

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAMIFIKASI
TERHADAP PEMAHAMAN MATERI PAI DI
SMAN 03 REJANG LEBONG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Syarat-syarat

Guna memperoleh Gelar Sarjana (S.1)

Dalam Pendidikan Agama Islam



OLEH ;

ISYA RAHMAH AULIANI

21531073

**PROGAM STUDI PENDIDIKAN AGAM ISLAM FAKULTAS
TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
2026**

PENGAJUAN SKRIPSI

Hal : Pengajuan Skripsi

Kepada

Yth. Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam

di – Curup

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

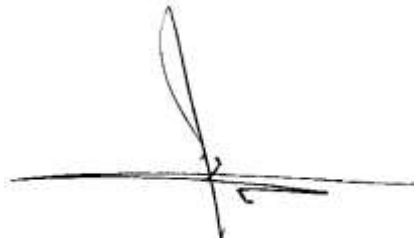
Setelah diadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat skripsi saudara **Isya Rahmah Auliani (NIM: 21531073)** mahasiswi program studi Pendidikan Agama Islam IAIN Curup yang berjudul "**Pengaruh Penggunaan Media Gamifikasi Terhadap Pemahaman Materi Pai Siswa di SMAN 03 Rejang Lebong**" sudah dapat diajukan dalam munaqasyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan, terima kasih.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Curup, Agustus 2026

Pembimbing 1



Prof. Dr. Sutarto, S.Ag., M.Pd

NIP.197409212000031003

Pembimbing 2



Siswanto, M.Pd.I

NIP. 198407232023211009

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Isya Rahmah Auliani
NIM : 21531073
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Judul : Pengaruh Penggunaan Media Gamifikasi
Terhadap Pemahaman Materi Pai Siswa di
SMAN 03 Rejang Lebong

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali tertulis secara diakui atau dirujuk dalam naskah ini atau disebutkan dalam referensi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat digunakan seperlunya.

Curup, Agustus 2026



Isya Rahmah Auliani
NIM. 21531073

LEMBAR PENGESAHAN



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

Jalan : Dr. A.K. Gani No: 01 PO 108 Tlp (0732) 21010 -21759 Fax 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor: 1456 /In.34/FT/PP.00.9/ 08 /2026

Nama : Isya Rahmah Auliani
NIM : 21531073
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Judul : Pengaruh Penggunaan Media Gamifikasi Terhadap Pemahaman Materi PAI Siswa di SMAN 03 Rejang Lebong

Telah di munaqasahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, pada :

Hari/ Tanggal : Kamis, 13 Agustus 2026
Pukul : 09.30-11:00 WIB
Tempat : Ruang 02 Gedung Munaqasyah Fakultas Tarbiyah

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Tarbiyah.

TIM PENGUJI

Ketua,

Sekretaris,

Prof. Dr. Sutarto, S.Ag., MPd.I
NIP. 1974092120000310003

Siswanto, M.Pd.I
NIP. 198407232023211009

Penguji I,

Penguji II,

Dr. Dewi Purnama Sari, M.Pd
NIP. 197509192005012004

Jenny Fransiska, M.Pd
NIP. 198806302020122004

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah
Dr. Bakti Komalasari, S.Ag., M.Pd
NIP. 192011072000032004

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum warohmatullahi wabarakatuh

Alhamdulillahirabbil 'alamin, segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, atas segala rahmat, taufik, dan hidayah-Nya yang senantiasa dilimpahkan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Gamifikasi Terhadap Pemahaman Materi PAI Siswa di SMAN 03 Rejang Lebong." Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad Saw.yang telah membawa umat manusia dari zaman kegelapan menuju zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan dan peradaban.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa banyak pihak telah memberikan bantuan, bimbingan, dukungan, dan motivasi, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd.I., selaku Rektor IAIN Curup.
2. Ibu Dr. Eka Apriani, M.Pd., selaku Wakil Rektor I IAIN Curup.
3. Bapak Dr. Sakut Anshori, S.Pd.I., M.Hum., selaku Wakil Rektor II IAIN Curup.
4. Bapak Dr. Sagiman, M.Kom., selaku Wakil Rektor III IAIN Curup.
5. Ibu Dr Bakti Komalasari, S.Ag., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup.

6. Ibu Selvi Pransiska, M.Pd S.E., M.M., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam IAIN Curup.
7. Bapak Dr.Mirzon Daheri, M.Pd, selaku Pembimbing Akademik yang telah memberikan arahan selama masa perkuliahan.
8. Bapak Prof.Dr. Sutarto, S.Ag., M.Pd. selaku Pembimbing I dan Bapak Siswanto, M.Pd, selaku Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing serta mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna Oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan guna melengkapi kekurangan dan ketidaksempurnaan dalam penyusunan skripsi ini. Semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi peneliti, pembaca, institusi, dan masyarakat umum. Aamiin.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Curup, Agustus 2026
Penulis

Isya Rahmah Auliani
Nim 21531073

PERSEMBAHAN

Puji syukur ke hadirat Allah SWT, Tuhan Semesta Alam, yang atas rahmat, kasih sayang, dan izin-Nya lah penulis mampu menyelesaikan skripsi ini. Segala puji bagi-Mu ya Allah, yang telah memberikan kemudahan, kekuatan, serta ketabahan di setiap langkah perjuangan ini. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, suri tauladan seluruh umat, semoga kita semua mendapatkan syafaatnya di yaumul akhir. Aamiin.

Dengan segala kerendahan hati dan rasa syukur yang tak terhingga, kupersembahkan karya sederhana ini kepada orang-orang yang paling berarti dalam hidupku:

1. Kedua Orang Tuaku yang luar biasa, Bapak Suhaimi dan Ibu Nirwana tak ada kata yang cukup untuk menggambarkan betapa besar kasih sayang dan pengorbanan Bapak dan Ibu. Dari bangun hingga tidur, doa kalian selalu menyertai setiap langkahku. keringat, lelah, serta segala yang telah Bapak dan Ibu korbankan demi keberhasilanku — itu lah yang menjadi semangat terbesarku. Terima kasih karena selalu percaya padaku, bahkan di saat aku sendiri sempat ragu. Maafkan anakmu yang belum bisa memberikan apa-apa selain doa dan usaha ini. Semoga skripsi ini menjadi awal jalan kesuksesan yang bisa membahagiakan Bapak dan Ibu di masa tua nanti. Aku sayang kalian selamanya.
2. Kepada Kakek dan Nenek tercinta, yang telah mendidik, menyayangi, dan selalu mendoakanku sejak kecil. Terima kasih atas kasih sayang, nasihat, dan doa tulus yang tak pernah putus untukku. Kehadiran dan kasih Bapak/Ibu Kakek dan Nenek adalah bagian terindah dari masa kecilku hingga saat ini.

Doa kalian selalu menjadi kekuatan dan penyemangat dalam setiap langkahku. Semoga skripsi ini bisa membahagiakan dan menjadi kebanggaan bagi Kakek dan Nenek. Terima kasih untuk segalanya.

3. Saudara-saudaraku tersayang Ivan Khadafi dan Anggita Alfariza, dukungan, dan pertanyaan yang selalu beririsan. Kalian adalah teman seperjuanganku, tempat berbagi suka dan duka. Kehadiran kalian adalah pelengkap kebahagiaan dalam perjalananku ini.
4. Kepada dosen pembimbing Bapak Prof. Dr. Sutarto, S.Ag., M.Pd selaku Pembimbing I dan Bapak Siswanto, M.Pd.I selaku Pembimbing II, terima kasih atas bimbingan, arahan, dan kesabaran tiada henti dalam membimbing dan mengarahkan saya hingga menyelesaikan skripsi ini. Ilmu dan nasihat yang Bapak berikan adalah bekal berharga yang akan selalu kupegang teguh.
5. Sahabat-sahabatku yang tak bisa disebutkan satu per satu, terima kasih atas kebersamaan, semangat, dan dukungan di saat suka maupun duka. Kalian adalah bagian tak terpisahkan dari perjalananku ini. Terima kasih telah menjadi pendengar setia dan pemberi semangat setiap kali aku merasa lelah.
6. Untuk diriku sendiri. Terima kasih telah bertahan, berjuang, dan tidak menyerah di tengah segala kesulitan. Ini adalah bukti bahwa usaha, doa, dan ketekunan tidak akan pernah sia-sia. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, terutama dalam bidang Pendidikan Agama Islam, serta bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

MOTTO

Belajar Bukan Hanya Untuk Mendapatkan Gelar,
Tetapi Untuk Membuktikan Bahwa Setiap Perjuangan
Memiliki Hasil

Jadikan Doa Dan Pengorbanan Orang Tua Sebagai
Alasan Untuk Terus Melangkah Dan Tidak Mudah
Menyerah

Percaya Pada Proses, Hargai Setiap Langkah, Dan
Terus Menjadi Versi Terbaik Dari Diri Sendiri

ABSTRAK

Isya Rahmah Auliani, NIM. 21531073 “**Pengaruh Penggunaan Media Gamifikasi Terhadap Pemahaman Materi PAI Siswa di SMAN 03 Rejang Lebong.**” Skripsi pada program Studi Pendidikan Islam IAIN Curup.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman materi PAI siswa akibat penggunaan metode pembelajaran konvensional yang kurang interaktif. Untuk mengatasinya, media gamifikasi diterapkan sebagai inovasi pembelajaran berbasis permainan. Penelitian ini bertujuan 1) Untuk mengetahui pemahaman materi PAI siswa di kelas sebelum penggunaan media gamifikasi. 2) Untuk mengetahui pemahaman materi PAI siswa di kelas sesudah penggunaan media gamifikasi. 3) Untuk menganalisis pengaruh penggunaan media gamifikasi terhadap pemahaman materi PAI siswa di SMAN 03 Rejang Lebong.

Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dan jumlah sampel penelitian 30 siswa dengan jenis penelitian *quasi experiment* dan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Pengumpulan data dilakukan melalui tes *pretest* dan *posttest*. Data dianalisis melalui uji prasyarat (normalitas dan homogenitas) serta uji hipotesis menggunakan *Independent Sample t-Test* dengan bantuan SPSS.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Pemahaman belajar siswa kelas X di SMAN 03 Rejang Lebong sebelum dan sesudah menggunakan media gamifikasi yaitu data *pretest* diketahui nilai media gamifikasi lebih efektif digunakan untuk memperbaiki pemahaman belajar siswa. 2) Peningkatan pemahaman materi PAI siswa di kelas X yaitu berdasarkan uji *independent sampel t-test* bahwa terdapat peningkatan atau perbedaan nilai yang signifikan. 3) Pengaruh penggunaan media gamifikasi terhadap pemahaman materi PAI siswa yaitu penggunaan media gamifikasi dapat memberikan Pemahaman yang lebih tinggi pada pembelajaran PAI

Kata Kunci: *Media Gamifikasi, Pemahaman Materi PAI, Pembelajaran PAI, Quasi Experiment*

DAFTAR ISI

PENGAJUAN SKRIPSI	II
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
KATA PENGANTAR.....	V
PERSEMBAHAN.....	VII
ABSTRAK	X
DAFTAR ISI.....	XI
DAFTAR TABLE.....	XIII
DAFTAR GAMBAR.....	XIV
LAMPIRAN.....	XV
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
A. Pemahaman Materi PAI	7
B. Media Gamifikasi dalam Pembelajaran.....	16
C. Hipotesis	22
D. Kerangka Berpikir	22
E. Penelitian yang Relevan	26
BAB III METODE PENELITIAN	29
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	29
B. Lokasi Penelitian	30
C. Populasi dan Sampel.....	31
D. Definisi Operasional Konseptual.....	32
E. Teknik Pengumpulan Data	33
F. Instrumen Penelitian.....	33
G. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen	36
H. Teknik Analisis Data	43

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	46
A. Gambaran Objek Wilayah Penelitian	46
B. Hasil Penelitian.....	50
C. Pembahasan	55
BAB V PENUTUP	60
A. Kesimpulan.....	60
B. Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	63

DAFTAR TABLE

Tabel 3. 1 Desain Penelitian Nonequivalent Control Group Design	30
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Tes	34
Tabel 3. 3 Interpretasi Validitas Soal Tes	38
Tabel 3. 4 Hasil Uji Coba Validitas Soal Tes	38
Tabel 3. 5 Interpretasi Reliabilitas Data.....	40
Tabel 3. 6 Hasil Uji Coba Reliabilitas Data.....	40
Tabel 3. 7 Kriteria Taraf Kesukaran Soal	41
Tabel 3. 8 Tingkat Kesukaran Soal.....	41
Tabel 3. 9 Kriteria Daya Pembeda	42
Tabel 3. 10 Hasil uji daya Pembeda.....	42
Tabel 4. 1 Daftar Nama –Nama Kepala Sekolah SMAN 3 REJANG LEBONG	47
Tabel 4. 2 Dewan Guru Sman 3 Rejang Lebong	48
Tabel 4. 3 Sarana dan Prasarana	49
Tabel 4. 4 Hasil Analisis Dekskriptip kelas Kontrol.....	50
Tabel 4. 5 Analisis Frekuensi Berbasis Standar Deviasi	51
Tabel 4. 6 Hasil Analisis Deskriptif Kelas Eksperimen.....	52
Tabel 4. 7 Analisis Frekuensi Berbasis Standar Deviasi	52
Tabel 4. 8 Hasil Uji Normalitas	53
Tabel 4. 9 Hasil Uji Homogenitas.....	54
Tabel 4. 10 Hasil Uji Hipotesis (Independent Sample t Test).....	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	25
-------------------------------------	----

