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami dan menerapkan materi yang telah diajarkan.
4. Pada ranah afektif, siswa belum menunjukkan sikap positif secara konsisten terhadap pembelajaran, seperti menerima dan menghargai perbedaan pendapat, menghayati nilai-nilai pembelajaran.
5. Pada ranah psikomotor, belum semua siswa mampu menunjukkan keterampilan praktis yang relevan dengan materi pembelajaran, termasuk kemampuan bekerja sama, tanggung jawab, dan kedisiplinan.

C. Batasan Masalah

Agar pembahasan ini tidak mengambang dan dapat mengenai sasaran. maka penulis merasa perlu memberikan batasan masalah yaitu tentang Pengaruh Model Pembelajaran Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Sentajo Raya

D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang dan persoalan-persoalan yang telah penulis kemukakan diatas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Adakah Pengaruh model pembelajaran Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Di SMP Negeri 1 Sentajo Raya”

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Adakah Pengaruh model pembelajaran Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Di SMP Negeri 1 Sentajo Raya.

F. Kegunaan Penelitian

1. Bagi peneliti, hasil penelitian diharapkan dapat membantu peneliti mengatasi permasalahan yang dihadapi siswa dalam proses belajar ketika nantinya peneliti terjun ke dunia pendidikan sebagai guru. Dan juga penelitian ini dapat menjadi sumber pengetahuan, pengalaman, dan wawasan baru serta mendukung pencapaian gelar sarjana.
2. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman mengenai penerapan teknologi dalam proses pembelajaran yang

berpotensi meningkatkan kualitas pendidikan disekolah. Kepala sekolah dapat mempertimbangkan penggunaan Gamifikasi sebagai media pembelajaran yang dapat mendukung tercapainya tujuan pendidikan yang lebih optimal disekolah.

3. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan kualitas pengajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Penggunaan Gamifikasi sebagai alat pembelajaran yang dapat memperkaya media pembelajaran dan mendukung kreatifitas guru dan menciptakan suasana kelas yang lebih menarik dan efektif.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teoritis

1. Mengenal Gamifikasi

a. Pengertian Gamifikasi

Gamifikasi merupakan penerapan elemen-elemen permainan untuk memberikan solusi praktis dengan cara membangkitkan minat atau keterlibatan dalam suatu kelompok tertentu. Konsep ini menggabungkan mekanisme permainan, unsur estetika, dan pola pikir dalam permainan untuk menarik partisipasi, memotivasi tindakan, mendorong proses pembelajaran, serta menyelesaikan berbagai permasalahan.¹³ Gamifikasi menurut LearnTech adalah proses penggunaan elemen game adalah kondisi non-game dengan tujuan memperkuat perilaku pelajar yang positif, sedangkan menurut Mariya Gachkova dan elena somova, gamifikasi mengintegrasikan elemen dan teknik game dalam proses eLearning. Pendapat lain yang membahas lebih jauh mengenai gamifikasi adalah program menggunakan pola kerja berbasis game, estetika, dan pemikiran game untuk membuat orang lain terlibat, memotivasi melakukan tindakan,

¹³ Fegi Nopriani, Rohana And Aldora Pratama, 'Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Gamifikasi Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Di Sekolah Dasar' (2025) 7 Bada'a: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar 1 <<https://jurnal.laihnwpancor.ac.id/index.php/badaa/article/view/1582>>.

mempromosikan pembelajaran, dan memecahkan masalah.¹⁴ Menurut Rahel Fitria Gamifikasi memiliki makna sebagai bentuk kegembiraan yang dapat mendorong perubahan perilaku individu ke arah yang lebih baik. Model pembelajaran gamifikasi merupakan salah satu pendekatan yang digunakan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dengan mengintegrasikan unsur-unsur permainan ke dalam kegiatan pengajaran dan pembelajaran.¹⁵

Gamifikasi adalah metode baru dalam pembelajaran yang bertujuan meningkatkan motivasi, kolaborasi, dan keseruan pengguna dalam konteks non-game. Salah satu elemen kunci untuk keberhasilan gamifikasi adalah kemampuan pendidik dalam menjaga semangat dan motivasi peserta didik. Motivasi pembelajaran didefinisikan sebagai dorongan internal atau eksternal yang mendorong siswa untuk terlibat dalam proses belajar. Ini mencakup keinginan, kebutuhan, dan tujuan yang memotivasi siswa untuk memperoleh pengetahuan atau keterampilan baru, menyelesaikan tugas, atau mencapai pencapaian akademis. Motivasi pembelajaran berfungsi sebagai pendorong utama yang mempengaruhi seberapa besar usaha, ketekunan, dan keterlibatan seseorang dalam proses belajar. Rigby dan Ryan menegaskan bahwa kompetisi yang sehat dalam permainan dapat

¹⁴ Diana Ariani, 'Gamifikasi Untuk Pembelajaran', *Jurnal Pembelajaran Inovatif* 3, no. 2 (1 November 2020): 144–49, <https://doi.org/10.21009/jpi.032.09>.

¹⁵ Rahel Fitria Rahma Putri, Sudiyanto And Binti Muchsini, 'Pengaruh Model Pembelajaran Gamifikasi Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Akuntansi Dasar Di Smk' (2023) 9 *Jurnal Tata Arta Uns* 287.

membangun rasa keterhubungan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi intrinsik.¹⁶

Metode gamifikasi merupakan salah satu metode pembelajaran yang memadukan unsur pembelajaran dan permainan. Gamifikasi juga mencakup konsep penggunaan kolaborasi dan interaksi sosial dalam konteks pembelajaran. Gamifikasi dapat dihubungkan dengan kolaborasi yang dapat menjadi bagian penting dari strategi gamifikasi. Melalui pembagian tugas-tugas berbasis tim atau tantangan-tantangan yang memerlukan kerjasama antara siswa satu kelompok, gamifikasi dapat merangsang kolaborasi dan interaksi positif antar siswa.¹⁷

Sari dan Alfian mengungkapkan Gamifikasi adalah pendekatan inovatif dalam pendidikan yang memanfaatkan elemen-elemen permainan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pencapaian siswa dalam proses pembelajaran. Dalam konteks pendidikan, gamifikasi mengubah pembelajaran menjadi pengalaman yang lebih menarik dan menyenangkan dengan memasukkan elemen seperti poin, tingkat, hadiah, kompetisi dan tantangan kedalam materi pembelajaran. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif, mengatasi rintangan dan merasakan

¹⁶ Lovandri Dwanda Putra And Others, 'Penerapan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Kolaborasi Pada Siswa Sekolah Dasar', Vol 4.

¹⁷ Lovandri Dwanda Putra And Others, 'Penerapan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Kolaborasi Pada Siswa Sekolah Dasar', Vol 4.

prestasi, yang semuanya dapat meningkatkan motivasi intrinsik mereka untuk belajar.¹⁸

Jadi dapat disimpulkann gamifikasi adalah penggunaan elemen game adalah kondisi non-game dengan tujuan memperkuat perilaku pelajar yang positif, metode baru dalam pembelajaran yang bertujuan meningkatkan motivasi, kolaborasi, dan keseruan pengguna dalam konteks non-game. Gamifikasi juga disebut pendekatan inovatif dalam pendidikan yang memanfaatkan elemen-elemen permainan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pencapaian siswa dalam proses pembelajaran. Dalam konteks pendidikan, gamifikasi mengubah pembelajaran menjadi pengalaman yang lebih menarik dan menyenangkan.

b. Efektivitas Gamifikasi

Efektivitas gamifikasi memang dapat bervariasi tergantung pada konteks dan implementasinya. Beberapa penelitian menunjukkan hasil positif dari penerapan gamifikasi dalam pembelajaran. Misalnya:¹⁹

- 1) Gamifikasi terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam mempelajari bahasa Arab.
- 2) Penggunaan elemen game seperti lencana prestasi dalam e-learning dapat meningkatkan frekuensi, durasi penggunaan,

¹⁸ Febrianto Hakeu, Idan I Pakaya And Mutmain Tangkudung, 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran Di Mis Terpadu Al-Azhfar' (2023) 6 Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah 154.

¹⁹ Komang Suparmini, I Gede Suwindia And I Made Ari Winangun, 'Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Era Digital' (2024) 5 Education And Social Sciences Review 145
<<https://jurnal.licet.org/index.php/essr/article/view/5002>>.

partisipasi, dan penyelesaian aktivitas pembelajaran. Namun, penting untuk dicatat bahwa tidak semua implementasi gamifikasi berhasil meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.

- 3) Pemilihan elemen gamifikasi yang tepat menjadi faktor kunci keberhasilan. Implementasi yang tidak tepat dapat berdampak negatif terhadap tujuan gamifikasi. Beberapa peneliti juga menyoroti bahwa gamifikasi saat ini masih terlalu berfokus pada penghargaan ekstrinsik, sementara potensi yang lebih besar terletak pada penghargaan intrinsik dari desain game yang baik.