LAMPIRAN

Lampiran 1 : Intsrument Penelitian.....	70
Lampiran 2 : Modul Ajar	78
Lampiran 3 : Hasil Data Penelitian	83
Lampiran 4 : SK Pembimbing.....	86
Lampiran 5 : Berita Acara Sempu	87
Lampiran 6 : Surat Keterangan Penelitian	88
Lampiran 7 : Surat Izin Penelitian	89
Lampiran 8 : Lembar Validasi Instrumen	90
Lampiran 9 : Cek Plagiasi	92
Lampiran 10 : Hasil Olah Data	95
Lampiran 11 : Media Pembelajaran	101

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Islam pada dasarnya mengandung tiga pengertian, yakni dipahami sebagai nilai fundamental, menjadi nilai ajaran (*way of life*), dan berkembang sesuai realita sejarah. Dalam pendidikan agama hendaknya diusahakan agar ajaran-ajaran agama tidak hanya diketahui, melainkan juga supaya benar-benar dipahami dan dihayati, sehingga menimbulkan keinginan besar untuk hidup sesuai dengan kehendak Tuhan Yang Maha Esa.¹

Seperti yang diketahui bahwa pendidikan adalah usaha sadar untuk mempersiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan pelatihan untuk perannya di masa yang akan datang. Pendidikan Islam sebagai suatu sistem pendidikan nasional bertugas menggali, mengembangkan dan mengamalkan ajaran Islam yang bersumber dari al-Qur'an dan al-Hadits. Oleh karena itu, pendidikan Islam harus menjangkau pendidikan iman dan amal, karena ajaran Islam berisi ajaran tentang sikap dan tingkah laku pribadi masyarakat, menuju kesejahteraan hidup perorangan dan bersama, maka pendidikan Islam adalah pendidikan individu dan pendidikan masyarakat.²

Selain itu di dalam suatu pendidikan, Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting di sekolah.³ Melalui PAI, siswa diharapkan tidak hanya memahami aspek kognitif agama, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran PAI sering kali dihadapkan pada tantangan rendahnya minat dan motivasi belajar siswa.⁴

¹ Zakiyah Daradjat, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2019), hlm. 19.

² Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam: Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016), hlm. 24.

³ Abuddin Nata, *Filsafat Pendidikan Islam*, (Jakarta: Logos Wacana Ilmu, 2010), hlm. 38.

⁴ Bloom, B. S., *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals, Handbook I: Cognitive Domain* (New York: Longman 2020), hlm. 12.

Tolak ukur pemahaman belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah sejauh mana peserta didik mampu memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran Islam secara benar dalam kehidupan sehari-hari, yang dapat dilihat dari tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada ranah kognitif, pemahaman diukur melalui penguasaan materi seperti akidah, ibadah, akhlak, Al-Qur'an, dan sejarah Islam; pada ranah afektif, diukur dari sikap, nilai, dan keimanan yang tercermin dalam perilaku; sedangkan pada ranah psikomotorik, diukur dari keterampilan melaksanakan praktik ibadah dengan tepat. Ketiga ranah ini saling melengkapi sehingga pemahaman PAI tidak hanya tampak dari nilai ujian, tetapi juga dari perubahan sikap dan kebiasaan religius peserta didik.

Metode pembelajaran konvensional yang masih banyak digunakan di kelas, seperti ceramah dan penugasan tertulis, sering membuat suasana belajar menjadi monoton dan kurang interaktif. Akibatnya, banyak siswa yang merasa bosan dan kurang antusias dalam mengikuti pelajaran PAI. Kondisi ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa, baik secara pengetahuan maupun sikap.

Perkembangan teknologi digital yang pesat saat ini telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan. Siswa kini sangat akrab dengan berbagai aplikasi, media sosial, dan *game* digital. Fenomena ini membuka peluang bagi guru untuk memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Salah satu inovasi yang mulai banyak diterapkan dalam dunia pendidikan adalah gamifikasi. Gamifikasi adalah penggunaan elemen-elemen permainan seperti poin, lencana, level, dan *leaderboard* dalam aktivitas *non-game*, termasuk pembelajaran. Dengan gamifikasi, proses belajar diharapkan menjadi lebih menyenangkan, kompetitif, dan memotivasi siswa untuk lebih aktif berpartisipasi.⁵

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media gamifikasi dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar

⁵ Zichermann, Gabe & Christopher Cunningham, *Gamification by Design*, (Sebastopol: O'Reilly Media, 2017), hlm. 10.

siswa. Siswa merasa lebih tertantang dan termotivasi untuk mencapai target belajar karena adanya sistem penghargaan dan kompetisi sehat di antara mereka. Selain itu, gamifikasi juga dapat meningkatkan interaksi antara siswa dan guru, serta memperkuat kerja sama antar siswa.

Di beberapa sekolah di Indonesia, penerapan gamifikasi sudah mulai dilakukan dan memberikan hasil yang positif. Misalnya, di beberapa mata pelajaran lain, gamifikasi terbukti mampu meningkatkan pemahaman materi dan hasil belajar siswa secara signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa gamifikasi berpotensi besar untuk diterapkan juga dalam pembelajaran PAI.⁶

Di SMAN 03 Rejang Lebong, pembelajaran PAI masih didominasi oleh metode konvensional, sehingga diperlukan inovasi agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Penerapan media gamifikasi diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PAI. Dengan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, siswa diharapkan lebih mudah memahami materi dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.⁷

Selain itu, penerapan gamifikasi juga dapat membantu guru dalam mengevaluasi perkembangan belajar siswa secara lebih objektif dan transparan. Sistem poin dan leaderboard, misalnya, dapat memberikan gambaran yang jelas tentang pencapaian setiap siswa. Dengan demikian, guru dapat memberikan umpan balik yang tepat dan mendorong siswa untuk terus meningkatkan prestasinya.⁸

Berdasarkan latar belakang tersebut, penting untuk melakukan *“Pengaruh Media Gamifikasi terhadap Pemahaman Materi PAI Siswa di SMAN 03 Rejang Lebong.”* Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan metode pembelajaran PAI yang lebih inovatif, efektif, dan relevan dengan kebutuhan zaman.

Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru dan pihak sekolah dalam mengimplementasikan teknologi dan inovasi

⁶ A'imatul Kutbaniyah, dkk., *Gamifikasi dalam PAI islam (PAI) sebagai upaya meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa*, Jurnal Ma'alim, IAIN Ponorogo, 2025, hlm. 15.

⁷ Observasi awal di SMAN 03 Rejang Lebong

⁸ Lee, J. J. & Hammer, J., *“Gamification in education: what, how, why bother?”* Academic Exchange Quarterly, Vol. 15, No. 2 (2019). Hlm 1-5.

pembelajaran lainnya, sehingga kualitas pendidikan agama di sekolah semakin meningkat dan mampu membentuk karakter siswa yang lebih baik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil pengamatan dan uraian pada latar belakang, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang relevan dengan penelitian ini, yaitu:

1. Proses pembelajaran PAI di SMAN 03 Rejang Lebong masih cenderung menggunakan metode konvensional yang menekankan ceramah, sehingga membuat siswa cepat bosan dan kurang aktif.
2. Kurangnya variasi media pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan berbasis teknologi untuk menumbuhkan ketertarikan siswa terhadap materi PAI.
3. Tingkat pemahaman siswa terhadap materi PAI masih rendah, terutama dalam memahami konsep dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.
4. Rendahnya keaktifan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran PAI, interaksi pembelajaran masih didominasi oleh komunikasi satu arah dari guru.
5. Rendahnya Motivasi dan Ketertarikan Siswa terhadap Materi PAI, materi Pendidikan Agama Islam sering kali dianggap oleh siswa sebagai pelajaran hafalan yang kaku dan abstrak, sehingga memicu rasa bosan (*boredom*) di dalam kelas.
6. Belum optimalnya pemanfaatan sarana digital/teknologi sekolah untuk pembelajaran PAI.
7. Minimnya penerapan evaluasi berbasis umpan balik langsung (*Immediate Feedback*), proses evaluasi pembelajaran PAI konvensional masih mengandalkan tes tertulis berkala,
8. Kurangnya suasana belajar yang kolaboratif dan kompetitif secara sehat.
9. Tingkat retensi daya ingat siswa terhadap konsep PAI masih lemah, penguasaan materi PAI siswa khususnya pada konsep-konsep kognitif seperti sejarah dan keteladanan Nabi/Rasul masih berjangka pendek

karena disampaikan melalui metode hafalan tekstual tanpa pengalaman belajar yang imersif.

10. Keterbatasan variasi strategi guru dalam menghadapi karakteristik siswa generasi digital, guru PAI di sekolah masih memiliki keterbatasan dalam mengadaptasi media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi (seperti *Quizizz*, *Wordwall*, atau *Kahoot*) yang sesuai dengan gaya belajar peserta didik zaman sekarang.

C. Batasan Masalah

Untuk memfokuskan penelitian agar tidak melebar dan tetap relevan dengan tujuan yang ingin dicapai, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini difokuskan pada penggunaan media gamifikasi sebagai inovasi pembelajaran digital dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).
2. Aspek yang dikaji terbatas pada pengaruh penggunaan media gamifikasi terhadap pemahaman belajar siswa.
3. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas 2 di SMAN 03 Rejang Lebong yang mengikuti pembelajaran PAI menggunakan media gamifikasi.

D. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pemahaman materi PAI siswa di kelas yang tidak menggunakan media Gamifikasi?
2. Bagaimana pemahaman materi PAI siswa di kelas yang menggunakan media Gamifikasi?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media gamifikasi terhadap pemahaman materi PAI siswa?

E. Tujuan Penelitian

Dari latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dapat ditarik tujuan penelitian:

1. Mengetahui pemahaman materi PAI siswa di kelas yang tidak menggunakan media gamifikasi.

2. Mengetahui pemahaman materi PAI siswa di kelas yang menggunakan media gamifikasi.
3. Menganalisis pengaruh penggunaan media gamifikasi terhadap pemahaman materi PAI siswa di SMAN 03 Rejang Lebong

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat diantaranya:

1. Teoritis

Memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran inovatif berbasis teknologi dalam konteks Pendidikan Agama Islam.

2. Praktis

Bagi siswa, dapat menikmati pembelajaran dengan penggunaan media gamifikasi sehingga mereka bisa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

3. Bagi Guru

Dapat menjadi acuan bagi guru PAI dalam meningkatkan pemahaman belajar dan partisipasi aktif siswa melalui penggunaan media gamifikasi.

4. Bagi peneliti

Dapat memberikan pengetahuan tentang keefektifan media gamifikasi terhadap pemahaman belajar siswa dan sebagai wahana untuk menambah pengalaman dalam proses pembelajara

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pemahaman Materi PAI

1. Pengertian Pemahaman Materi Pembelajaran PAI

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pemahaman adalah proses, cara, perbuatan memahami atau memahamkan. Menurut Benyamin S. Bloom pemahaman adalah kemampuan untuk menginterpretasi atau mengulang informasi dengan menggunakan bahasa sendiri.¹

Pemahaman mencakup kemampuan untuk menangkap makna dan arti dari bahan yang dipelajari. Pemahaman termasuk dalam salah satu bagian dari aspek kognitif, karena pemahaman merupakan tingkat berfikir yang lebih tinggi. Dalam hal ini, peserta didik akan lebih mudah untuk memahami pelajaran jika:

- a. Dikembangkannya rasa percaya diri dalam diri peserta didik, sehingga peserta didik tersebut akan lebih mudah untuk memahami pelajaran yang diberikan.
- b. Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk berkomunikasi secara bebas dan terarah.
- c. Melibatkan peserta didik secara aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran secara keseluruhan sehingga pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran dapat tercapai.²

Menurut Benjamin S. Bloom pemahaman (*comprehension*) adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Sementara definisi pemahaman menurut Anas Sudijono adalah kemampuan seseorang untuk mengerti, mengetahui atau memahami sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Siswa dikatakan paham jika

¹ Djaali, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hal. 77

² Hartono dkk, *PAIKEM (Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif dan Menyenangkan)*, (Pekanbaru: Zanafa Publishing, 2018), hal.13

siswa tersebut mampu memberikan penjelasan atau uraian yang lebih rinci dengan menggunakan kata-katanya sendiri. Pemahaman merupakan jenjang kemampuan berpikir yang setingkat lebih tinggi dari ingatan dan hafalan.³

Sedangkan Materi Pembelajaran PAI dimaknai sebagai proses perubahan perilaku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya. Perubahan perilaku terhadap hasil belajar bersifat kontinu, fungsional, positif, aktif, dan terarah. Proses perubahan tingkah laku dapat terjadi dalam berbagai kondisi berdasarkan penjelasan dari para ahli pendidikan dan psikologi.