Untuk meningkatkan efektivitas gamifikasi dalam pendidikan, beberapa rekomendasi yang diajukan antara lain:²⁰

- 1) menyelaraskan fungsi gamifikasi dengan konteks non-game.
- 2) mengintegrasikan elemen game dan alur cerita untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan memotivasi.
- 3) Mempertimbangkan gaya belajar siswa dalam merancang elemen game. Dengan perencanaan yang cermat dan implementasi yang tepat, gamifikasi memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan tinggi dan membuat proses pembelajaran lebih menarik dan efektif.

²⁰ Komang Suparmini, I Gede Suwindia And I Made Ari Winangun, 'Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Era Digital' (2024) 5 Education And Social Sciences Review 145
<<https://jurnal.licet.org/index.php/essr/article/view/5002>>.

c. Elemen-elemen Gamifikasi

Berikut adalah elemen-elemen mekanik permainan yaitu:²¹

- 1) Mata (points)
- 2) Aras (level)
- 3) Cabaran (challenges)
- 4) Item maya (virtual goods)
- 5) Papan pendahulu (leader-boards)
- 6) Lencana (badge)
- 7) Hadiah (gifts and charity)
- 8) Ganjaran (reward)
- 9) Status
- 10) Tahap pencapaian (achievement)
- 11) Ekspresi sendiri (selfexpression)
- 12) Pertandingan (competition) dan
- 13) Altruism (altruisme)

Namun, satu perkara yang diperingatkan oleh pengkaji adalah semasa menggunakan kaedah gamifikasi dalam proses pengajaran dan pembelajaran tidak semestinya aktiviti tersebut merangkumi setiap elemen gamifikasi.

d. Fungsi Elemen Gamifikasi

²¹ Kausilya Subramaniam And Faridah Mydin Kutty, 'Kaedah Gamifikasi Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Penglibatan Dalam Kalangan Murid Sekolah Rendah' (2022) 4 Jurnal Dunia Pendidikan 34.

Elemen-elemen dalam gamifikasi dapat didefinisikan sebagai berikut:²²

1) Poin

Poin merupakan unsur mendasar dalam gamifikasi yang mewakili kemajuan dan prestasi, berfungsi sebagai ukuran keberhasilan dan memberikan umpan balik langsung kepada pengguna mengenai kinerja mereka. Efek poin dalam gamifikasi adalah untuk memotivasi dan melibatkan pengguna dengan memberikan indikasi yang jelas tentang kemajuan dan pencapaian mereka, sehingga meningkatkan pengalaman belajar mereka.

2) Leaderboard

Leaderboard menampilkan peringkat pengguna berdasarkan kinerjanya, sehingga menciptakan rasa bersaing dan berprestasi. Leaderboard mempromosikan semangat kompetitif dan mendorong pengguna untuk berusaha mencapai kemajuan dengan membandingkan kemajuan mereka dengan orang lain. Sistem ranking yang ditampilkan selama proses pembelajaran akan menimbulkan efek kompetisi yang membuat pebelajar termotivasi untuk mencapai peringkat teratas. Efek leaderboard dalam pendidikan adalah untuk menumbuhkan motivasi dan keterlibatan dengan memungkinkan pebelajar melacak kinerja mereka

²² Purba And Others (N 5).

dibandingkan rekan-rekan mereka, sehingga meningkatkan rasa pencapaian dan persaingan yang sehat.²³

3) Reward

Reward dalam gamifikasi adalah insentif yang diberikan kepada pengguna untuk mencapai tujuan atau pencapaian tertentu. Reward dapat berbentuk virtual atau nyata, seperti lencana, hadiah, atau akses ke konten tambahan. Efek reward dalam pendidikan adalah memperkuat perilaku positif, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, dan memberikan rasa pencapaian, sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan intrinsik mereka.

e. Jenis Gamifikasi

Meskipun istilah gamifikasi sudah mulai banyak dibicarakan, namun tidak banyak yang mengetahui jenis gamifikasi. Terdapat dua jenis gamifikasi menurut Karl Kapp berikut uraian mengenai jenis gamifikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis elearning:²⁴

1) Gamifikasi Struktural

Gamifikasi struktural merupakan gamifikasi yang mengaplikasikan elemen-elemen permainan dalam rangkaian

²³ Kausilya Subramaniam And Faridah Mydin Kutty, 'Kaedah Gamifikasi Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Penglibatan Dalam Kalangan Murid Sekolah Rendah' (2022) 4 Jurnal Dunia Pendidikan 34.

²⁴ Kausilya Subramaniam And Faridah Mydin Kutty, 'Kaedah Gamifikasi Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Penglibatan Dalam Kalangan Murid Sekolah Rendah' (2022) 4 Jurnal Dunia Pendidikan 34.

materi pembelajaran online/digital untuk mendorong peserta didik mengakses seluruh materi pembelajaran tanpa melakukan perubahan bentuk dari penyajian materi pembelajaran itu sendiri. Materi Pembelajaran dalam gamifikasi struktural tidak dikembangkan seperti pola sebuah game, hanya saja struktur pembelajaran pada platform LMS e-learning ditambahkan dengan elemen-elemen dari sebuah game. Fokus utama dari jenis gamifikasi ini adalah untuk memotivasi peserta didik mengakses/mempelajari materi pembelajaran dan melibatkan mereka dalam proses pembelajaran melalui pemberian penghargaan atas pencapaian peserta didik setelah mengakses materi pembelajaran yang telah disediakan. Kapp mencontohkan gamifikasi struktural dengan peserta didik yang akan memperoleh poin dalam pembelajaran dikarenakan mereka telah menonton video yang diberikan atau mereka telah menyelesaikan tugas yang diberikan, adapun video dan tugas tersebut tidak memiliki elemen game. Gamifikasi Struktural dapat digunakan tanpa membutuhkan pengembangan media dalam format game, seluruh materi yang telah dimiliki seorang Pendidik dapat dikelola menjadi sebuah gamifikasi struktural dengan mengkombinasikan tool yang tersedia pada platform LMS e-learning. Sebagai contoh, pengembangan gamifikasi pada moodle dapat dilakukan dengan menyajikan materi pembelajaran dalam format power point, video

atau .pdf dan mengkombinasikan komponen gamifikasi yang tersedia pada Moodle.²⁵

2) Gamifikasi Konten.

Gamifikasi konten adalah penggunaan elemen game dan pola pemikiran sebuah game pada materi pembelajaran, hal ini bertujuan agar pemaparan materi pembelajaran dapat menyerupai sebuah tampilan game. Sebagai contoh, penyajian materi pembelajaran dilakukan dengan menambahkan elemen cerita pada materi yang harus diakses atau memulai pembelajaran dengan memberikan tantangan kepada peserta didik, dan bukan dengan memberikan paparan tujuan pembelajaran (seperti yang biasa dilakukan dalam setiap proses pembukaan pembelajaran pada umumnya). Perlu untuk diingat, menambahkan elemen ini membuat materi pembelajaran menyerupai sebuah program game, tetapi tidak mengubah materi pembelajaran menjadi game sesungguhnya. Materi pembelajaran pada gamifikasi konten dilakukan dengan pengembangan materi pembelajaran yang dikembangkan memiliki komponen game, hal ini dapat berupa penggunaan level pada materi pembelajaran, adanya alur cerita atau penggunaan komponen game lainnya dalam file materi pembelajaran.

²⁵ Kausilya Subramaniam And Faridah Mydin Kutty, 'Kaedah Gamifikasi Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Penglibatan Dalam Kalangan Murid Sekolah Rendah' (2022) 4 Jurnal Dunia Pendidikan 34.

f. Penerapan Gamifikasi dalam Pendidikan

Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran mencakup beberapa langkah praktis, dimulai dari merumuskan tujuan pembelajaran, menyusun ide utama, merancang skenario dan aktivitas pembelajaran yang berbasis permainan, membentuk kelompok kerja, hingga menerapkan dinamika permainan. Rincian langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:²⁶

- 1) Materi pembelajaran dibagi menjadi beberapa bagian kecil, dengan kuis di akhir setiap bagian dan penghargaan berupa lencana virtual bagi siswa yang berhasil.
- 2) Materi disusun dalam level bertahap, di mana siswa dapat membuka level selanjutnya setelah menyelesaikan level sebelumnya.
- 3) Skor dicatat di setiap bagian untuk memotivasi siswa meningkatkan capaian belajarnya.
- 4) Reward seperti lencana atau sertifikat pencapaian dapat dibagikan dan dipublikasikan, misalnya di media sosial.
- 5) Level tertentu diatur berdasarkan waktu, sehingga siswa harus aktif memantau untuk menyelesaikan tantangan berkala.
- 6) Tugas kelompok dibuat agar siswa dapat bekerja sama dalam menyelesaikan proyek.

²⁶ Mahmubi And Homaidi (N 6).