Belajar menunjukkan aktivitas yang dilakukan oleh seseorang yang disadari atau disengaja. Aktivitas ini menunjuk pada keaktifan seseorang dalam melakukan aspek mental yang memungkinkan terjadinya perubahan pada dirinya. Dengan demikian, dapat dipahami juga bahwa suatu kegiatan belajar dikatakan baik apabila intensitas keaktifan jasmani maupun mental seseorang semakin tinggi. Sebaliknya meskipun seseorang dikatakan belajar, namun jika keaktifan jasmaniah dan mentalnya rendah berarti kegiatan belajar tersebut tidak secara nyata memahami bahwa dirinya melakukan kegiatan belajar.⁴

Pemahaman belajar adalah tingkat kemampuan yang mengharapkan seseorang mampu memahami arti atau konsep, situasi serta fakta yang diketahuinya. Dalam hal ini ia tidak hanya hafal secara verbalitas, tetapi memahami konsep dari masalah atau fakta yang ditanyakan, maka operasionalnya dapat membedakan, mengubah, mempersiapkan, menjelaskan, menyajikan, mengatur, menginterpretasikan, menjelaskan, mendemonstrasikan, memberi contoh, memperkirakan, menentukan, dan mengambil keputusan. Menurut Komara dan Fitni bahwa belajar dengan pemahaman adalah

³ Nadia Anwar, *Efektivitas penerapan bimbingan belajar dalam meningkatkan pemahaman Belajar anak pada masa pandemi di desa babelan kota*, Jurnal Proceedings, Vol. 1 No. 87 Desember 2021, 99. *Jurnal Proceedings Vol. 1 No. 87 Desember (2021)*, hlm. 99

⁴ Ainurrahman, *Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2022), hlm. 36

proses belajar yang membawa siswa untuk mampu memahami sesuatu berdasarkan pada suasana atau keadaan dan masalah-masalah yang baru di hadapinya.⁵

2. Jenis-jenis Pemahaman PAI

Taksonomi Bloom merupakan salah satu kerangka kerja paling berpengaruh dalam dunia pendidikan yang dikembangkan oleh Benjamin S. Bloom pada tahun 1956. Tujuan utama dari taksonomi ini adalah untuk mengklasifikasikan tujuan pembelajaran ke dalam beberapa tingkat berpikir, mulai dari yang paling sederhana hingga yang paling kompleks. Bloom membagi kemampuan kognitif ke dalam enam tingkatan utama, yaitu pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan evaluasi (*evaluation*). Dalam konteks pembelajaran, khususnya Pendidikan Agama Islam (PAI), tingkat pemahaman ini menjadi acuan penting untuk menilai sejauh mana siswa memahami konsep keagamaan secara mendalam.⁶

Menurut Bloom, pemahaman dapat dibagi menjadi tiga jenis utama, yaitu translasi, interpretasi, dan ekstrapolasi. **Translasi** adalah kemampuan mengubah bentuk informasi dari satu bentuk ke bentuk lain, misalnya dari kata ke simbol atau dari teori ke contoh praktis. **Interpretasi** adalah kemampuan memahami makna di balik informasi yang diberikan, seperti menjelaskan makna ayat atau hadis. Sedangkan **ekstrapolasi** merupakan kemampuan memperkirakan atau menyimpulkan makna baru dari informasi yang telah dipelajari. Ketiga jenis pemahaman ini membentuk dasar penting dalam proses belajar yang mendalam dan bermakna.

Translasi dalam konteks pembelajaran PAI dapat dilihat ketika siswa mampu menjelaskan kembali isi ayat Al-Qur'an dengan kata-katanya sendiri. Proses ini menunjukkan bahwa siswa tidak

⁵ Hakop Walangadi and Wahyu Putra Pratama, *Improving students' learning understanding using 2d animated video media*, Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal 4, no. 3 (2020), hlm. 25.

⁶ Bloom, B. S. *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*. (New York: Longmans, Green and Co, 2020), hlm. 110.

hanya menghafal teks, tetapi memahami maknanya secara kontekstual. Kemampuan ini menjadi langkah awal dalam membangun pemahaman yang lebih kompleks, karena siswa mulai mampu menghubungkan antara simbol dan makna yang terkandung di dalamnya.

Interpretasi menuntut siswa untuk memahami maksud dan tujuan suatu konsep. Dalam pembelajaran PAI, misalnya, siswa tidak hanya diminta untuk mengingat rukun iman dan rukun Islam, tetapi juga memahami hikmah dan makna yang terkandung di baliknya. Kemampuan ini menunjukkan bahwa siswa telah mencapai tingkat berpikir yang lebih tinggi, yaitu memahami hubungan sebab-akibat serta nilai-nilai yang terkandung dalam suatu ajaran.

Ekstrapolasi merupakan bentuk pemahaman yang paling tinggi dalam kategori comprehension menurut Bloom. Siswa yang mampu melakukan ekstrapolasi dapat memperkirakan konsekuensi dari suatu ajaran atau membuat kesimpulan baru berdasarkan prinsip-prinsip yang telah dipelajari. Sebagai contoh, siswa yang memahami pentingnya kejujuran dalam Islam dapat mengekstrapolasikan nilai tersebut dalam berbagai aspek kehidupan, seperti di sekolah, rumah, dan masyarakat.⁷

3. Indikator Pemahaman Materi Pembelajaran PAI

Adapun indikator pemahaman belajar siswa yaitu: siswa mampu menjelaskan secara verbal mengenai apa yang telah dipelajarinya, siswa mampu memberikan contoh dari suatu konsep yang dipelajarinya, siswa mampu mengemukakan pendapat dari suatu konsep yang dipelajarinya, siswa mampu memberikan kesimpulan mengenai suatu konsep yang dipelajarinya. Indikator tersebut sejalan dengan Peraturan Dirjen Dikdasmen Nomor 506/C/Kep/PP/2004 indikator siswa memahami konsep pembelajaran yaitu:

⁷ Sudjana, N. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2020), hlm. 22.

- a. Mampu menyatakan ulang suatu konsep,

Indikator ini menunjukkan kemampuan peserta didik untuk menjelaskan kembali suatu konsep dengan kata-kata sendiri tanpa mengubah makna dasarnya. Peserta didik tidak sekadar menghafal definisi, tetapi benar-benar memahami isi konsep tersebut. Contohnya, siswa mampu menjelaskan kembali pengertian iman dalam PAI menggunakan bahasa sederhana yang ia pahami.⁸

- b. Mampu memberikan contoh dan bukan contoh dari suatu konsep,

Kemampuan ini menunjukkan bahwa peserta didik dapat membedakan karakteristik suatu konsep dengan jelas. Memberikan contoh berarti menunjukkan objek atau peristiwa yang sesuai dengan konsep, sedangkan bukan contoh menunjukkan yang tidak sesuai. Kemampuan ini penting untuk menghindari kesalahpahaman konsep.⁹

- c. Mampu menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi,

Indikator ini menekankan kemampuan peserta didik untuk mengungkapkan konsep dalam berbagai bentuk, seperti tulisan, lisan, gambar, simbol, tabel, atau bagan. Kemampuan ini menunjukkan pemahaman yang lebih mendalam karena siswa tidak terpaku pada satu cara penyajian saja.¹⁰

- d. Mampu mengklasifikasikan objek menurut tertentu sesuai dengan konsepnya,

Pada tahap ini, peserta didik mampu mengelompokkan objek atau peristiwa berdasarkan ciri-ciri tertentu yang sesuai dengan konsep yang dipelajari. Misalnya, siswa dapat

⁸ Bloom, B. S., *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*, (New York: Longman, 2018), hlm. 62.

⁹ Anderson, L. W. & Krathwohl, D. R., *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing*, (New York: Longman, 2018), hlm. 70.

¹⁰ NCTM, *Principles and Standards for School Mathematics*, (Reston: NCTM, 2020), hlm. 67.

mengelompokkan perilaku terpuji dan tercela berdasarkan nilai-nilai akhlak dalam PAI.¹¹

- e. Mampu mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup dari suatu konsep,

Indikator ini menunjukkan kemampuan berpikir lebih tinggi, yaitu menentukan kondisi yang harus ada (syarat perlu) atau kondisi yang sudah cukup untuk memenuhi suatu konsep (syarat cukup). Kemampuan ini menandakan bahwa peserta didik tidak hanya memahami konsep secara permukaan, tetapi juga secara logis dan mendalam.¹²

- f. Mampu mengaplikasikan konsep dalam pemecahan masalah.

Ini merupakan indikator pemahaman konsep yang paling kompleks, yaitu kemampuan peserta didik untuk menggunakan konsep yang telah dipelajari dalam situasi nyata atau dalam penyelesaian masalah. Pemahaman konsep dianggap berhasil apabila siswa mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.¹³

Dengan demikian, belajar dengan pemahaman ini diperlukan kecermatan siswa untuk menyelesaikan kasus atau soal-soal baru melalui pemahamannya terhadap persoalan baru tersebut.

4. Faktor-faktor yang mempengaruhi Pemahaman Materi PAI

a. Faktor Internal

Proses perkembangan individu selalu dipengaruhi oleh faktor dari dalam individu. Faktor ini telah menjadi bawaan setiap individu. Adapun faktor-faktor internal yang dapat mempengaruhi pemahaman peserta didik ialah: Kecerdasan (Intelegensi), Peranan intelegensi dalam meningkatkan pemahaman pada peserta didik sangatlah penting, sehingga intelegensi dipandang sangat menentukan berhasil tidaknya seseorang dalam memahami

¹¹ Sudjana, Nana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), hlm. 24.

¹² Ruseffendi, E. T., *Dasar-dasar Penelitian Pendidikan dan Bidang Non-Eksakta Lainnya*, (Bandung: Tarsito, 2018), hlm. 97.

¹³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm. 136.

sesuatu hal. Kecerdasan sebagai kemampuan belajar seseorang dapat diukur hasilnya sebagai hasil pengajaran.¹⁴ Minat merupakan faktor penting dalam pemahaman belajar karena mendorong siswa untuk lebih fokus, aktif, dan tekun dalam mengikuti pembelajaran, sehingga materi lebih mudah dipahami dan diingat. Sebaliknya, rendahnya minat dapat menyebabkan kurangnya perhatian dan usaha belajar yang berdampak pada rendahnya hasil belajar.¹⁵

a. Faktor Eksternal

Selain faktor internal yang mempengaruhi pemahaman peserta didik, juga terdapat faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri peserta didik. Adapun yang termasuk ke dalam faktor eksternal yaitu:

1) Keluarga

Keluarga merupakan lapangan pendidikan yang pertama dan utama bagi peserta didik. Karena orang tua adalah pendidik kodrati yang telah dianugerahi naluri kasih sayang dan tanggung jawab.¹⁶ Tugas utama dari keluarga atau orang tua untuk peserta didik ialah mengembangkan fitrah yang telah ada di dalam diri peserta didik.

2) Sekolah

Sekolah merupakan suatu lembaga yang bisa digunakan sejumlah peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan dan dapat memberikan semangat belajar bagi seorang peserta didik. Sekolah merupakan lembaga pendidikan lanjutan dari keluarga untuk peserta didik mengembangkan pemahamannya.

3) Lingkungan Masyarakat

¹⁴ Purwa Atmaja. *Psikologi Pendidikan Dalam Perspektif Baru*. (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. 2018), hlm. 45.

¹⁵ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2017), hlm. 57–60; dan Djamarah, S. B., *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2017), hlm. 166.

¹⁶ Jalaluddin. *Psikologi Agama*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016), hlm 88.

Masyarakat sangat mempengaruhi perkembangan seorang peserta didik. Selain itu teman bergaul dan aktivitas dalam masyarakat dapat pula mempengaruhi pemahaman belajar peserta didik, akan tetapi tidak semua aktivitas dapat membantu peserta didik. Apabila seorang peserta didik berada dalam lingkungan masyarakat yang baik dan terpelajar maka ia akan terdorong untuk terus meningkatkan pemahaman belajarnya sehingga tercapai apa yang diinginkannya.¹⁷

5. Teori Pemahaman

a. *Zone of Proximal Development (ZPD)* – Lev Vygotsky

Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) adalah jarak antara kemampuan yang dapat dilakukan peserta didik secara mandiri dengan kemampuan yang dapat dicapai melalui bantuan guru atau teman sebaya yang lebih mampu. Menurut Vygotsky, pemahaman siswa berkembang secara optimal ketika proses pembelajaran berlangsung dalam zona ini.¹ Pembelajaran dalam ZPD menekankan interaksi sosial sebagai sarana utama dalam membangun pemahaman. Bantuan yang diberikan bersifat sementara dan akan dikurangi secara bertahap seiring meningkatnya kemampuan siswa.

b. *Scaffolding Theory* – Jerome Bruner

Scaffolding merupakan bantuan sementara yang diberikan guru kepada siswa dalam proses memahami konsep baru. Bantuan ini dapat berupa penjelasan, contoh, petunjuk, pertanyaan, maupun umpan balik.³ Seiring meningkatnya pemahaman siswa, bantuan tersebut secara bertahap dikurangi hingga siswa mampu belajar secara mandiri. Scaffolding bertujuan untuk membantu siswa menguasai konsep secara bertahap dan mendalam.