- 7) Diperkenalkan misi atau pencarian bermakna (epic meaning), yang melibatkan karya siswa yang memperkuat nilai atau budaya belajar.
- 8) Siswa diberi dorongan untuk membagikan dan mengomentari karya teman, mendorong budaya saling berbagi ilmu.
- 9) Disediakan hadiah kejutan sebagai bonus untuk tantangan yang berhasil diselesaikan.
- 10) Tantangan diberikan dengan batas waktu menggunakan fitur hitung mundur untuk meningkatkan ketegangan positif.
- 11) Lencana atau hadiah bisa dicabut jika siswa gagal dalam tantangan tertentu, sebagai bentuk konsekuensi.
- 12) Skenario bercabang atau role-playing diterapkan dalam e-learning, memungkinkan pengulangan dan solusi alternatif saat siswa gagal.
- 13) Diperkenalkan karakter pendukung maupun penghambat yang mewarnai proses belajar siswa.
- 14) Siswa diberi opsi membuat atau memilih karakter yang digunakan selama proses belajar.
- 15) Papan klasemen (leaderboard) ditampilkan untuk menunjukkan performa siswa dan memicu semangat berkompetisi sekaligus kolaborasi.

g. Kelebihan dan Kekurangan Gamifikasi dalam Pembelajaran

Gamifikasi bermanfaat untuk meningkatkan motivasi siswa, menumbuhkan rasa santai dan keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran, meningkatkan pengetahuan, pemecahan masalah, dan hasil belajar siswa. Lebih lanjut, gamifikasi dapat memberikan manfaat seperti menumbuhkan rasa menyenangkan dalam belajar membantu menyelesaikan aktivitas belajar, meningkatkan daya fokus dan memahami materi yang sedang dipelajari, serta memberi kesempatan untuk berkompetisi, bereksplorasi dan berprestasi dalam kelas.²⁷

Beberapa kekurangan gamifikasi pembelajaran yaitu koneksi, instruksi, persiapan yang membutuhkan waktu yang lama, tidak semua pendidik update mengenai gamifikasi, fasilitas, terbatasnya waktu belajar, kurangnya persiapan pendidik, tidak dapat mengontrol semua siswa/mahasiswa, dan susahny penyesuaian persepsi.

2. Konsep Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil belajar

Hasil belajar merupakan tingkat penguasaan peserta didik terhadap tujuan-tujuan pembelajaran, baik yang bersifat khusus dalam setiap unit pengajaran maupun tujuan umum dalam keseluruhan proses pembelajaran. Hasil belajar berkaitan dengan sejauh mana pencapaian peserta didik

²⁷ Fegi Nopriani, Rohana And Aldora Pratama (N 12).

dalam memperoleh kompetensi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirancang.²⁸

Secara etimologi, hasil belajar terdiri dari dua kata yaitu hasil dan belajar. Hasil merujuk pada pencapaian yang diperoleh oleh pemelajar dalam proses belajarnya. Sementara itu, belajar adalah proses dimana individu mengalami perubahan dalam perilaku atau memahami sesuatu yang baru. Hasil belajar ini mencerminkan prestasi dalam jangka waktu yang lebih lama, seperti satu semester sebagai contohnya.²⁹ Hasil belajar juga merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran dalam kurun waktu tertentu. Selain itu, hasil belajar juga berfungsi sebagai indikator untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan.³⁰

Wulandari mendefinisikan Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor.³¹ Hamalik mengungkapkan Hasil belajar merupakan suatu bukti bahwa seseorang telah belajar, yang dilihat dari perubahan tingkah laku pada orang tersebut dari tidak tahu menjadi tahu dan tidak mengerti menjadi mengerti. Menurut Nawawi Hasil belajar didefinisikan sebagai

²⁸ Darmawan Harefa, 'Efektivitas Model Pembelajaran Talking Chips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa' (2023) 4 Tunas: Jurnal Pendidikan Biologi 83 <<https://jurnal.uniraya.ac.id/index.php/tunas>>.

²⁹ Nirmala Wahyu Wardani, Widya Kusumaningsih And Siti Kusniati, 'Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar', Vol 4 (2024) <<http://journal.ainarapress.org/index.php/jiepp>>.

³⁰ Kadek Arya Mudanta And Others, 'Instrumen Penilaian Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sekolah Dasar' (2020) 25 Jurnal Mimbar Ilmu.

³¹ Nirmala Mboa And Ajito (N 2).

tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu.³² Hasil belajar berperan penting dalam proses pembelajaran sebab dengan hasil tersebut guru dapat mengetahui sebagaimana perkembangan pengalaman atau pengetahuan yang sudah diperoleh siswa dalam upaya menggapai tujuan-tujuan belajarnya melalui proses kegiatan belajar mengajar berikutnya.³³

Dari pengertian hasil belajar di atas dapat disimpulkan hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor. Bukti bahwa seseorang telah belajar, yang dilihat dari perubahan tingkah laku pada orang tersebut dari tidak tahu menjadi tahu dan tidak mengerti menjadi mengerti, yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu.³⁴

b. Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar siswa mencakup tiga ranah utama, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Setiap ranah memiliki jenis dan indikator masing-

³² Purwangsih, 'Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Penemuan Pada Peserta Didik Kelas Viii Smp Negeri 8 Cikarang Utara Kabupaten Bekasi' (2022) 2 Educator : Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik Dan Kependidikan 422.

³³ Nurul Maulia Agusti And Aslam Aslam, 'Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Sekolah Dasar' (2022) 6 Jurnal Basicedu 5794.

³⁴ Opan Arifudin, 'Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik', Vol 2 (2021).

masing yang dapat digunakan untuk mengukur capaian belajar siswa, antara lain:³⁵

1) Ranah Kognitif.

Terdapat beberapa indikator dalam ranah ini yaitu ingatan, pemahaman, penerapan, dan menganalisa. Setiap indikator memiliki kata kerja operasional yang berbeda-beda di antaranya:

a) Ingatan

- Dapat mengulang Kembali
- Dapat menyebutkan Kembali
- Pemahaman
- Dapat menjelaskan Kembali
- Dapat menyimpulkan dengan bahasa sendiri
- Dapat membandingkan contoh yang diberikan guru dengan contoh yang dirasakan siswa

b) Menerapkan

- Dapat mensimulasikan hasil pembelajaran di kehidupan nyata
- Dapat memodifikasi materi
- Dapat mengklasifikasi materi ataupun contoh di kehidupan sehari-hari

c) Menganalisa

- Dapat memecahkan masalah yang ada

³⁵ I Ga And Others, 'Pengaruh Kinerja Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Sd Mata Pelajaran Science Sekolah Xyz' (2022) 8 Jurnal Ilmiah Mandala Education (Jime) 2442.

- Dapat menemukan masalah atau contoh nyata
 - Dapat mengkorelasikan materi dengan contoh nyata di kehidupan siswa
- 2) Ranah afektif mencakup beberapa indikator yaitu, penerimaan, sikap menghargai, pendalaman, dan penghayatan. Berikut kata kerja operasional yang terdapat dalam setiap indikator:³⁶
- a) Siswa dapat menunjukkan menerima masukan dan menolak masukan
 - b) Bagaimana siswa dapat menghargai sebuah perbedaan dengan mengagumi, dan menganggap sebuah pendapat itu berharga
 - c) Bagaimana siswa dapat meyakini
 - d) Bagaimana siswa dapat menerapkan dalam pribadi dan perilaku sehari-hari
- 3) Ranah psikomotorik, keterampilan pengembangan diri yang digunakan pada kinerja keterampilan maupun praktek dalam pengembangan penguasaan keterampilan.³⁷ Keterampilan proses (psikomotorik) merupakan bentuk keterampilan yang berperan dalam mengembangkan kemampuan dasar individu, baik secara mental, fisik, maupun sosial, bagi pengembangan kemampuan tingkat lanjut. Hingga sikap positif, seperti kreativitas, kerja sama,

³⁶ Wilda Agnesia Panjaitan And Others, 'Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning Di Sekolah Dasar' (2020) 4 Jurnal Basicedu 1350.

³⁷ Homroul Fauhah And Brilliant Rosy, 'Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa' (2021) 9 Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (Jpap) 321

tanggung jawab, serta kedisiplinan, yang disesuaikan dengan karakteristik dan penekanan dari masing-masing bidang studi.

c. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa

Menurut Syah faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibedakan menjadi tiga macam , yakni faktr internal (faktor dari dalam siswa), yakni keadaan atau kondisi jasmani dan rohani siswa, faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan disekitar siswa, faktor pendekatan belajar (approach learning), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pembelajaran.³⁸

Menurut Syah faktor yang meliputi dalam diri siswa sendiri meliputi dua aspek,yakni :³⁹

1) Aspek fisiologis (yang bersifat jasmaniah)

Aspek fisiologis ini dijelaskan sebagai kondisi umum jasmani dan tonus (tegangan otot)dengan ditandai dengan tingkat kebugaran organorgan tubuh dan sendi-sendinya, seperti pendengaran,penglihatan dan kondisi kesehatan, dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran.

2) Aspek psikologis (yang bersifat rohaniah)

³⁸ Rachmadhani And Kamalia (N 10).

³⁹ Ayu Damayanti, Prosiding Snpe Fkip Universitas Muhammadiyah Metro Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Sma Negeri 2 Tulang Bawang Tengah, Vol 1 (Seminar Nasional Pendidikan Ekonomi (Snpe) 2022).