¹⁷ Juairiah Umar, "Analisis tingkat pemahaman terhadap mata pelajaran agama islam pada siswa SMP Negeri 1 Delima Pidie," Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam 10, no. 2 (2020), hlm. 23–39.

c. *Constructivist Learning Theory* – Jean Piaget & Lev Vygotsky

Teori konstruktivisme menyatakan bahwa pemahaman siswa dibangun secara aktif melalui pengalaman dan pengetahuan awal yang telah dimiliki. Pengetahuan tidak ditransfer secara langsung dari guru ke siswa, melainkan dikonstruksi melalui proses berpikir.⁵ Pemahaman berkembang melalui keterlibatan aktif siswa dalam diskusi, eksplorasi, dan pemecahan masalah, dengan guru berperan sebagai fasilitator pembelajaran.

d. *Meaningful Learning Theory* – David Ausubel

Menurut Ausubel, belajar bermakna terjadi apabila informasi baru dikaitkan dengan konsep atau pengetahuan yang telah ada dalam struktur kognitif siswa. Jika keterkaitan ini tidak terjadi, maka pembelajaran cenderung bersifat hafalan.⁷ Belajar bermakna menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam dan bertahan lama dibandingkan belajar menghafal. Oleh karena itu, penyusunan materi yang sistematis dan logis sangat penting dalam pembelajaran.

e. *Revised Bloom's Taxonomy (Understanding Level)* – Anderson & Krathwohl

Taksonomi Bloom Revisi mengelompokkan proses kognitif ke dalam enam tingkatan, salah satunya adalah memahami (*understanding*). Ranah memahami mencakup kemampuan menafsirkan, memberi contoh, mengklasifikasikan, merangkum, membandingkan, dan menjelaskan suatu konsep.⁹ Taksonomi ini banyak digunakan sebagai dasar dalam menyusun indikator pembelajaran dan alat ukur pemahaman siswa.

f. *Conceptual Understanding Theory* – Richard Skemp

Skemp membedakan pemahaman menjadi dua jenis, yaitu pemahaman instrumental dan pemahaman relasional. Pemahaman instrumental hanya menekankan prosedur, sedangkan pemahaman relasional menekankan pemahaman terhadap konsep dan alasan di

balik prosedur tersebut.¹¹ Pemahaman relasional dianggap lebih bermakna karena memungkinkan siswa menerapkan konsep dalam berbagai situasi.

B. Media Gamifikasi dalam Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar.¹⁸ Media dapat berupa alat bantu visual, audio, atau gabungan keduanya yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran.¹⁹ Peran utama media dalam pembelajaran adalah untuk memfasilitasi pemahaman konsep yang sulit serta memperkuat daya ingat siswa terhadap materi yang disampaikan.²⁰

Fungsi media dalam proses pembelajaran tidak hanya sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai stimulus yang mampu menarik perhatian siswa.²¹ Media yang menarik dan interaktif cenderung meningkatkan motivasi belajar serta mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.²² Oleh karena itu, pemilihan media yang tepat sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Dalam konteks pendidikan modern, media pembelajaran telah berkembang seiring dengan kemajuan teknologi. Kehadiran teknologi digital memungkinkan guru untuk menggunakan media yang lebih variatif, seperti video, animasi, serta aplikasi interaktif yang berbasis daring.²³ Hal ini sejalan dengan kebutuhan siswa yang kini lebih akrab dengan teknologi dalam kehidupan sehari-hari.

Penggunaan media yang sesuai juga dapat menyesuaikan dengan gaya belajar siswa, seperti gaya visual, auditori, dan

¹⁸ Heinich, R. et al. *Instructional Media and Technologies for Learning*, (2019), hlm. 42

¹⁹ Sadiman, A. S. *Media Pendidikan*, (2018), hlm. 15

²⁰ Arsyad, A. *Media Pembelajaran*, (2017), hlm. 29

²¹ Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. *Instructional Technology and Media for Learning*, (2019), hlm. 104

²² Sudjana, N. *Metode dan Teknik Pembelajaran*, (2016), hlm. 53

²³ Mayer, R. E. *Multimedia Learning*, (2020), hlm. 87

kinestetik. Dengan memahami preferensi belajar siswa, guru dapat memilih media yang tepat agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.²⁴ Keselarasan antara media, metode, dan materi merupakan kunci sukses dalam pelaksanaan pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga memiliki fungsi sebagai alat untuk mengukur pencapaian hasil belajar siswa.²⁵ Media yang mengandung unsur evaluatif seperti kuis digital dapat memberikan gambaran tentang sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Dengan demikian, media tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga evaluatif.

2. Konsep Gamifikasi dalam Pendidikan

Gamifikasi merupakan proses penerapan elemen-elemen permainan ke dalam konteks non-permainan, termasuk pendidikan, untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik.²⁶ Konsep ini muncul dari dunia teknologi dan psikologi perilaku yang menggabungkan mekanisme game dalam lingkungan belajar formal maupun informal. Tujuan utamanya adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan namun tetap berorientasi pada pencapaian pembelajaran yang efektif.²⁷

Dalam konteks pendidikan, gamifikasi dianggap sebagai metode inovatif untuk mengatasi kebosanan siswa terhadap pembelajaran yang bersifat monoton.²⁸ Elemen-elemen seperti poin, *badge*, *leaderboard*, dan misi terbukti mampu meningkatkan antusiasme dan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar. Hal ini menunjukkan bahwa prinsip *game* dapat memengaruhi perilaku belajar jika diterapkan dengan tepat.

Gamifikasi bukanlah permainan itu sendiri, tetapi strategi yang meminjam elemen-elemen permainan untuk menciptakan tantangan

²⁴ Reigeluth, C. M. *Instructional-Design Theories and Models*, (2017), hlm. 61

²⁵ Wibowo, A. *Evaluasi Pembelajaran*, (2016), hlm. 34.

²⁶ Deterding, S. et al. *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification*, (2019), hlm. 12.

²⁷ Kapp, K. M. *The Gamification of Learning and Instruction*, (2018), hlm. 78.

²⁸ Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. *Does Gamification Work? – A Literature Review of Empirical Studies on Gamification*, (2018), hlm. 45.

dan sistem penghargaan dalam pembelajaran.²⁹ Strategi ini telah banyak diterapkan dalam pembelajaran daring dan luring, terutama sejak meningkatnya penggunaan teknologi digital di sekolah-sekolah. Penerapannya juga fleksibel karena dapat disesuaikan dengan berbagai mata pelajaran, termasuk Pendidikan Agama Islam (PAI).

Tujuan utama dari penerapan gamifikasi dalam pembelajaran adalah meningkatkan keterlibatan kognitif dan emosional siswa terhadap materi pelajaran. Ketika siswa merasa tertantang dan dihargai atas pencapaiannya, maka mereka akan lebih aktif dan bertanggung jawab terhadap proses belajarnya. Ini mencerminkan teori motivasi intrinsik yang mendasari keberhasilan gamifikasi dalam pendidikan.

Manfaat lain dari gamifikasi adalah membentuk budaya belajar yang kolaboratif melalui kompetisi sehat dan kerja sama antar siswa. Siswa tidak hanya belajar dari guru, tetapi juga dari teman sebaya melalui sistem ranking atau permainan kelompok.³⁰ Ini mendorong terjadinya interaksi sosial yang mendukung pembelajaran holistik.

Elemen-elemen penting dalam gamifikasi antara lain poin (*points*), level, tantangan (*challenges*), *feedback* instan, dan alur cerita (*narrative*).³¹ Poin memberikan imbalan atas pencapaian; level menciptakan hierarki kemajuan; tantangan memacu upaya siswa; dan *feedback* instan memberikan penguatan langsung. Alur cerita yang menarik juga dapat memperkuat keterikatan siswa dengan materi yang diajarkan.

Keberhasilan gamifikasi dalam pembelajaran juga dipengaruhi oleh peran guru dalam merancang skenario permainan yang relevan dengan tujuan pembelajaran. Guru tidak sekadar menyisipkan game, tetapi harus menyesuaikannya dengan karakteristik siswa dan materi

²⁹ Lee, J. J., & Hammer, J. *Gamification in Education: What, How, Why Bother?* *Academic Exchange Quarterly*, (2018), hlm. 15–23.

³⁰ Anderson, C. A., Bushman, B. J., & Gentile, D. A. *Educational Gaming Research and Video Games: Impact on Learning and Behavior*. (New York: Oxford University Press, 2017), hlm. 55.

³¹ Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification*. Berlin: Springer, (2019), hlm. 92.

ajar. Oleh karena itu, pelatihan guru tentang implementasi gamifikasi menjadi penting

Gamifikasi juga memiliki dimensi evaluatif yang memungkinkan guru menilai pencapaian siswa secara real-time melalui sistem skor dan progres.³² Dengan demikian, guru tidak hanya mengandalkan tes konvensional, tetapi juga melihat sejauh mana keterlibatan dan partisipasi siswa dalam proses belajar. Ini menjadi bentuk evaluasi yang lebih menyeluruh dan dinamis.

Namun demikian, gamifikasi harus digunakan secara bijak agar tidak menggeser substansi pembelajaran menjadi sekadar permainan. Guru harus memastikan bahwa setiap elemen permainan tetap mendukung tujuan instruksional dan tidak mengaburkan fokus utama, yaitu pencapaian kompetensi siswa. Dengan pengelolaan yang baik, gamifikasi dapat menjadi strategi transformasional dalam dunia pendidikan.

3. Media Gamifikasi dalam Pembelajaran PAI

Media gamifikasi dalam pembelajaran PAI merujuk pada penggunaan aplikasi dan alat digital berbasis game yang dirancang untuk mendukung pemahaman nilai-nilai agama Islam. Contohnya termasuk aplikasi seperti *Kahoot* dan *Spin Of Wheel* yang dapat disesuaikan dengan materi PAI di kelas. Penggunaan media ini bertujuan agar pembelajaran tidak bersifat monoton dan lebih dekat dengan dunia digital yang akrab dengan siswa.³³

Melalui gamifikasi, siswa dapat menginternalisasi nilai-nilai PAI seperti kejujuran, tanggung jawab, dan saling menghargai dengan cara yang kontekstual dan tidak menggurui. Ini menjadi penting mengingat pembelajaran agama memerlukan pendekatan yang menyentuh aspek afektif, bukan hanya kognitif. Dengan pendekatan berbasis game, siswa merasa lebih dekat dengan nilai-nilai yang diajarkan.

³² Kapp, K. M. *The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook: Ideas into Practice*. (San Francisco: Wiley/Pfeiffer, 2018), hlm. 64.

³³ Yulianti, R. *Pembelajaran Abad 21 Berbasis Teknologi*, (2021), hlm. 37.

Salah satu keunggulan media gamifikasi adalah feedback instan yang memungkinkan siswa mengetahui hasilnya secara langsung. Hal ini memberikan kepuasan dan dorongan emosional yang positif karena siswa merasa dihargai atas usahanya. Dalam pembelajaran PAI, penghargaan terhadap proses belajar merupakan bagian penting dari pengembangan karakter siswa.

Implementasi media gamifikasi di kelas PAI juga dapat menjadi sarana kolaboratif antara siswa dalam diskusi kelompok kecil atau kompetisi antar tim. Interaksi seperti ini membangun kebersamaan dan semangat ukhuwwah Islamiyah yang menjadi inti ajaran Islam. Proses ini juga melatih keterampilan sosial siswa secara tidak langsung.³⁴

4. Langkah-langkah Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran

Setiap model pembelajaran memiliki sintaks atau langkah-langkah sebagai panduan dalam menerapkan model pembelajaran tersebut dengan baik dan benar. Langkah-langkah tersebut dilaksanakan sebaik mungkin agar tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai. Ada beberapa langkah dalam model pembelajaran *gamification* yang perlu diperhatikan. Model pembelajaran *gamification* memiliki langkah-langkah yang perlu diperhatikan.

Menurut Jusuf, jika dijabarkan secara rinci, maka berikut ini adalah langkah-langkah untuk melakukan model pembelajaran *gamification* antara lain:

1. Bagi materi pelajaran menjadi beberapa bagian khusus dan berikan kuis di akhir setiap bagian. Berikan lencana virtual sebagai hadiah kepada peserta yang lulus kuis,
- b. Pisahkan materi ke dalam level-level yang berbeda dan berjenjang, dan buka level/jenjang yang lebih tinggi seiring dengan kemajuan siswa. Berikan lencana kepada siswa setiap kali mereka naik ke level/jenjang yang lebih tinggi,

³⁴ Mulyasa, E. *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), hlm. 48.