Aspek psikologis dijelaskan mengenai aspek yang di anggap lebih esensial meliputi:

- a) Tingkat kecerdasan/ intelegensi siswa
- b) Sikap siswa
- c) Bakat siswa
- d) Minat siswa
- e) Motivasi siswa

Faktor eksternal siswa terdiri dari atas dua macam yakni:⁴⁰

- a) lingkungan sosial sekolah seperti para guru ,staf dan juga temanteman disekolah. Kemudian masyaraat dan juga teman-teman dilingkungan sekitar rumah siswa tersebut. Dan juga lingkungan yang paling banyak berpengaruh terhadap kegiatan belajar adalah orang tua dan keluarga. Seluruh lingkungan sosial itu memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Lingkungan sosial yang baik akan memberi pengaruh lebih baik pula bagi suasana siswa dalam belajar dan hal ini akan memberikan hasil belajar yang baik pula.
- b) Lingkungan Non Sosial, Faktor lingkungan nonsosial ialah gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga siswa dan letaknya, alat-alat belajar, kedaan cuaca dan waktu

⁴⁰ Ayu Damayanti, Prosiding Snpe Fkip Universitas Muhammadiyah Metro Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Sma Negeri 2 Tulang Bawang Tengah, Vol 1 (Seminar Nasional Pendidikan Ekonomi (Snpe) 2022).

belajar yang digunakan siswa,. Fakto-faktor ini dipandang turut menentukan tingkat keberhasilan belajar siswa.

d. Manfaat Hasil Belajar

Sudjana dan Ibrahim mengatakan bahwa hasil belajar pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku seseorang yang mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor setelah mengikuti suatu proses belajar mengajar tertentu. Pendidikan dan pengajaran dikatakan berhasil apabila perubahan-perubahan yang tampak pada siswa merupakan akibat dari proses belajar mengajar yang dialaminya yaitu proses yang ditempuhnya melalui program dan kegiatan yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru dalam proses pengajarannya.⁴¹ Berdasarkan hasil belajar siswa, dapat diketahui kemampuan dan perkembangan sekaligus tingkat keberhasilan pendidikan.⁴²

Hasil belajar harus menunjukkan perubahan keadaan menjadi lebih baik, sehingga bermanfaat untuk:

- 1) Menambah pengetahuan.
- 2) Lebih memahami sesuatu yang belum dipahami sebelumnya.
- 3) Lebih mengembangkan keterampilannya.
- 4) Memiliki pandangan yang baru atas sesuatu hal.
- 5) Lebih menghargai sesuatu daripada sebelumnya.

⁴¹ Agustian Sukses Dakhi, 'Peningkatan Hasil Belajar Siswa' (2020) .

⁴² Dedi Iskandar, 'Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Report Text Melalui Pembelajaran Berdiferensiasi Di Kelas IX.A Smp Negeri 1 Sape Tahun Pelajaran 2020/2021' (2021) 1 Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (Jppi) 123.

Dapat disimpulkan bahwa istilah hasil belajar merupakan perubahan dari siswa sehingga terdapat perubahan dari segi pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

B. Penelitian Relevan

Penelitian relevan digunakan sebagai acuan untuk menghindari duplikasi terhadap penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Selain itu, penelitianpenelitian terdahulu juga berperan sebagai bahan pembandingan yang dapat memperkuat landasan teoritis dan metodologis dalam penelitian ini. Dengan menelaah beberapa studi yang memiliki kesamaan tema, peneliti dapat mengidentifikasi perbedaan, kesenjangan, maupun keunikan dari penelitian yang sedang dilakukan.

No	PENULIS, PERSAMAAN, PERBEDAAN, HASIL PENELITIAN
1	PENULIS DAN JUDUL
	Sari, A. P., & Widodo, B. (2023) ⁴³ "Pengaruh Model Pembelajaran Gamifikasi Berbasis Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP pada Mata Pelajaran IPA"
	PERSAMAAN
	Sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen untuk meneliti pengaruh gamifikasi terhadap hasil belajar siswa SMP. Kedua penelitian menggunakan desain pretest-posttest dan instrumen tes sebagai alat ukur, serta analisis statistik inferensial untuk menguji hipotesis penelitian.

⁴³ Sari, A. P., & Widodo, B. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Gamifikasi Berbasis Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP pada Mata Pelajaran IPA

No	PENULIS, PERSAMAAN, PERBEDAAN, HASIL PENELITIAN
	PERBEDAAN
	Penelitian Sari & Widodo fokus pada mata pelajaran IPA dengan gamifikasi berbasis digital dan menggunakan kelompok kontrol, sedangkan penelitian ini fokus pada PAI dengan desain one-group pretest-posttest tanpa kelompok kontrol.
	HASIL PENELITIAN
	Hasil menunjukkan peningkatan signifikan hasil belajar siswa dengan nilai $t\text{-hitung} = 8,45 > t\text{-tabel} = 2,021$. Rata-rata posttest kelompok eksperimen (82,3) lebih tinggi dibanding kelompok kontrol (75,1). Gamifikasi terbukti efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA.
2	PENULIS DAN JUDUL
	Rahman, F., & Kusuma, D. (2022) ⁴⁴ "Efektivitas Pembelajaran Gamifikasi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP"
	PERSAMAAN
	Kedua penelitian menggunakan metode kuantitatif eksperimen dengan target siswa kelas VIII SMP. Sama-sama menggunakan instrumen tes untuk mengukur hasil belajar dan analisis data menggunakan uji-t untuk menguji efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran.
	PERBEDAAN
	Penelitian Rahman & Kusuma fokus pada mata pelajaran Matematika dengan true experimental design dan randomized control trial, sedangkan penelitian ini mengkaji PAI dengan pre-experimental design dan fokus pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.
	HASIL PENELITIAN
	Terdapat perbedaan signifikan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kontrol ($p < 0,05$). Peningkatan nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 15,8 poin. Gamifikasi meningkatkan partisipasi aktif siswa dari 45% menjadi 85%.
3	PENULIS DAN JUDUL
	Fitria, N., Handayani, S., & Pratama, R. (2024) ⁴⁵ "Implementasi Model Pembelajaran Gamifikasi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP"
	PERSAMAAN

⁴⁴ Rahman, F., & Kusuma, D. (2022). Efektivitas Pembelajaran Gamifikasi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP

⁴⁵ Fitria, N., Handayani, S., & Pratama, R. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Gamifikasi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP

No	PENULIS, PERSAMAAN, PERBEDAAN, HASIL PENELITIAN
	Sama-sama merupakan penelitian kuantitatif eksperimen dengan sampel siswa SMP yang menggunakan teknik pretest-posttest. Kedua penelitian menggunakan analisis statistik untuk menguji hipotesis dan mengkaji efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan hasil belajar.
	PERBEDAAN
	Penelitian Fitria dkk fokus pada Bahasa Indonesia dengan mixed method (kuantitatif-kualitatif) dan keterampilan berbahasa, sedangkan penelitian ini murni kuantitatif dengan fokus PAI dan aspek spiritual serta moral siswa.
	HASIL PENELITIAN
	Hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, artinya ada pengaruh signifikan gamifikasi terhadap hasil belajar. Peningkatan rata-rata nilai dari 70,2 menjadi 83,7. Ketuntasan belajar meningkat dari 60% menjadi 90%.
4	PENULIS DAN JUDUL
	Wibowo, A., & Sari, M. (2023) ⁴⁶ "Pengaruh Metode Pembelajaran Gamifikasi Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMP"
	PERSAMAAN
	penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen dengan subjek siswa SMP dan gamifikasi sebagai treatment. Sama-sama mengukur hasil belajar sebagai variabel terikat dan menggunakan analisis statistik untuk menguji pengaruh signifikan.
	PERBEDAAN
	Penelitian Wibowo & Sari meneliti dua variabel terikat (motivasi dan hasil belajar) pada Pendidikan Pancasila dengan factorial experiment, sedangkan penelitian ini fokus tunggal pada hasil belajar PAI dengan desain pre-experimental.
	HASIL PENELITIAN
	Gamifikasi berpengaruh signifikan terhadap motivasi ($F = 12,34$, $p < 0,01$) dan hasil belajar ($F = 18,76$, $p < 0,001$). Peningkatan motivasi belajar sebesar 22,5% dan hasil belajar meningkat dari 73,4 menjadi 85,9.
5	PENULIS DAN JUDUL
	Larasati, D., & Nugroho, T. (2022) ⁴⁷ "Eksperimen Model Pembelajaran Gamifikasi untuk Meningkatkan

⁴⁶ Wibowo, A., & Sari, M. (2023). Pengaruh Metode Pembelajaran Gamifikasi Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMP

⁴⁷ Larasati, D., & Nugroho, T. (2022). Eksperimen Model Pembelajaran Gamifikasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP pada Mata Pelajaran IPS

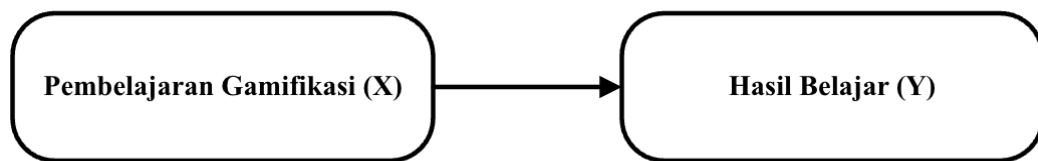
No	PENULIS, PERSAMAAN, PERBEDAAN, HASIL PENELITIAN
	Hasil Belajar Siswa SMP pada Mata Pelajaran IPS"
	PERSAMAAN
	Sama-sama menggunakan jenis penelitian kuantitatif eksperimen dengan populasi dan sampel siswa SMP. Kedua penelitian menggunakan instrumen tes terstandar dan analisis data dengan statistik inferensial untuk mengukur efektivitas gamifikasi.
	PERBEDAAN
	Penelitian Larasati & Nugroho fokus pada IPS dengan randomized pretest-posttest control group design dan melibatkan 3 sekolah sebagai replikasi, sedangkan penelitian ini fokus pada PAI di satu sekolah dengan desain yang lebih sederhana.
	HASIL PENELITIAN
	Uji ANOVA menunjukkan $F\text{-hitung} = 24,67 > F\text{-tabel} = 3,15$, artinya ada perbedaan signifikan. Effect size sebesar 0,78 (kategori besar). Rata-rata peningkatan hasil belajar 18,3 poin dengan tingkat ketuntasan mencapai 88,5%.

Penelitian-penelitian yang telah dijelaskan menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, termasuk dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Elemen-elemen permainan seperti poin, leaderboard, tantangan, dan hadiah, terbukti efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan kooperatif. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa mempengaruhi hasil belajar mereka secara signifikan, yang berarti bahwa penerapan gamifikasi dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas hasil belajar dalam PAI.

Meskipun penelitian-penelitian sebelumnya memiliki fokus yang berbeda-beda, semuanya mendukung penggunaan gamifikasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Beberapa penelitian menyoroti dampak positif gamifikasi dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan aktif, yang dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa. Dengan demikian, meskipun ada perbedaan dalam konteks dan elemen yang diterapkan, penelitian ini relevan dan memperkuat pemahaman bahwa gamifikasi dapat diterapkan untuk mencapai tujuan yang sama, yaitu meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

C. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual adalah model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai variabel-variabel penting dalam masalah yang diteliti. Adapun kerangka konseptual pada penelitian ini sebagai berikut.



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

Keterangan :

Pembelajaran Gamifikasi (X) = Variabel Independen

Hasil Belajar (Y) = Variabel Dependen

D. Hipotesis

Berdasarkan kerangka konseptual yang telah disusun serta kajian teori yang relevan, maka dalam penelitian ini dirumuskan hipotesis untuk menguji dugaan adanya pengaruh antara variabel bebas dan variabel terikat. Hipotesis ini bertujuan untuk memberikan arah dalam pengumpulan dan analisis data guna memperoleh kesimpulan yang objektif. Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H₁ (hipotesis alternatif): Terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran gamifikasi terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada

mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Sentajo Raya.

H₀ (hipotesis nol): Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran gamifikasi terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Sentajo Raya.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi yang didasarkan pada karakteristik yang dapat diukur dari suatu konsep, sehingga memungkinkan untuk melakukan pengukuran secara empiris.

Tabel 2.1 Definisi Operasional

No	Variabel	Indikator
1	X : Model Gamifikasi	1. Materi dibagi menjadi bagian kecil dengan kuis dan lencana virtual sebagai penghargaan. 2. Materi disusun bertingkat; level baru terbuka setelah level sebelumnya selesai. 3. Skor dicatat untuk mendorong peningkatan hasil belajar. 4. Lencana atau sertifikat dapat dibagikan di media sosial sebagai bentuk apresiasi. 5. Level tertentu memiliki batas waktu, mendorong siswa aktif mengikuti jadwal. 6. Tugas kelompok dirancang untuk melatih kerja sama antar siswa. 7. Misi bermakna diperkenalkan untuk mengaitkan pembelajaran dengan nilai budaya. 8. Siswa diajak saling berbagi dan memberi komentar atas karya temannya. 9. Hadiah kejutan diberikan sebagai bonus atas tantangan yang berhasil. 10. Tantangan disertai batas waktu dengan hitung mundur untuk menciptakan ketegangan positif. 11. Hadiah bisa dicabut jika siswa gagal menyelesaikan tantangan, sebagai konsekuensi.

Tabel 2.1 Definisi Operasional

No	Variabel	Indikator
		12. Skenario bercabang dan role-playing memungkinkan pengulangan saat gagal. 13. Karakter pendukung dan penghambat disertakan untuk memperkaya pengalaman belajar. 14. Siswa dapat memilih atau membuat karakter sendiri untuk proses belajar. 15. Leaderboard digunakan untuk menunjukkan performa dan memicu semangat kompetisi.
	Y : Hasil belajar	1. Aspek Kognitif a. Ingatan (Dapat menyebutkan) b. Pemahaman (Dapat menjelaskan) c. Analisis (dapat memberikan contoh) d. Menerapkan (Dapat mensimulasikan hasil pembelajaran) e. Menganalisa (Dapat memecahkan masalah) 2. Aspek afektif a. Penerimaan (Dapat menerima masukan dan menolak masukan) b. sikap menghargai (dapat menghargai sebuah perbedaan dengan mengagumi) c. pendalaman (siswa dapat meyakini) d. penghayatan (dapat menerapkan dalam pribadi dan perilaku sehari-hari) 3. Aspek psikomotorik a. keterampilan pengembangan diri (keterampilan yang berperan dalam mengembangkan kemampuan dasar individu, baik secara mental, fisik, maupun sosial) b. sosial) c. Bersikap positif (Menunjukan d. kreativitas, kerja sama, tanggung jawab, dan kedisiplinan)

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Salah satu metode kuantitatif yang digunakan terutama apabila peneliti ingin melakukan percobaan untuk mencari pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen dalam kondisi yang terkontrol.⁴⁸

Desain penelitian yang digunakan adalah *pre-experimental design*, dengan jenis *One-Group Pretest-Posttest*. Pada desain ini terdapat *Pretest* dan *Posttest* dengan demikian hasil penelitian dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain ini dapat digambarkan seperti berikut:⁴⁹

$$O_1 \quad X \quad O_2$$

Keterangan

O_1 = Nilai *Pretest* (Sebelum diberi Diklat)

O_2 = Nilai *Posttest* (Setelah diberi Diklat)

X = *Treatment* yang diberikan (Variabel Independen)

B. Waktu dan Lokasi Penelitian

⁴⁸ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D (Alfabeta 2021).
Hal. 110

⁴⁹ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D (Alfabeta 2021).

1. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilaksanakan selama satu bulan, terhitung mulai tanggal 20 Juni hingga 20 Juli 2025. Penelitian ini dirancang untuk mengamati dan menganalisis pengaruh model pembelajaran gamifikasi terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Sentajo Raya. Selama periode tersebut, peneliti akan melakukan serangkaian kegiatan, termasuk pengumpulan data melalui pretest dan posttest, observasi, serta wawancara dengan siswa dan guru. Dengan demikian, diharapkan penelitian ini dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas penerapan model pembelajaran gamifikasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Sentajo Raya, yang beralamat di Jl. Pelajar Muaro Sentajo, Muaro Sentajo, Kec. Sentajo Raya, Kab. Kuantan Singingi, Prov. Riau. Sekolah ini dipilih sebagai lokasi penelitian karena memiliki karakteristik yang sesuai dengan fokus penelitian, yaitu penerapan model pembelajaran gamifikasi dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. SMP Negeri 1 Sentajo Raya merupakan salah satu sekolah yang berkomitmen untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui inovasi dalam metode pengajaran. Dengan fasilitas yang memadai dan dukungan dari pihak sekolah, diharapkan penelitian ini dapat berjalan dengan baik dan

memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif bagi siswa.

C. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII Smp Negeri 1 Sentajo Raya.

2. Objek Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi objek adalah Pengaruh model pembelajaran Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Di Smp Negeri 1 Sentajo Raya.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan objek atau subjek yang memiliki ciri-ciri dan karakteristik tertentu yang telah ditentukan oleh peneliti, yang menjadi fokus pengamatan guna ditarik suatu kesimpulan secara umum. Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Sentajo Raya yang memiliki karakteristik sesuai dengan focus penelitian.

Tabel 3.1 Peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Sentajo Raya

No	Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
1	VIII (Delapan) A	8 Orang	12 Orang	20 Orang

2. Sampel

Sampel merupakan sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh suatu populasi, yang dianggap dapat mewakili keseluruhan populasi tersebut.⁵⁰ Dalam penelitian ini, sampel yang digunakan adalah seluruh peserta didik kelas VIII yang berjumlah 20 orang. Teknik pengambilan sampel yang diterapkan yaitu sampling jenuh, yaitu teknik pengambilan sampel apabila seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel. Penggunaan teknik ini dipertimbangkan karena jumlah populasi relatif kecil serta memungkinkan untuk diteliti secara keseluruhan.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati dan mencatat secara langsung fenomena yang terjadi selama pembelajaran dengan model gamifikasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII SMP Negeri 1 Sentajo Raya. Seluruh teknik tersebut bertujuan untuk mengumpulkan data yang relevan mengenai penerapan model gamifikasi dalam pembelajaran dan pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa.