- c. Catat skor di setiap bagian untuk membantu siswa fokus pada peningkatan skor secara keseluruhan,
- d. Berikan reward seperti lencana, sertifikat, atau achievement yang dapat dipampang di media sosial atau website internal sebagai balasan kepada peserta yang menyelesaikan tugas dengan baik,
- e. Buat jenjang/level yang sensitif terhadap tanggal atau waktu, sehingga siswa harus mengecek setiap hari/minggu/bulan untuk mendapatkan tantangan baru,
- f. Bentuk kelompok tugas agar siswa dapat berkolaborasi dalam menyelesaikan proyek,
- g. Kenalkan konsep *quest* atau pemaknaan epik dan biarkan siswa menyerahkan karya mereka yang dapat memperkuat norma belajar atau kultural,
- h. Beri insentif pada siswa untuk men-*share* dan memberikan komentar pada pekerjaan temannya untuk mendorong budaya knowledge sharing,
- i. Buat kejutan dengan memberikan hadiah bonus ekstra saat siswa berhasil menyelesaikan tantangan baru,
- j. Gunakan countdown pada kuis untuk menimbulkan tekanan buatan dan membuat siswa menghadapi tantangan dengan batasan waktu,
- k. Ambil lencana atau reward-nya jika siswa tidak lulus pada tantangan tertentu,
- l. Buat *role-playing* atau skenario pencabangan dalam *e-learning* yang tak terbatas dan ulangi jika siswa tidak dapat menyelesaikannya,
- m. Kenalkan karakter yang membantu dan menghalangi siswa dalam perjalanan belajar,
- n. Berikan fasilitas pada siswa agar mereka bisa menciptakan atau memilih sebuah karakter untuk bermain selama belajar,

- o. Tampilkan leaderboard untuk menunjukkan performa siswa lintas departemen, geografi, dan spesialisasi untuk mendorong semangat kompetisi dan kolaborasi.

Langkah-langkah tersebut adalah langkah-langkah utama dalam penerapan model pembelajaran gamification dalam pembelajaran. Dalam penerapannya, guru dapat melakukan modifikasi disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi masing-masing.

C. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang diajukan, maka titik tolak untuk merumuskan hipotesis adalah rumusan masalah dan erangkah berfikir.

Berdasarkan rumusan masalah diatas, "Apakah ada Pengaruh Penggunaan Media Gamifikasi terhadap Pemahaman Belajar PAI di SMAN 03 Rejang Lebong" Maka dirumuskan hipotesis sebagai berikut "Terdapat Pengaruh Positif antara Pemahaman Belajar PAI Terhadap Penggunaan Media Gamifikasi di SMAN 03 Rejang Lebong."

Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

1. Ha: Terdapat Pengaruh Positif antara Pemahaman Materi PAI Terhadap Penggunaan Media Gamifikasi di SMAN 03 Rejang Lebong
2. Ho: Tidak Terdapat Pengaruh Positif antara Pemahaman Materi PAI Terhadap Penggunaan Media Gamifikasi di SMAN 03 Rejang Lebong Penelitian Terdahulu

D. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah sebuah model atau gambaran yang berupa konsep yang didalamnya menjelaskan tentang hubungan antara variabel yang satu dengan variabel yang lainnya. Uma Sekaran mengemukakan bahwa, kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Kerangka berfikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis pertautan antar variabel yang akan

diteliti. Secara teoritis perlu dijelaskan hubungan antar variabel independen dan dependen.³⁵

Kerangka berpikir dalam penelitian dapat dianalogikan sebagai sebuah peta konseptual yang berfungsi sebagai panduan sistematis bagi peneliti dalam menelusuri serta memahami keterkaitan antara berbagai konsep atau variabel yang dikaji. Sebagaimana peta yang menyediakan rute optimal menuju suatu tujuan, kerangka berpikir memungkinkan peneliti untuk merancang langkah-langkah metodologis yang logis dan terstruktur, sehingga meminimalkan potensi kesalahan dalam proses analisis. Dengan adanya kerangka berpikir yang jelas, penelitian dapat lebih terarah, sistematis, serta memiliki dasar akademik yang kuat, sehingga menghasilkan temuan yang lebih valid dan bermakna dalam pengembangan ilmu pengetahuan.³⁶

Berdasarkan landasan teori yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, maka dapat dikembangkan suatu kerangka berpikir penelitian. Dalam penelitian ini, penggunaan media gamifikasi merupakan variabel bebas (X), sedangkan pemahaman belajar PAI siswa merupakan variabel terikat (Y). Penggunaan media gamifikasi adalah bentuk penerapan unsur-unsur permainan (seperti poin, badge, leaderboard, tantangan, dan reward) dalam kegiatan belajar.

Media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi peserta didik. Ketika media gamifikasi diterapkan dengan baik, maka hal tersebut dapat memengaruhi proses belajar siswa, terutama dalam meningkatkan keterlibatan, motivasi, fokus, dan keaktifan mereka selama mengikuti pembelajaran PAI.

Selanjutnya, peningkatan keterlibatan dan aktivitas siswa dalam pembelajaran yang disebabkan oleh penggunaan media gamifikasi akan berdampak pada peningkatan kemampuan siswa dalam memahami materi PAI. Pemahaman belajar PAI diukur melalui sejauh mana siswa mampu

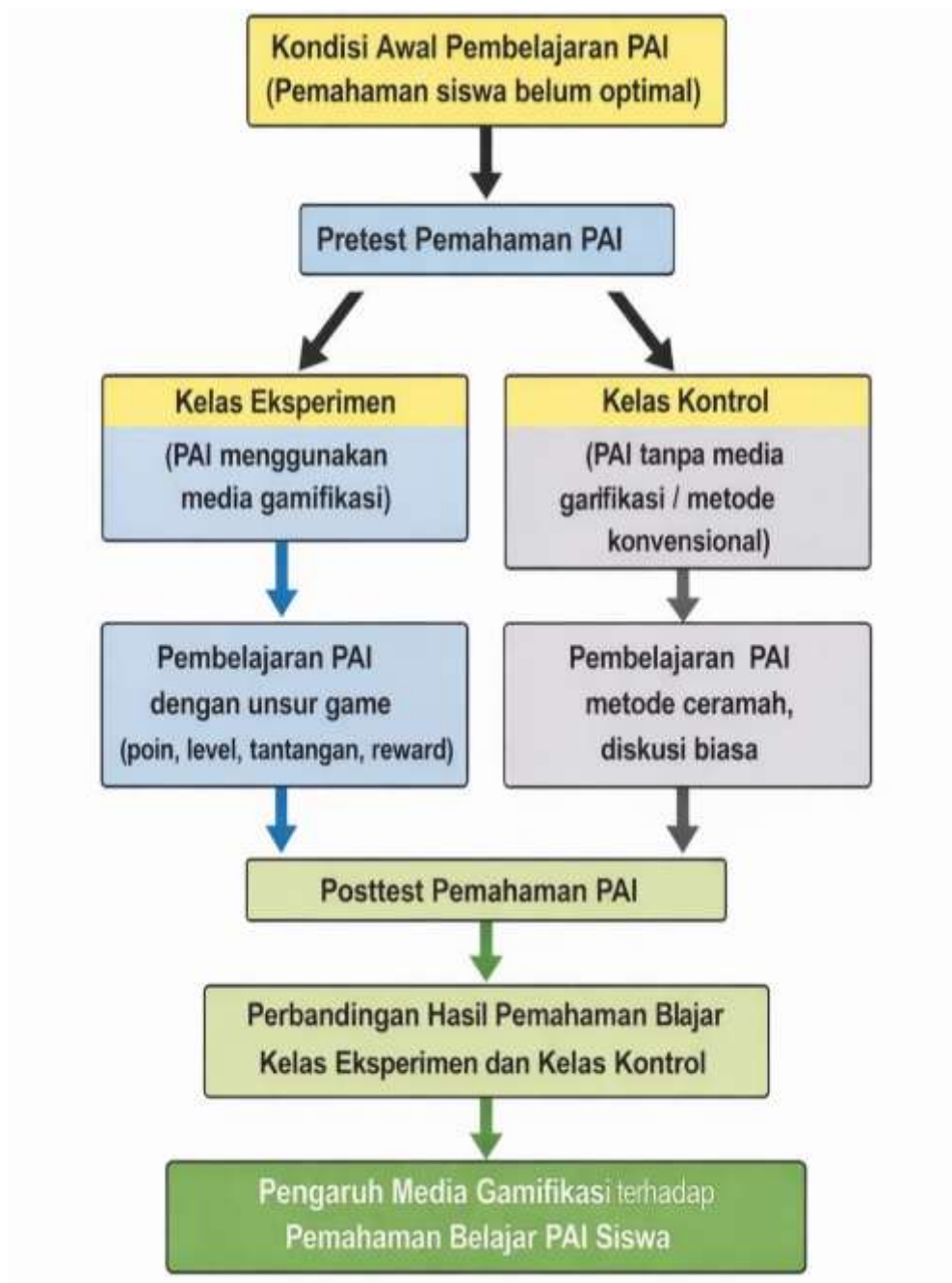
³⁵ Hardani dkk, *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. (Yogyakarta: CV.Pustaka Ilmu Group, 2020), hlm. 53.

³⁶ Heni Listiana, *Strategi penyusunan kerangka berpikir: meningkatkan kualitas penelitian*, Jurnal lentara 15, no. 2 (2022), hlm. 57.

mengetahui, menjelaskan, dan menerapkan konsep-konsep keagamaan yang dipelajari.

Dengan demikian, kerangka pemikiran penelitian ini berasumsi bahwa: Jika penggunaan media gamifikasi (X) diterapkan secara tepat dan efektif, maka hal tersebut akan meningkatkan pemahaman belajar PAI (Y) pada siswa SMAN 03 Rejang Lebong. Adapun bagan kerangka berpikir tentang pengaruh penggunaan media gamifikasi terhadap pemahaman belajar PAI siswa SMAN 03 Rejang Lebong dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir



E. Penelitian yang Relevan

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan adanya pengaruh signifikan antara penggunaan media gamifikasi dengan peningkatan hasil belajar siswa, termasuk dalam mata pelajaran PAI.

1. Penelitian oleh Desi Nurhayati pada tahun 2025 yang berjudul “Mengintegrasikan Pembelajaran PAI dengan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Keterlibatan dan Prestasi Siswa di SMP Negeri 3 Baso.” **Persamaannya** dengan skripsi peneliti adalah sama-sama menggunakan gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan tujuan meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Bidang Kajiannya sama yaitu Kedua penelitian berada dalam ranah

Pendidikan Agama Islam (PAI) dan menyoroti inovasi pembelajaran melalui teknologi digital. Kedua karya menggunakan elemen-elemen permainan seperti poin, lencana (*badges*), dan papan peringkat (*leaderboards*) untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Perbedaan antara keduanya yaitu tujuan khususnya, peneliti mengukur pengaruh gamifikasi terhadap pemahaman belajar sedangkan Desi Meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa melalui proses pembelajaran aktif. Kemudian pada orientasi penelitian peneliti menguji hubungan dan pengaruh antar variabel sedangkan Desi memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran secara berkelanjutan.⁴⁵

2. Penelitian oleh Mochammad Miftachur Roziqin pada tahun 2022 yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran Pai Berbasis Game Quizizz Untuk Mengevaluasi Ranah Kognitif Siswa Sman 1 Porong Sidoarjo.” **Persamaannya** dengan skripsi peneliti adalah sama-sama merupakan penelitian dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) dan berfokus pada penggunaan media berbasis *game* (gamifikasi/Quizizz) untuk meningkatkan atau mengevaluasi pembelajaran, Objek

⁴⁵ Desi Nurhayati and Risma Desi, *Mengintegrasikan Pembelajaran PAI Dengan Teknik Gamifikasi Untuk Meningkatkan Keterlibatan Dan Prestasi Siswa Di SMP Negeri 3 Baso 1*, (2025), hlm. 86.

Penelitian Sama-sama di Sekolah Menengah peneliti meneliti di SMAN 03 Rejang Lebong dan Mochammad meneliti di SMAN 1 Porong Sidoarjo, Tema Teknologi dalam Pembelajaran Keduanya meneliti pemanfaatan teknologi/*game* online dalam pembelajaran PAI untuk mendorong keaktifan, motivasi, dan hasil belajar siswa.