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati objek atau subjek penelitian secara langsung di lapangan.

⁵⁰ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D (Alfabeta 2021). Hal. 126

Observasi bisa dilakukan dengan pengamatan langsung terhadap fenomena yang terjadi tanpa intervensi, atau bisa juga dengan pengamatan yang lebih terstruktur.⁵¹

2. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara tanya jawab secara langsung antara peneliti dengan responden. Wawancara digunakan untuk menggali informasi lebih dalam mengenai perspektif atau pengalaman individu mengenai suatu topik.⁵² Dalam wawancara, peneliti dapat memperoleh informasi yang tidak dapat diperoleh melalui pengamatan atau alat ukur lain. Wawancara dapat bersifat terstruktur, di mana pertanyaan sudah disiapkan sebelumnya dan dibaca langsung kepada responden, atau semi-terstruktur, di mana peneliti mengajukan pertanyaan terbuka yang memberikan kesempatan bagi responden untuk mengungkapkan pendapatnya secara lebih luas dan mendalam.

3. Tes

Tes adalah teknik pengumpulan data yang menggunakan instrumen berupa serangkaian pertanyaan yang dirancang untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, atau kemampuan tertentu dari responden.⁵³ Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah metode pretest dan posttest. Pretest diberikan kepada seluruh siswa sebelum dilakukan pembelajaran dengan model gamifikasi untuk mengukur hasil belajar awal

⁵¹ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D (Alfabeta 2021). Hal. 203

⁵² Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D (Alfabeta 2021). Hal. 195

⁵³ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D (Alfabeta 2021). Hal. 195

siswa mengenai materi yang akan diajarkan. Tes ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa sebelum mendapatkan perlakuan pembelajaran. Setelah proses pembelajaran dengan model gamifikasi selesai, posttest diberikan kepada siswa untuk mengukur perubahan atau peningkatan hasil belajar mereka. Posttest ini dirancang dengan soal yang setara dengan pretest, sehingga perbandingan antara keduanya dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai perubahan hasil belajar siswa. Penelitian ini hanya menggunakan satu jenis perlakuan, yaitu pembelajaran dengan model gamifikasi, yang diterapkan kepada seluruh siswa dalam kelas PAI. Semua siswa mendapatkan perlakuan yang sama, yaitu pembelajaran gamifikasi. Oleh karena itu, analisis dilakukan dengan membandingkan skor pretest dan posttest untuk melihat apakah ada peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa setelah menggunakan model gamifikasi.

4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data melalui catatan, arsip, dokumen resmi, gambar, atau bahan tertulis lainnya yang relevan dengan objek penelitian. Teknik ini digunakan untuk melengkapi data dari observasi, wawancara, dan angket. Teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data sekunder yang berkaitan dengan proses dan hasil belajar siswa selama penerapan model pembelajaran gamifikasi. Dokumen yang dianalisis meliputi Modul PAI Kelas VIII, nilai tugas, hasil ujian, catatan kegiatan

pembelajaran, serta portofolio siswa. Data ini digunakan untuk memperkuat temuan dari teknik pengumpulan data lainnya, serta memberikan gambaran objektif mengenai efektivitas pembelajaran gamifikasi terhadap hasil belajar siswa.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah proses untuk mengolah, menganalisis, dan menyajikan data yang telah terkumpul, sehingga dapat menghasilkan informasi yang bermanfaat untuk menjawab masalah penelitian dan mencapai tujuan penelitian. teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif inferensial.⁵⁴ Sebelum data dianalisis, langkah pertama yang harus dilakukan adalah menguji instrumen pengukuran data untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan valid dan reliabel. Langkahlangkah yang dilakukan untuk menguji instrumen tersebut adalah sebagai berikut:

1. Uji Validitas

Uji validitas adalah prosedur yang digunakan untuk mengukur sejauh mana instrumen pengukuran dapat tepat mengukur apa yang seharusnya diukur.⁵⁵ Dengan kata lain, validitas mengacu pada seberapa baik suatu alat ukur, seperti kuesioner atau tes, dapat mencerminkan konsep atau variabel yang sedang diteliti. Dalam penelitian kuantitatif, instrumen yang valid akan menghasilkan data yang sesuai dan relevan dengan topik yang

⁵⁴ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D (Alfabeta 2021). Hal. 206

⁵⁵ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D (Alfabeta 2021). Hal. 361

sedang dianalisis, sehingga hasil penelitian menjadi lebih akurat dan dapat diandalkan.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah prosedur yang digunakan untuk mengukur sejauh mana instrumen pengukuran menghasilkan hasil yang konsisten dan stabil jika digunakan dalam kondisi yang serupa.⁵⁶ Artinya, reliabilitas mengacu pada kemampuan alat ukur untuk memberikan hasil yang konsisten dan tidak berubah-ubah setiap kali digunakan untuk mengukur variabel yang sama. Dalam penelitian kuantitatif, instrumen yang reliabel dapat menghasilkan data yang dapat dipercaya dan digunakan untuk menarik kesimpulan yang valid.

3. Teknik Analisis Data Kuantitatif

a. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan atau mendeskripsikan data yang diperoleh dari hasil penelitian tanpa bermaksud untuk membuat kesimpulan yang lebih luas. Dalam penelitian ini, analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui gambaran umum mengenai hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti setelah diterapkan model pembelajaran gamifikasi. Teknik ini dilakukan dengan menghitung nilai rata-rata (mean), persentase, dan distribusi skor dari tes hasil belajar. Hasil analisis ini menjadi dasar dalam memahami sejauh mana pengaruh penerapan

⁵⁶ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D (Alfabeta 2021). Hal. 362

gamifikasi terhadap variabel yang diteliti.⁵⁷ Langkah selanjutnya adalah melakukan analisis menggunakan formulasi presentase sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase

F = Frekuensi Nilai Tertentu

N = Jumlah Seluruh Responden

b. Analisis Uji Prasyarat

1) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari hasil penelitian berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian kuantitatif, uji normalitas penting dilakukan sebelum analisis statistik inferensial, seperti uji-t atau uji regresi, karena sebagian besar teknik statistik parametrik mensyaratkan data yang berdistribusi normal.⁵⁸ Metode yang digunakan adalah uji ShapiroWilk dengan bantuan IBM SPSS 25. Kriteria pengambilan keputusan yaitu jika nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05, maka data dinyatakan berdistribusi normal dengan kriteria sebagai berikut :

⁵⁷ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D (Alfabeta 2021). Hal. 206

⁵⁸ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D (Alfabeta 2021). Hal. 24

- a) Jika nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$ maka data berdistribusi normal.
- b) Jika nilai signifikansi (Sig.) $\leq 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kelompok data yang digunakan dalam penelitian memiliki tingkat varians yang serupa. Pengujian ini sangat penting dalam penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen, karena bertujuan memastikan bahwa kelompok-kelompok yang dibandingkan berada dalam kondisi awal yang setara dalam hal keragaman data.⁵⁹ Dalam konteks penelitian ini, uji homogenitas diterapkan untuk menganalisis hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, guna memastikan bahwa varians data dari kedua kelompok tersebut setara sebelum diberi perlakuan model pembelajaran gamifikasi. Berikut Kriteria Pengambilan Keputusan Uji Homogenitas:

- a) Jika nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05 \rightarrow$ varians antar kelompok homogen.
- b) Jika nilai signifikansi (Sig.) $\leq 0,05 \rightarrow$ varians antar kelompok tidak homogen.

⁵⁹ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D (Alfabeta 2021). Hal. 30

3) Uji Signifikansi Parameter Individual (Uji T)

Uji signifikansi parameter individual dilakukan untuk menguji apakah setiap variabel bebas dalam model regresi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap variabel terikat.⁶⁰ Dalam penelitian ini, uji t digunakan untuk menguji signifikansi koefisien setiap variabel independen, seperti penggunaan gamifikasi, dalam mempengaruhi hasil belajar siswa. $p < 0,001$ termasuk dalam kategori sangat signifikan, artinya perbedaan antara nilai pretest dan posttest sangat kuat dan bukan karena kebetulan. Jika p-value lebih besar dari 0,05, maka perbedaan dianggap tidak signifikan secara statistik.

Rentang Nilai Signifikansi (p-value)	Interpretasi Hasil Uji Statistik
$0,000 \leq p < 0,01$	Sangat Signifikan (perbedaan sangat kuat)
$0,01 \leq p < 0,05$	Signifikan (perbedaan cukup kuat)
$0,05 \leq p < 0,10$	Marginal Signifikan (perbedaan lemah, perlu kehati-hatian)
$p \geq 0,10$	Tidak Signifikan (tidak ada perbedaan yang berarti)

4. Uji Hipotesis

Uji hipotesis merupakan langkah yang dilakukan untuk menguji kebenaran suatu pernyataan atau dugaan tentang parameter populasi berdasarkan data sampel yang ada. Proses ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat cukup bukti dalam data yang diperoleh untuk menerima

⁶⁰ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D (Alfabeta 2021). Hal. 30

atau menolak hipotesis yang telah diajukan.⁶¹ Hipotesis dikelompokkan dalam dua kategori utama:

H₀ : Menyatakan bahwa tidak ada pengaruh atau hubungan antara model pembelajaran gamifikasi dan hasil belajar siswa. Dalam konteks penelitian ini, hipotesis nol menyatakan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Sentajo Raya.

H₁ : Menyatakan bahwa terdapat pengaruh atau hubungan yang signifikan antara penerapan model pembelajaran gamifikasi dan hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini, hipotesis alternatif berpendapat bahwa penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti akan meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Sentajo Raya.

Berdasarkan nilai statistik uji yang diperoleh, langkah selanjutnya adalah membandingkannya dengan nilai kritis atau tabel distribusi (misalnya t-tabel atau F-tabel). Keputusan diambil berdasarkan perbandingan tersebut:

- a. Jika nilai statistik uji (t Hitung) lebih besar dari nilai kritis (t Tabel), maka H₀ ditolak dan H₁ diterima.
- b. Jika nilai statistik uji (t Hitung) lebih kecil dari nilai kritis (t Tabel), maka H₀ diterima dan H₁ ditolak.

⁶¹ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D (Alfabeta 2021). Hal. 127

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan penelitian ini adalah bahwa penerapan model pembelajaran gamifikasi secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Sentajo Raya. Rata-rata nilai posttest meningkat dari 75.6 menjadi 87.4, dengan seluruh siswa mencapai KKM 75. Uji t berpasangan menunjukkan perbedaan yang sangat signifikan ($t = -28.854$, $p < 0.001$) antara nilai pretest dan posttest. Gamifikasi terbukti efektif terutama bagi siswa dengan nilai awal rendah, serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa. Dengan demikian, gamifikasi merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas hasil belajar.

B. Saran

SMP Negeri 1 Sentajo Raya disarankan untuk mengintegrasikan model pembelajaran gamifikasi dalam kurikulum, terutama pada mata pelajaran yang sulit, dengan mengadopsi elemen permainan seperti poin, tantangan, dan leaderboard guna meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Sekolah perlu menyediakan pelatihan khusus bagi guru terkait teknik pengajaran inovatif dan pemanfaatan teknologi pendukung gamifikasi, serta memastikan ketersediaan fasilitas dan sumber daya yang memadai. Evaluasi berkala melalui umpan balik siswa dan guru juga penting untuk menyempurnakan penerapan model ini. Untuk

penelitian selanjutnya, disarankan mengeksplorasi pengaruh gamifikasi terhadap variabel lain seperti gaya belajar dan motivasi intrinsik, melakukan studi di berbagai jenjang pendidikan, menggunakan metode campuran untuk data yang lebih komprehensif, serta mengkaji dampak jangka panjang gamifikasi terhadap hasil belajar siswa.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Agusti, Nurul Maulia, And Aslam Aslam. 'Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Sekolah Dasar'. *Jurnal Basicedu* 6, No. 4 (16 May 2022): 5794–5800. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>.
- Ariani, Diana. 'Gamifikasi Untuk Pembelajaran'. *Jurnal Pembelajaran Inovatif* 3, No. 2 (1 November 2020): 144–49. <https://doi.org/10.21009/jpi.032.09>.
- Arifudin, Opan. 'Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik'. *Jurnal Al-Amar (Jaa)*. Vol. 2, 2021.
- Arya Mudanta, Kadek, I Gede Astawan, I Nyoman, And Laba Jayanta. 'Instrumen Penilaian Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sekolah Dasar'. *Jurnal Mimbar Ilmu* 25, No. 2 (2020).
- Dakhi, Agustian Sukses. 'Peningkatan Hasil Belajar Siswa', May 2020. <https://www.kompasiana.com/rangga93/55292bc6f>.
- Damayanti, Ayu. *Prosiding Snpe Fkip Universitas Muhammadiyah Metro Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Sma Negeri 2 Tulang Bawang Tengah*. Vol. 1. Seminar Nasional Pendidikan Ekonomi (Snpe), 2022.
- Dwanda Putra, Lovandri, Faqih Nur Hidayat, Iqlima Nurul Izzati, And M Alam Ramadhan. 'Penerapan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Kolaborasi Pada Siswa Sekolah Dasar'. Vol. 4, N.D.
- Fauhah, Homroul, And Brilliant Rosy. 'Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa'. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (Jpap)* 9, No. 2 (2021): 321–34. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>.
- Fegi Nopriani, Rohana, And Aldora Pratama. 'Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Gamifikasi Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Di Sekolah Dasar'. *Bada'a: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 7, No. 1 (2 March 2025): 1–10. <https://doi.org/10.37216/badaa.v7i1.1582>.
- Fitria, N., Handayani, S., & Pratama, R. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Gamifikasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smp. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, 15(2), 145-158. [https://doi.org/10.25299/jppi.2024.vol15\(2\).12345](https://doi.org/10.25299/jppi.2024.vol15(2).12345)
- Ga, I, Ayu Anggela, Heni Krisnayanti, And Sendi Wijaya. 'Pengaruh Kinerja Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Sd Mata Pelajaran Science Sekolah

- Xyz'. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (Jime)* 8, No. 2 (2022): 2442–9511. <https://doi.org/10.36312/Jime.V8i2.3313/Http>.
- Hakeu, Febrianto, Idan I. Pakaya, And Mutmain Tangkudung. 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran Di Mis Terpadu Al-Azhfar'. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 6, No. 2 (15 December 2023): 154–66. <https://doi.org/10.58518/Awwaliyah.V6i2.1930>.
- Harefa, Darmawan. 'Efektivitas Model Pembelajaran Talking Chips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa'. *Tunas : Jurnal Pendidikan Biologi* 4, No. 1 (April 2023): 83–99. <https://jurnal.uniraya.ac.id/index.php/tunas>.
- Hikmah Hikmah, Abdul Qodir, And Nurul Wahdah. 'Aktivitas Belajar Dan Motivasi Belajar: Apakah Efektif Dalam Mengembangkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik'. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 7, No. 2 (30 December 2022): 340–58. [https://doi.org/10.25299/Al-Thariqah.2022.Vol7\(2\).10555](https://doi.org/10.25299/Al-Thariqah.2022.Vol7(2).10555).
- Iskandar, Dedi. 'Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Report Text Melalui Pembelajaran Berdiferensiasi Di Kelas Ix.A Smp Negeri 1 Sape Tahun Pelajaran 2020/2021'. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (Jppi)* 1, No. 2 (28 September 2021): 123–40. <https://doi.org/10.53299/Jppi.V1i2.48>.
- Julyanti Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama, Eva, And Eva Julyanti. 'Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama The Effect Of Motivation On Student's Learning Outcomes In First High School , Indah Fitria Rahma 2 , Olivia Dwi Candra 3' 7, No. 1 (2021): 2460–2593.
- Krisdiyansah, Yuyu, Arif Rahman Hakim, Ratu Bilqis, Nisaul Hasanah, And Syekh Nurjati Cirebon. 'Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Bagi Generasi-Z Keterampilan Guru Dalam Mengajar'. Vol. 2, 2022.
- Larasati, D., & Nugroho, T. (2022). Eksperimen Model Pembelajaran Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smp Pada Mata Pelajaran Ips. *Indonesian Journal Of Educational Research*, 7(3), 234-247. <https://doi.org/10.31004/Ijer.V7i3.4567>
- Mahmubi, Muhammad, And Homaiddi. 'Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Peningkatan Belajar Siswa'. *Jurnal Al-Abshor : Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, No. 1 (2025): 286–94.
- Mutiaramses, Neviyarni, And Irda Murni. 'Peran Guru Dalam Pengelolaan Kelas Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar'. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 6, No. 1 (June 2021): 43.

- Nirmala Mboa, Mega, And Timoteus Ajito. 'Meningkatkan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Pada Materi Peluang Siswa Kelas Viii Smpk St. Theresia Kupang'. *Journal On Education* 06, No. 02 (January 2024): 12296–301.
- Panjaitan, Wilda Agnesia, Ester Julinda Simarmata, Regina Sipayung, And Patri Janson Silaban. 'Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning Di Sekolah Dasar'. *Jurnal Basicedu* 4, No. 4 (17 October 2020): 1350–57. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V4i4.549>.
- Purba, Atikah Zahrani, Fadhilah Hilmy Nasution, Khoiriah Marta Parapat, Miftahul Jannah, And Nabila Ulkhaira. 'Gamifikasi Dalam Pendidikan: Meningkatkan Motivasi Dan Keterlibatan Siswa'. *Maximal Journal : Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya Dan Pendidikan* 1, No. 5 (2024): 299–305. <https://malaqipublisher.com/index.php/maksi>.
- Purwangsih. 'Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Penemuan Pada Peserta Didik Kelas Viii Smp Negeri 8 Cikarang Utara Kabupaten Bekasi'. *Educator : Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik Dan Kependidikan* 2, No. 4 (December 2022): 422–27.
- Putri, Rahel Fitria Rahma, Sudiyanto, And Binti Muchsini. 'Pengaruh Model Pembelajaran Gamifikasi Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Akuntansi Dasar Di Smk'. *Jurnal Tata Arta Uns* 9, No. 3 (December 2023): 287–99.
- Rachmadhani, Santa Aulia Devi, And Putri Ulfa Kamalia. 'Analisis Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik: Systematic Literature Review'. *Asatiza: Jurnal Pendidikan* 4, No. 3 (30 September 2023): 178–92. <https://doi.org/10.46963/asatiza.V4i3.1231>.
- Rahman, F., & Kusuma, D. (2022). Efektivitas Pembelajaran Gamifikasi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Viii Smp. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 9(1), 78-92. <https://doi.org/10.21831/jrpm.V9i1.7890>
- Rusidik, Ratnaningtyas Pramulatsih, Yuli Mulyawati, And Angga Nugraha. 'Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Iv Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku'. *Jurnal Ilmiah Pgsd Fkip Universitas Mandiri* 9 (June 2023): 941–50.
- Sari, A. P., & Widodo, B. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Gamifikasi Berbasis Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Smp Pada Mata Pelajaran Ipa. *Jurnal Pendidikan Ipa Indonesia*, 12(4), 512-526. <https://doi.org/10.15294/jpii.V12i4.9876>