Perbedaan antara keduanya yaitu pada Pendekatan Analisis peneliti meneliti *Pretest-Posttest Control Group Design* (ada kelompok eksperimen & kontrol, mengukur pengaruh gamifikasi terhadap hasil belajar) sedangkan mohammad meneliti *Field Research* (penelitian lapangan) dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi tanpa uji hipotesis dan Lokasi Penelitian SMAN 03 Rejang Lebong (Bengkulu) SMAN 1 Porong (Sidoarjo, Jawa Timur).⁴⁶

3. Penelitian oleh Vilda Zahrotul Khoiriyatin dkk pada tahun 2025 yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Gamifikasi Berbasis Wordwall Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 3 Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Madrasah Ibtidaiyah.” **Persamaannya** dengan skripsi peneliti adalah sama-sama membahas penggunaan media gamifikasi (unsur permainan) untuk meningkatkan hasil belajar siswa. peneliti menggunakan media gamifikasi umum (contoh: *Quizizz*, *Kahoot*, *Wordwall*), sedangkan Vilda fokus pada *Wordwall*, Sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi-experimental design*). Keduanya membandingkan kelompok eksperimen (menggunakan gamifikasi) dan kelompok kontrol (metode konvensional) untuk melihat perbedaan hasil belajar. **Perbedaan** antara keduanya yaitu pada bidang kajiannya jika peneliti meneliti Pendidikan Agama Islam sedangkan Vilda meneliti Pendidikan Pancasila dan desain penelitian,

⁴⁶ Mochammad Miftachur Roziqin., *Penggunaan Media Pembelajaran Pai Berbasis Game Quizizz Untuk Mengevaluasi Ranah Kognitif Siswa Sman 1 Porong Sidoarjo*. New Phytologist 51, no. 1 (2022), hlm. 35.

jika peneliti menggunakan *pretest-posttest control group design* sedangkan Vidia menggunakan *nonequivalent control group design*⁴⁷

4. Penelitian oleh Savira Rahmania dkk pada tahun 2023 yang berjudul “Pemanfaatan Gamification Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.” **Persamaannya** dengan skripsi peneliti adalah sama-sama meneliti Gamifikasi, peneliti meneliti pengaruh gamifikasi terhadap hasil/pemahaman belajar PAI siswa SMAN 03 Rejang Lebong sedangkan Savira Rahmania meneliti pemanfaatan gamifikasi Quizizz terhadap motivasi belajar siswa PAI. Selain itu Kedua penelitian bertujuan mendukung inovasi pembelajaran PAI. Masing-masing menekankan perlunya guru PAI menggunakan metode modern agar siswa tidak bosan dengan metode konvensional. Jadi keduanya sama-sama menilai efek gamifikasi terhadap aspek kognitif atau afektif siswa. **Perbedaan** antara keduanya yaitu penelitian saya menggunakan Jenis penelitian Kuantitatif eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan desain *pretest-posttest control group*. Sedangkan skripsi rahmania menggunakan *Library research* (kajian pustaka), bersifat deskriptif kualitatif. Kemudian perbedaannya terletak juga di Fokus variabel, penelitian saya fokus pada pengaruh media gamifikasi terhadap pemahaman/hasil belajar PAI. Sedangkan rahmania berfokus padapemanfaatan gamifikasi Quizizz terhadap motivasi belajar siswa.⁴⁸

⁴⁷ Pancasila Di et al., *Pengaruh media pembelajaran gamifikasi berbasis wordwall terhadap hasil belajar peserta didik kelas 3 pada mata pelajaran pendidikan 5*, no. 5 (2025), hlm. 32.

⁴⁸ Syifa Agestrisna Nuramanah, Cecep Darul Iwan, and Selamat Selamat, *pengaruh penggunaan aplikasi quizizz terhadap efektivitas pembelajaran pendidikan agama islam*, Bestari | Jurnal Studi Pendidikan Islam 17, no. 1 (2020), hlm. 117.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif, karena data yang dikumpulkan dan dianalisis berbentuk angka dan statistik.¹ Penelitian kuantitatif bertujuan untuk menguji hipotesis dan melihat hubungan atau pengaruh antar variabel secara objektif dan terukur. Pendekatan ini dianggap cocok untuk mengukur pengaruh media gamifikasi terhadap hasil belajar siswa secara terstruktur.

Pendekatan kuantitatif memungkinkan peneliti untuk mengambil data dari populasi yang besar dan menggeneralisasikan hasilnya.² Dengan demikian, hasil penelitian dapat dijadikan acuan dalam merancang strategi pembelajaran yang berbasis gamifikasi di sekolah lain. Selain itu, pendekatan ini mendukung analisis data statistik yang akurat dan sistematis.

Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen semu (*quasi experiment*), yang bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen (menggunakan media gamifikasi) dan kelompok kontrol (tanpa gamifikasi)³ Meskipun tidak menggunakan randomisasi penuh, pendekatan ini tetap relevan karena kondisi kelas di sekolah tidak memungkinkan pengacakan total. Pendekatan eksperimen semu sering digunakan dalam penelitian pendidikan, terutama jika pembagian kelompok dilakukan berdasarkan kelas yang sudah ada.⁴ Pendekatan ini juga dipilih karena keterbatasan kondisi sekolah yang tidak memungkinkan randomisasi penuh. Namun tetap mampu

¹ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta. 2018), hlm. 45.

² Neuman, W. L. *Social Research Methods: Qualitative and Quantitative Approaches* (7th ed., Pearson New International Edition). (London: Pearson, 2017), hlm. 82.

³ Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. *How to Design and Evaluate Research in Education*. (New York: McGraw-Hill, 2019), hlm. 115.

⁴ Millan, J. H., & Schumacher, S. *Research in Education: Evidence-Based Inquiry* (7th ed.). (Boston: Pearson, 2016), hlm. 67.

memberikan gambaran perlakuan secara nyata dalam situasi pembelajaran sebenarnya.

Metode ini memungkinkan pengamatan terhadap pengaruh perlakuan (*treatment*) tanpa mengganggu proses belajar mengajar yang sedang berlangsung di sekolah⁵.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pretest-posttest control group design*, yang terdiri dari dua kelompok: satu kelompok diberi perlakuan dan kelompok lainnya tidak⁶. Sebelum dan sesudah perlakuan, kedua kelompok diuji untuk mengukur perbedaan hasil belajar yang terjadi¹²¹. Dengan desain ini, peneliti dapat mengetahui seberapa besar pengaruh media gamifikasi terhadap peningkatan hasil belajar.

Tabel 3. 1
Desain Penelitian Nonequivalent Control Group Design

Kelas	Pretest	Treatment (Perlakuan)	Posttest
Kontrol	O ₁	X ₁	O ₃
Eksperimen	O ₂	X ₂	O ₄

Keterangan :

- O₁ :Pretest Kelas Kontrol
- O₂ :Pretest Kelas Eksperimen
- X₁ :Menggunakan Tidak Media Gamifikasi
- O₃ :Posttest Kelas Kontrol
- O₄ :Posttest Kelas Eksperimen

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 03 Rejang Lebong, salah satu sekolah negeri yang terletak di Kabupaten Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu. Sekolah ini dipilih karena memiliki program pembelajaran PAI yang aktif dan telah menerapkan berbagai model pembelajaran yang inovatif. Kondisi ini menjadi latar yang relevan untuk meneliti efektivitas media gamifikasi dalam pembelajaran.

⁵ Johnson, R. B., & Christensen, L. *Educational Research: Quantitative, Qualitative, and Mixed Approaches*. (Thousand Oaks: SAGE Publications, 2019), hlm. 78.

⁶ Campbell, D. T., & Stanley, J. C. *Experimental and Quasi-Experimental Designs for Research* (Reissued ed.). (Chicago: Rand McNally / Ravenio Books, 2017), hlm. 102.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi, studi penelitiannya juga disebut studi populasi atau studi sensus.⁷

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI di SMAN 03 Rejang Lebong pada tahun ajaran 2025/2026. Populasi ini dipilih karena pada tingkat ini siswa baru memasuki jenjang pendidikan menengah dan mulai menerima materi Pendidikan Agama Islam secara lebih mendalam. Fokus pada kelas XI juga mempertimbangkan kesiapan siswa dalam menerima pendekatan pembelajaran yang inovatif.

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang telah diteliti. Dinamakan penelitian sampel apabila kita bermaksud untuk menggeneralisasikan hasil penelitian sampel.⁸

Suharsimi Arikunto membatasi apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Tetapi jika jumlah populasinya besar, dapat diambil antara 10%-15% atau 20%-25% lebih, tergantung setidaknya tidaknya dari:

- a. Kemampuan peneliti dilihat dari waktu, tenaga dan dana.
- b. Sempit luasnya wilayah pengamatan dari setiap subjek, karena hal ini menyangkut banyak sedikitnya data.
- c. Besar kecilnya resiko yang ditanggung oleh peneliti. Untuk penelitian yang berisiko besar, tentu saja jika sampel besar, hasilnya akan baik.⁹

⁷ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2019), hlm. 130.

⁸ *Ibid.*, h 131

⁹ Suharsimi Arikunto dan Cepi Safruddin Abdul Jabar, *Evaluasi Program Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2018), hlm. 12–15.

Populasi dalam penelitian ini adalah dua kelas siswa kelas X SMAN 03 Rejang Lebong yang mengikuti pembelajaran, populasi terdiri dari 60 siswa.

D. Definisi Operasional Konseptual

1. Variabel X (Media Gamifikasi)

Media Gamifikasi yang penulis maksud adalah sebuah platform pembelajaran digital (berbasis *web/mobile*) yang menggunakan elemen interaktif dari game. Di dalam media ini, proses belajar tidak lagi satu arah, melainkan diukur dari bagaimana pengguna menyelesaikan misi materi, mengumpulkan poin akumulatif dari kuis, dan bersaing secara sehat di papan peringkat (*leaderboard*). Jadi, media ini bukan sekadar tempat membaca modul, melainkan sebuah ruang belajar terukur di mana kemajuan pengguna dihargai lewat sistem apresiasi virtual.

2. Variabel Y (Pemahaman Materi)

Pemahaman materi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah tingkat kemampuan kognitif siswa dalam menyerap, menjelaskan kembali, serta mengaplikasikan konsep-konsep materi Pendidikan Agama Islam (PAI) yang disajikan melalui media gamifikasi.¹⁰ Pemahaman ini tidak sekadar diukur dari sejauh mana siswa mampu menghafal teks atau konsep, melainkan dari kemampuan siswa dalam menginterpretasikan pesan pembelajaran, menyelesaikan soal-soal kuis interaktif dengan tepat, serta menghubungkan konsep materi dengan pemecahan masalah dalam skenario game yang diberikan.¹¹ Tingkat pemahaman materi siswa diukur berdasarkan peningkatan skor atau hasil evaluasi belajar (post-test) setelah memanfaatkan media pembelajaran interaktif tersebut.¹²

¹⁰ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), hlm. 24.

¹¹ Benjamin S. Bloom, *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*, (New York: Longman, 2018), hlm. 89..

¹² Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2018), hlm. 50.

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data untuk memperoleh informasi yang akurat, relevan, dan mendalam terkait pengaruh media gamifikasi terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Teknik pengumpulan data¹³ yang digunakan adalah tes, angket, observasi, dan dokumentasi.

1. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Tes terdiri dari dua bagian yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* diberikan kepada kedua kelompok (eksperimen dan kontrol) sebelum pelaksanaan pembelajaran, untuk mengetahui kemampuan awal siswa¹⁴. Sedangkan *posttest* dilakukan setelah perlakuan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan pembelajaran dengan media gamifikasi¹⁵. Instrumen tes disusun berdasarkan indikator-indikator pembelajaran PAI yang telah ditentukan dalam kurikulum dan disesuaikan dengan materi yang diajarkan selama proses penelitian. Soal tes berbentuk pilihan ganda dan uraian singkat yang mengukur ranah kognitif siswa mulai dari pemahaman hingga aplikasi nilai-nilai Islam.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data agar penelitian dapat dilakukan secara sistematis dan terukur. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah tes tertulis yang bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) siswa kelas XI.¹⁶

Tes merupakan seperangkat pertanyaan atau tugas yang digunakan untuk mengukur kemampuan, pengetahuan, atau pemahaman

¹⁴ Panduan Penelitian Eksperimen, (Kemendikbud, 2024), hlm. 12.

¹⁵ Creswell, J. W., & Creswell, J. D. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. (Thousand Oaks: SAGE Publications, 2018), hlm. 89.

¹⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D) (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm. 148.

peserta didik terhadap materi tertentu.¹⁷ Dengan demikian, tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa sebelum dan sesudah perlakuan pembelajaran.

Tabel 3. 2
Kisi-Kisi Instrumen Tes

No	Tujuan Pembelajaran	Indikator	Jml Item
1	Memahami makna iman kepada rasul-rasul Allah sebagai bagian dari rukun iman	1. Menjelaskan pengertian iman kepada rasul-rasul Allah 2. Mengemukakan dalil Al-Qur'an tentang kewajiban beriman kepada rasul-rasul Allah	2
2	Mengidentifikasi perbedaan esensial antara nabi dan rasul Allah	1. Menyebutkan perbedaan definisi, tugas, dan fungsi antara seorang nabi dan rasul 2. Mengidentifikasi jumlah rasul yang wajib di ketahui oleh umat islam	2
3	Menganalisis sifat-sifat wajib yang melekat pada diri rasul-rasul Allah	1. Menjelaskan makna sifat siddiq, amanah, tabligh, dan fathanah pada rasul 2. Mengidentifikasi contoh perilaku rasul dalam kehidupan yang mencerminkan sifat-sifat wajib tersebut	2
4	Menganalisis sifat-sifat mustahil dan sifat jaiz bagi rasul-rasul Allah	1. Menjelaskan makna sifat Siddiq, Amanah, Tabligh, dan Fathanah pada rasul. 2. Mengidentifikasi contoh	2

¹⁷ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), hlm. 35.