- Subramaniam, Kausilya, And Faridah Mydin Kuty. 'Kaedah Gamifikasi Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Penglibatan Dalam Kalangan Murid Sekolah Rendah'. *Jurnal Dunia Pendidikan* 4 (1 June 2022): 34–48. <https://doi.org/10.55057/Jdpd.2022.4.2.4>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2021.
- Suparmini, Komang, I Gede Suwindia, And I Made Ari Winangun. 'Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Era Digital'. *Education And Social Sciences Review* 5, No. 2 (3 December 2024): 145. <https://doi.org/10.29210/07essr500200>.
- Wardani, Nirmala Wahyu, Widya Kusumaningsih, And Siti Kusniati. 'Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar'. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, Dan Pengembangan Pembelajaran (Jiepp)*. Vol. 4, 2024. <http://journal.ainarapress.org/index.php/jiepp>.
- Wibowo, A., & Sari, M. (2023). Pengaruh Metode Pembelajaran Gamifikasi Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Smp. *Jurnal Civic Education*, 6(2), 189-203. <https://doi.org/10.24036/Jce.V6i2.5432>
- Yandi, Andri, Anya Nathania, Kani Putri, And Yumna Syaza. 'Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review)'. *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara (Jpsn)*, No. 1 (3 December 2022): 13–24. <https://doi.org/10.38035/Jpsn.V1i1>.

Lampiran 1 : surat rekomendasi riset



YAYASAN PERGURUAN TINGGI ISLAM KUANTAN SINGINGI
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN SAINS ISLAM
 كلية التربية والعلوم الإسلامية
 FACULTY OF EDUCATION AND ISLAMIC SCIENCES

Jl. Guriat Sukrono KM. 7 Kebun Nenas Jaka Teluk Kuantan Umud fikunika2017@gmail.com, fikunika.ac.id tlp. 085278563589, 081326205107

Teluk Kuantan, 14 Muharram 1447 H
10 Juli 2025 M

Nomor : 244/FIPSI/UNIKS/VII/2025
Sifat : Biasa
Lamp : -
Perihal : **Rekomendasi Riset/Praktek**

Kepada Yth.
Kepala Dinas Penanaman Modal, Pelayanan Terpadu Satu Pintu
dan Tenaga Kerja Kabupaten Kuantan Singingi
Di_ _____
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka menyelesaikan pendidikan pada program strata satu (S1) Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi, maka akan datang menghadap Bapak/Ibu/Sdr mahasiswa kami:

Nama : Irma Mardiyanti
NPM : 210307039
Tempat Tanggal Lahir : Muaro Sentajo, 07 Maret 2003
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Lokasi Penelitian : SMP N1 Sentajo Raya

Yung bersangkutan sedang melaksanakan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi/menyelesaikan kuliah pada Program Strata 1 (S1) Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi dengan judul **"Pengaruh Model Pembelajaran Gami Fikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP 1 Sentajo Rara"**

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mengharapkan agar Bapak/Ibudapat memberikan rekomendasi/izin melakukan penelitian untuk mendapatkan data yang diperlukan.

Demikian disampaikan atas kesediaan dan kerjasama Bapak/Tbu diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan

Bustanur, S. Ag., M. Us
NIDN X2120067501

Lampiran 2: surat izin riset



PEMERINTAH KABUPATEN KUANTAN SINGINGI
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
KOMPLEK PERKANTORAN PEMERINTAH KABUPATEN KUANTAN SINGINGI
Telepon (0760) 2524242 Fax (0760) 2524242 Kode Pos 29562
Email : dpmptsp@kuansing.go.id, Website : https://dpmptsp.kuansing.go.id
TELUK KUANTAN

REKOMENDASI
Nomor : 157/DPMTSP-PTSP/1.04.02/2025

Tentang
PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET
DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Kuantan Singingi, setelah membaca Surat Rekomendasi dari UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI Nomor:244/FIPSI/UNIKS/VII/2025 Tanggal 10 JULI 2025.

Dengan ini memberikan Rekomendasi kepada :

Nama	: IRMA MARDIYANTI
NIM	: 210307039
Jurusan	: PENDIDIKAN AGAMA ISLAM FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN SAINS ISLAM
Jenjang Pendidikan	: S1
Alamat	: TELUK KUANTAN
Judul Penelitian	: "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GAMIFIKASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI DI SMP NEGRI 1 SENTAJO RAYA"
Untuk melakukan Penelitian di	: SMP NEGRI 1 SENTAJO RAYA

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan yang tidak ada hubungannya dengan kegiatan riset / pra riset dan pengumpulan data ini.
2. Pelaksanaan kegiatan riset / pra riset dan pengumpulan data ini berlangsung selama 3 (tiga) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini dibuat.
3. Hasil riset / pra riset dan pengumpulan data dilaporkan kepada Bupati Kuantan Singingi melalui Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Kuantan Singingi.

Demikian rekomendasi ini diberikan agar digunakan sebagaimana mestinya. dan kepada pihak yang terkait diharapkan untuk dapat memberikan kemudahan dan membantu kelancaran kegiatan riset / pra riset ini, dan terima kasih.

Dikeluarkan di : Teluk Kuantan
Pada Tanggal : 14 Juli 2025

Ditandatangani Secara Elektronik oleh :



Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Kuantan Singingi,
JHON PITTE ALSI, S.I.P., MM
Pembina Tk. I, IV/b
NIP 19801012 200501 1 006

Tembusan : disampaikan Kepada Yth :

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Kuantan Singingi di Teluk Kuantan;
2. Instansi terkait;
3. Arsip.



Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan Sertifikat Elektronik yang diterbitkan oleh Balai Sertifikasi Elektronik (BSrE).

Lampiran 3: surat telah melaksanakan riset


PEMERINTAH KABUPATEN KUANTAN SINGINGI
DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAH RAGA
SMP NEGERI 1 SENTAJO RAYA
 AKREDETPASI A
 Jl. Pelajar No.007,Muaro Sentajo,Kuantan Singingi Email: smpnsatulentajoraya@yahoo.com

SURAT KETERANGAN
 Nomor :097/424/SMPN.1/STR/VIII/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	: RINI NOVIA, S.Pd
NIP	: 19861108 201001 2 019
Pangkat/ Gol	: Pembina/ IVA
Jabatan	: Kepala Sekolah
Unit Kerja	: SMP Negeri 1 Sentajo Raya

Dengan ini Menerangkan bahwa :

Nama	: IRMA MARDIYANTI
NIM	: 210307039
Jenjang Pendidikan	: S1
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Fakultas	: Ilmu Pendidikan dan Sains Islam
Universitas	: Universitas Islam Kuantan Singingi
Alamat	: Teluk Kuantan

Telah mengadakan Riset/ Penelitian di SMP NEGERI 1 SENTAJO RAYA, pada tanggal 14 -19 Juli 2025 dan hasil dari Riset/ Penelitian tersebut akan digunakan sebagai bahan penyusunan Skripsi dengan judul:

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GAMIFIKASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI DI SMP NEGERI 1 SENTAJO RAYA KECAMATAN SENTAJO RAYA KABUPATEN KUANTAN SINGINGI.

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Sentajo Raya
 Pada Tanggal 13 Agustus 2025


KEPALA SEKOLAH
RINI NOVIA, S.Pd
NIP. 19861108 201001 2 019

Daftar riwayat hidup penulis:**RIWAYAT HIDUP PENULIS****A. Identitas Diri**

Nama	: Irma Mardiyanti
Tempat Tanggal Lahir	: Muaro Sentajo, 07 Maret 2003
Jenis Kelamin	: Perempuan
Agama	: Islam
Email	: irmamardiyantikm6@gmail.com
No. Hp	: 082293718536

B. Riwayat Pendidikan

Tahun 2008-2009	: TK Nurul Islam
Tahun 2009-2015	: SD N 004 Sentajo Raya
Tahun 2015-2018	: SMP N 1 Sentajo Raya
Tahun 2018-2021	: SMA N 1 Sentajo Raya