		perilaku rasul dalam kehidupan yang mencerminkan sifat-sifat wajib tersebut	
5	Mengidentifikasi ketabahan luar biasa para rasul yang bergelar Ulul Azmi	1. Menyebutkan kriteria dan nama-nama rasul yang termasuk ke dalam kelompok Ulul Azmi. 2. Mengemukakan kisah ketabahan dan kesabaran para rasul Ulul Azmi saat menghadapi penolakan umatnya.	2
6	Menganalisis fungsi dan macam-macam mukjizat yang diberikan kepada rasul Allah	1. Menjelaskan pengertian dan tujuan Allah membekali para rasul dengan mukjizat. 2. Mengidentifikasi perbedaan antara mukjizat kauniyah (indrawi) dengan mukjizat aqliyah (rasional).	2
7	Memahami kedudukan Nabi Muhammad SAW sebagai penutup para nabi dan rasul	1. Mengemukakan dalil atau argumen keagamaan mengenai posisi Nabi Muhammad SAW sebagai Khatamun Nabiyyin. 2. Menjelaskan konsekuensi keimanan terhadap ajaran Nabi Muhammad SAW yang berlaku universal.	2
8	Mengidentifikasi tugas-tugas pokok diutusnyanya para	1. Menyebutkan tugas utama rasul sebagai pembawa berita gembira (basyir) dan pemberi	2

	rasul Allah ke muka bumi	peringatan (nadzir). 2. Menjelaskan peran rasul dalam membimbing manusia menuju tauhid dan memperbaiki akhlak masyarakat.	
9	Menganalisis hikmah dan fungsi beriman kepada rasul-rasul Allah dalam kehidupan	1. Menjelaskan dampak positif keimanan kepada rasul terhadap kestabilan mental dan spiritual seorang Muslim. 2. Mengidentifikasi fungsi rasul sebagai teladan hidup (uswatun hasanah) bagi manusia dalam segala aspek.	2
10	Mengimplementasikan perilaku mulia yang mencerminkan keteladanan terhadap sifat rasul	1. Menunjukkan contoh konkret perilaku jujur dan bertanggung jawab (amanah) seorang pelajar di lingkungan sekolah. 2. Mengidentifikasi sikap kritis, cerdas (fathanah), dan gemar berbagi kebaikan (tabligh) dalam kehidupan sehari-hari.	2

G. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Uji Validitas

a. Validitas Konstruk

Validitas konstruk merupakan uji validitas yang digunakan untuk menentukan dapat atau tidaknya suatu instrumen tes

menguji aspek berpikir siswa yang telah disesuaikan dengan kompetensi dasar pembelajaran.¹⁸

Adapun kriteria yang digunakan untuk mengetahui instrumen yang digunakan sudah tepat untuk mengukur apa yang diukur, yaitu:

Jika nilai sig. 2 tailed $\geq 0,05$ maka instrumen valid.

Jika nilai sig. 2 tailed $\leq 0,05$ maka instrumen tidak valid.¹⁹

a. Validitas Empiris

Ketika sebuah instrumen dapat mengukur apa yang seharusnya diukur, itu dianggap valid.²⁰ Dikatakan valid apabila suatu instrumen dapat secara akurat memberikan informasi tentang variabel yang diteliti dan mengukur data yang sesuai. Uji validitas dilakukan berdasarkan product moment dengan rumus korelasi sebagai berikut:

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

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien korelasi antara X dan Y.

N : Banyaknya responden.

$\sum XY$: Total perkalian skor item dan total.

$\sum X$: Skor hasil uji coba atau skor yang diperoleh subyek dari seluruh item.

$\sum Y$: Total skor atau skor yang diperoleh dari seluruh item.

$\sum X^2$: Jumlah kuadrat skor butir soal.

$\sum Y^2$: Jumlah kuadrat skor total.

Dasar untuk pengambilan keputusan dalam uji validitas:

¹⁸ Siregar, Syofian, *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017), hlm. 56.

¹⁹ Syofian Siregar, *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017), hlm. 76.

²⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)*, (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm. 80.

Jika Jika nilai r hitung $\geq r$ tabel, maka angket penelitian dinyatakan valid.

Jika nilai r hitung $\leq r$ tabel, maka angket penelitian dinyatakan tidak valid.

Tabel 3. 3
Interpretasi Validitas Soal Tes

Angka Korelasi	Interpretasi
0,800 – 1,000	Sangat tinggi
0,600 – 0,799	Tinggi
0,400 – 0,599	Cukup
0,200 – 0,399	Rendah
0,000 – 0,199	Sangat rendah

Sedangkan, hasil penghitungan validitas instrument variabel (Y) keterampilan mengajar dapat dilihat pada Tabel 3 berikut ini:

Tabel 3. 4
Hasil Uji Coba Validitas Soal Tes

No. Pernyataan	r hitung	r tabel	Kesimpulan
1	0,926	0,361	Valid
2	0,868	0,361	Valid
3	0,866	0,361	Valid
4	0,866	0,361	Valid
5	0,906	0,361	Valid
6	0,896	0,361	Valid
7	0,889	0,361	Valid
8	0,884	0,361	Valid
9	0,913	0,361	Valid
10	0,922	0,361	Valid
11	0,864	0,361	Valid
12	0,907	0,361	Valid
13	0,894	0,361	Valid
14	0,861	0,361	Valid
15	0,833	0,361	Valid
16	0,899	0,361	Valid
17	0,944	0,361	Valid
18	0,877	0,361	Valid
19	0,871	0,361	Valid
20	0,892	0,361	Valid
21	0,053	0,361	Tidak Valid
22	0,027	0,361	Tidak Valid

23	0,052	0,361	Tidak Valid
24	0,236	0,361	Tidak Valid
25	0,346	0,361	Tidak Valid
26	0,166	0,361	Tidak Valid
27	0,053	0,361	Tidak Valid
28	0,075	0,361	Tidak Valid
29	0,193	0,361	Tidak Valid
30	0,026	0,361	Tidak Valid

Berdasarkan Tabel 3.4 uji validitas soal tes dari 30 butir pernyataan yang di uji cobakan terdapat 10 pernyataan yang tidak valid. Sehingga terdapat 20 soal valid yang digunakan untuk penelitian.

2. Reliabilitas

Reliabilitas adalah menguji kekonsistenan jawaban responden. Reliabilitas dinyatakan dalam bentuk angka, biasanya sebagai koefisien, semakin tinggi koefisien maka reliabilitas atau konsistensi jawaban responden tinggi.²¹ Rumus yang digunakan dalam menguji reliabilitas instrument adalah rumus *alpha Cronbach*. Berikut ini disajikan rumus *alpha Cronbach*.

$$r_{11} = \frac{k}{(k-1)} \left\{ 1 - \frac{\sum Si}{St} \right\}$$

Keterangan:

- r_{11} : Nilai reliabilitas
- k : Jumlah item
- $\sum Si$: Jumlah varian skor tiap-tiap item
- St : Varian total

Untuk meninterpretasikan tingkat keteladanan instrumen, berikut adalah tabel pengukuran reliabilitas.

²¹ Syafrida Hafni Sahir, *Metode Penelitian* (Bojonegoro Jawa Timur: Penerbit KBM Indonesia, 2021), hlm. 31-33.

Tabel 3. 5
Interpretasi Reliabilitas Data

Interval Koefisien	Interpretasi
0,80 – 1,00	Sangat Kuat
0,60 – 0,799	Kuat
0,40 – 0,599	Cukup Kuat
0,20 – 0,399	Rendah
0,00 – 1,99	Sangat Rendah

Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan terhadap 30 siswa. Setelah di isi oleh para responden dapat diketahui hasil uji coba reliabilitas dapat dilihat pada Tabel 1.5 berikut ini.

Tabel 3. 6
Hasil Uji Coba Reliabilitas Data

No	Instrumen	Jumlah Pernyataan	Nilai <i>Cronbach Alpha</i>	Keterangan
1	Soal Tes	20	0,987	Reliabel

Berdasarkan Tabel 3.6, diketahui bahwa instrumen yang digunakan untuk mengukur variabel yaitu 0,987 hal ini menunjukkan nilai yang lebih tinggi dari 0,60 sehingga angket ini reliabel atau memiliki interpretasi kuat dalam mengukur variable.

3. Uji Tingkat Kesukaran Soal

Untuk mengukur tingkat kesukaran soal menggunakan rumus sebagai berikut:

$$TK = \frac{\sum B}{\sum P}$$

Keterangan :

TK : Tingkat Kesukaran

ΣB : Jumlah siswa yang menjawab benar

Σp : jumlah peserta tes

Tabel 3. 7
Kriteria Taraf Kesukaran Soal

Taraf Kesukaran Kriteria	Taraf Kesukaran Kriteria
0,71 – 1,00	Soal Mudah
0,31 – 0,70	Soal Sedang
0,00 – 0,30	Soal Sukar

Kriteria pada tabel 3.7 di atas digunakan untuk mengklasifikasikan tingkat kesukaran soal berdasarkan nilai yang diperoleh dari perhitungan. Taraf kesukaran membantu peneliti dalam menilai apakah suatu soal tergolong mudah, sedang, atau sukar bagi siswa.

Tabel 3. 8
Tingkat Kesukaran Soal

No Soal	Taraf Kesukaran	Kategori
1	0,43	Sedang
2	0,50	Sedang
3	0,37	Sedang
4	0,37	Sedang
5	0,43	Sedang
6	0,57	Sedang
7	0,60	Sedang
8	0,57	Sedang
9	0,43	Sedang
10	0,50	Sedang
11	0,43	Sedang
12	0,50	Sedang
13	0,43	Sedang
14	0,47	Sedang
15	0,77	Mudah
16	0,60	Sedang
17	0,53	Sedang
18	0,37	Sedang
19	0,40	Sedang
20	0,37	Sedang

Berdasarkan tabel 3.8 di atas dari jumlah seluruh butir soal, adapun hasilnya 0 kategori sukar, 1 kategori mudah dan 19 kategori sedang.

4. Uji Daya Pembeda

Daya pembeda digunakan untuk mengetahui kemampuan butir dalam membedakan kelompok Siswa yang memiliki kemampuan tinggi dengan siswa yang memiliki kemampuan rendah. Uji daya pembeda dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan program SPSS Versionn 25 For Windows, dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3. 9
Kriteria Daya Pembeda

Nilai Daya Beda	Interpretasi
0,00-0,20	Kurang
0,21- 0,29	Diterima Namun Direvisi
0,30- 0,39	Diterima Tanpa Revisi
0,40- 1,00	Baik
Negative	Tidak Baik

Berdasarkan tabel 3.9 di atas menunjukkan bagaimana nilai daya beda soal diartikan nilai daya beda yang penting untuk mengetahui seberapa baik soal itu bisa membedakan antara siswa yang paham dan yang kurang paham materi. Apabila nilai daya beda tinggi, berarti soal tersebut sangat layak untuk dilakukan penelitian. Kalau nilai rendah atau negatif, soal perlu diperbaiki supaya hasil penilaiannya lebih valid dan bisa dipercaya.

Berikut hasil uji daya pembeda pada instrumen tes

Tabel 3. 10
Hasil uji daya Pembeda

No Soal	Corrected item-Total Correlation	Kategori
1	0,93	Baik
2	0,88	Baik
3	0,87	Baik
4	0,90	Baik
5	0,89	Baik
6	0,89	Baik
7	0,88	Baik

8	0,91	Baik
9	0,93	Baik
10	0,87	Baik
11	0,90	Baik
12	0,88	Baik
13	0,86	Baik
14	0,84	Baik
15	0,90	Baik
16	0,94	Baik
17	0,87	Baik
18	0,87	Baik
19	0,89	Baik
20	0,84	Baik

Berdasarkan tabel 3.10 di atas dari jumlah seluruh 20 butir soal, terdapat daya pembeda tiap butir soal. Adapun hasilnya 0 butir soal kategori Jelek, 0 butir soal kategori Diterima Namun direvisi, 0 butir soal kategori Diterima Tanpa Revisi, dan 20 butir soal kategori baik

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan bagian penting dari penelitian kuantitatif. Proses ini memastikan bahwa kesimpulan yang diambil memiliki dasar ilmiah yang kuat, objektif, dan dapat diuji ulang oleh peneliti lain.²² Dalam penelitian ini, berikut metode analisis yang digunakan:

1. Uji Statistik Deskriptik

Uji statistik deskriptif adalah metode analisis dasar yang digunakan untuk mengumpulkan, mengolah, meringkas, dan menyajikan sekumpulan data sampel agar karakteristiknya menjadi lebih mudah dipahami tanpa bertujuan untuk membuat kesimpulan (generalisasi) terhadap populasi yang lebih luas.²³ Fokus utama dari analisis ini adalah menggambarkan kondisi data apa adanya melalui

²² Hair, J. F., et al. *Multivariate Data Analysis*. (Pearson Education, 2019), hlm. 65.

²³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm. 147.

dua kategori pengukuran utama: ukuran pemusatan data (seperti rata-rata atau *mean*, nilai tengah atau *median*, dan nilai yang sering muncul atau *modus*) serta ukuran penyebaran data (seperti jangkauan atau *range*, varians, dan standar deviasi).²⁴ Penyajian berupa angka, tabel, maupun visualisasi grafik, statistik deskriptif memberikan gambaran awal yang jelas mengenai pola, distribusi, dan tren dari data yang sedang diteliti sebelum melangkah ke analisis inferensial yang lebih kompleks.

2. Uji Prasyarat Analisis

Uji persyaratan adalah tahap yang harus dilakukan sebelum melakukan uji hipotesis.²⁵ Data yang diperoleh dari tes pada kelompok pretest dan kelompok posttest akan diuji untuk memeriksa normalitas dan homogenitas data sebagai syarat bagi penggunaan uji hipotesis tertentu. Berikut ini adalah uji persyaratan analisis yang digunakan dalam penelitian ini:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data penelitian yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Distribusi normal berarti data tersebar secara merata di sekitar nilai rata-rata (*mean*), sehingga memungkinkan penggunaan analisis statistik parametrik seperti *t*-test atau ANOVA. Beberapa metode umum yang digunakan antara lain *Shapiro-Wilk Test*, *Kolmogorov-Smirnov Test*, dan *Q-Q Plot (Quantile-Quantile Plot)* untuk verifikasi visual. Hasil uji normalitas dinyatakan melalui nilai signifikansi (*Sig*). Jika nilai *Sig.* > 0,05 maka data dianggap berdistribusi normal, sedangkan jika *Sig.* < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal.²⁶

²⁴ Ronald E. Walpole, *Pengantar Statistika*, Edisi ke-3 (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2017), hlm. 22-24.

²⁵ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Edisi 3 (Jakarta: Bumi Aksara, 2018), hlm. 299.

²⁶ Ghozali, I. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*. (Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2018), hlm. 52.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah varians antar kelompok data sama (homogen). Hal ini penting karena asumsi homogenitas varians menjadi syarat untuk melakukan uji parametrik. Metode yang sering digunakan adalah *Levene's Test*, *Bartlett's Test*, atau *Brown-Forsythe Test*.

- 1) Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka data dianggap homogen, artinya varians antar kelompok tidak berbeda secara signifikan.²⁷
- 2) Jika signifikansi $< 0,05$ maka variabel x dan variabel y tidak mempunyai varians yang sama (tidak homogen).

3. Uji Hipotesis

Hipotesis adalah pernyataan dugaan sementara tentang hubungan antara variabel-variabel atau tentang karakteristik suatu populasi.²⁸ Hipotesis dirumuskan berdasarkan teori, penelitian sebelumnya, atau pengamatan awal, dan perlu diuji secara empiris melalui pengumpulan dan analisis data.

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan SPSS. untuk Kriteria sebagai berikut

- 1) Dalam uji t , apabila nilai t hitung $\geq t_{\text{tabel}}$, maka hipotesis alternatif (H_a) diterima Hipotesis nol (H_o) ditolak.
- 2) Jika $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$, maka hipotesis alternatif (H_a) ditolak dan hipotesis nol (H_o) diterima.

Untuk menentukan ada atau tidaknya pengaruh dalam penelitian, digunakan kriteria berikut :

- a. Apabila nilai sig 2-tailed) $< 0,05$ maka H_o ditolak, dan H_a diterima.
- b. Apabila nilai sig 2-tailed) $> 0,05$ maka H_o diterima, dan H_a ditolak.

²⁷ Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm. 148.

²⁸ Subana, *Statistik Pendidikan*. Pustaka Setia (Bandung, 2022), hlm. 63.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Objek Wilayah Penelitian

1. Deskripsi Umum Sekolah

SMAN 3 Rejang Lebong terletak di Jl. Dr. AK. Gani Desa Pahlawan arah Utara Kota Curup dengan jarak 1 KM dari pusat kota. SMAN 3 Rejang Lebong berdiri pada tahun 1985 dengan SK penegerian pada tanggal 22 Nopember 1985 No. 0601/0/1985. Pada tahun pertama, sekolah ini hanya memiliki tiga gedung utama yakni gedung pertama digunakan untuk kantor, gedung kedua digunakan sebagai ruang serba guna, dan gedung yang ketiga digunakan untuk proses belajar mengajar yang terdiri dari tiga ruangan belajar. Pada mulanya nama sekolah tersebut adalah SMAN 3 Curup hingga pada tahun 2008 nama sekolah SMAN 3 Curup berubah menjadi SMAN 1 Curup Utara sampai dengan tahun 2016 SMA ini namanya kembali lagi menjadi SMAN 3 Rejang Lebong sampai saat ini.¹

Dalam perkembangan serta kemajuan dunia pendidikan Rejang Lebong SMAN 3 Rejang Lebong pada saat ini belum terlalu terlihat perubahan yang seutuhnya, karena kepala sekolah saat ini yang menjabat yakni Ibu Ulfa Aini, S.Pd. baru setahun menduduki jabatannya sebagai kepala sekolah SMAN 3 Rejang Lebong. Akan tetapi meskipun setahun menjabat sebagai kepala sekolah, telah terlihat beberapa perubahan, baik dalam peningkatan kualitas tenaga pengajar. Ibu Ulfa Aini, S.Pd. sangat memperhatikan keadaan siswa-siswi SMAN 3 Rejang Lebong, karena Ibu Ulfa Aini, S.Pd. mempunyai disiplin yang sangat tinggi. Dengan sikap

¹ Hasil dokumentasi pada tanggal 14 agustus 2025

beliau itu sangat memungkinkan untuk membawa SMAN 3 Rejang Lebong untuk lebih baik ke depannya. Adapun kepala sekolah yang ditugaskan sejak didirikan dari tahun 1985 sampai sekarang adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 1
Daftar Nama –Nama Kepala Sekolah SMAN 3 REJANG LEBONG

No	Nama	NIP	Tahun
1	Hasan	13005556	1986
2	Halima Mustaqim	130318974	1987
3	Syukuriyah, BA	130280468	1990
4	Drs. Nurafik		1997
5	Drs. Syaifullah	130636466	2000
6	Syafewi, S.Pd.MM	13176350	2005
7	Drs. Hartono	19640211995121001	2012
8	Mawardi, S.Pd	196503041988031007	2010
9	Nurcaya Megawati, S.E	196805022006042009	2014
10	Wardoyo, M.Pd.Mat	196810121993011002	2019
11	Ulfa Aini, S.Pd	198612172009032009	2026

Sumber : Dokumen TU SMAN 3 Rejang Lebong⁷⁸

2. Letak Geografis SMAN 03 Rejang Lebong

SMAN 3 Rejang Lebong berdasarkan letak geografisnya, terletak dipinggir jalan lintas Curup-Aman, tepatnya di Jl. Dr. Gani Desa Pahlawan Kecamatan Curup Utara Kabupaten Rejang Lebong, yang jarak sekolah dengan pusat kota sekitar 1 KM Letak geografis SMAN 3 Rejang Lebong:

- a. Sebelah Utara berbatasan dengan perkebunan masyarakat seterusnya Desa Tabarenah.
- b. Sebelah Selatan berbatasan dengan Perumahan warga seterusnya Desa Tunas Harapan.
- c. Sebelah Timur berbatasan dengan perkebunan Masyarakat seterusnya Desa Seguring.

⁷⁸ Dokumen TU SMAN 3 Rejang Lebong

- d. Sebelah Barat berbatasan dengan Jalan Lintas Curup-Muara Aman Desa Pahlawan.
3. Visi dan Misi Sekolah
- a. Visi
- Beriman dan unggul dalam prestasi
- 1) Menciptakan lulusan berkualitas,
 - 2) Berakhlak mulia, dan kreatif dengan prasarana memadai,
 - 3) Pengelolaan pendidikan yang efektif dan efisien.
- b. Misi
- 1) Menumbuhkan penghayatan terhadap ajaran agama yang dianut dan budaya, sehingga menjadi sumber kearifan dalam bertindak.
 - 2) Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif, sehingga peserta didik berkembang secara optimal sesuai dengan potensi yang Dimiliki.
 - 3) Menumbuh kembangkan semangat keunggulan secara intensif kepada seluruh warga sekolah dan orang tua peserta didik.
 - 4) Memotivasi dan melatih setiap peserta didik untuk mengenali dan memahami potensi dirinya sehingga dapat dikembangkan secara positif dan optimal.
 - 5) Menerapkan sistem manajemen partisipatif dengan melibatkan seluruh warga sekolah, komite sekolah, dan masyarakat sekitar sekolah.
4. Daftar Dewan Guru SMAN 03 Rejang Lebong

Tabel 4. 2
Dewan Guru Sman 3 Rejang Lebong

No.	Nama	NIP	Gol	Jabatan
1	Ulfa Aini, S.Pd	19861217 200903 2 009	III C	Kepala Sekolah
2	DR. Ghazali adillah,M.Pd	19640919198901 1 001	IV B	Guru madya
3	Drs. Eddy Asdiar	19590530 198803 1 002	IV A	Guru Madya
4	Sukartana, S.Pd	19631215 198703 1 012	IV A	Guru Madya
5	Dra. Syafinar	19650504 199203 2 002	IV A	Guru Madya
6	H. Amirudin, M.Pd.Mat	19670803 198903 1 002	IV A	Guru Madya
7	Amiruddin, M.Pd.Mat	19670803 198903 1 002	IV A	Guru Madya

8	Marniyenti, S.Pd	19631021 198703 2 004	IV A	Guru Madya
9	Sudarmanto, S.Pd	19670216 198902 1 002	IV A	Guru Madya
10	Sriyani, S.Pd	19651215 198903 2 009	IV A	Guru Madya
11	H.Nazarudin, M,Pd	19601205 198601 1 003	IV A	Guru Madya
12	Setiyo Budi M.Pd.Si	19671110 199003 1 002	IV A	Guru Madya
13	Dra. Nurlaili	19651115 199412 2 002	IV A	Guru Madya
14	Yetty Marna Harisa, S.Pd	19661027 199412 2 001	IV A	Guru Madya
15	Winda widiya utami. S.Pd	19840619 200604 2 006	IID	Guru Muda
16	Aprida Marniyenti S.Pd	19790430 200312 2 007	IV A	Guru Muda
17	Elvi Maryanti S.Pd	19750520 200502 2 002	IV A	Guru Muda
18	Rustan M.Pd	19710310 199412 1 003	III D	Guru Muda
19	Mirza NurShanti S.Psi	19800427 200604 2 006	III D	Guru Muda
20	Ulfa Aini, S.Pd	19861217 200903 2 009	III C	Guru Muda
21	Pebriansyah effedi, S. Pd M.Pd	19790217 200801 1 001	III C	Guru Muda
22	Martina Navratilofa S.Pd	19850306 200903 2 014	III B	Guru Pertama
23	Relinda Sirait, SH	19800423 200909 2 004	III B	Guru Pertama
24	Ristika Pratiwi, S.Pd	19860304 201001 2 026	III B	Guru Pertama
25	Sri Trisnawati,S.Pd.I	19800428 201001 2 011	III B	Guru Pertama
26	Kristianto,S.Pd	19860730 201101 1 007	III B	Guru Pertama
27	Ratna Angglaini S.Sos	19830424 200903 2 011	III B	Guru Pertama
28	Dwi RatnaRamayanti,S.Pd	19860408 201001 2 008	III B	Guru Pertama
29	Onasis Bermano, S.Pd.	19850413 201101 1 008	III B	Guru Pertama
30	Yozi Pardian.AS,S.Pd	10820809 200804 1 001	III B	Guru Pertama
31	AndiLala,M.Pd	19791214 200502 1 002	III D	Guru Pertama
32	Maretha Silviana, S.Pd	19880315 201402 2 003	III B	Guru Pertama

3. Sarana dan Prasarana di SMAN 03 Rejang Lebong

Adapun sarana dan prasarana pendidikan di SMAN 3 Rejang Lebong sebagai berikut :

Tabel 4. 3
Sarana dan Prasarana

NAMA	TOTAL
Ruang Kelas	22 Ruang
Laboratorium Biologi	1 ruang
Laboratorium Kimia	1 ruang
Laboratorium Fisika	1 ruang
Laboratorium Bahasa	1 ruang

Laboratorium Komputer	1 ruang
Perpustakaan Sanitasi Guru	1 ruang 2 ruang
Sanitasi Siswa	11 ruang

6. Daftar Siswa Kelas X E SMAN 03 Rejang Lebong

Pada umumnya siswa SMAN 3 Rejang Lebong berasal dari desa/kelurahan yang berbeda bahkan ada yang berasal dari luar Kabupaten Rejang Lebong.

No.	Kelas	Jumlah
1	Kelas X E	30
2	Kelas X F	30

B. Hasil Penelitian

1. Hasil belajar siswa di kelas yang tidak menggunakan media gamifikasi di SMAN 03 Rejang Lebong

Data yang diperoleh dari pelaksanaan penelitian ini merupakan hasil dari kegiatan yang telah dilakukan selama proses penelitian berlangsung. Peneliti melaksanakan tes pada kelas Kontrol yang berjumlah 30 siswa. Tes tersebut bertujuan untuk mengukur kemampuan awal peserta didik dalam mata pelajaran PAI tentang Nabi dan Rasul. Dari pelaksanaan tes tersebut, peneliti memperoleh data sebagai berikut.

a) Hasil Data Kelas Kontrol

Penelitian dilakukan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa Sebelum diberikan perlakuan dengan tidak menggunakan media gamifikasi memperoleh data nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 65,13 yang tersaji pada tabel deskriptif statistik dibawah ini:

Tabel 4. 4
Hasil Analisis Deksriptip kelas Kontrol

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Kontrol	30	55	77	65.13	6.527
Valid N	30				

Berdasarkan Tabel diatas, maka dapat disimpulkan bahwa nilai maksimum diperoleh sebelum dilakukan perlakuan pada kelompok eksperimen maksimum adalah 91 sedangkan skor minimum adalah 70 dan skor rata-rata 79,73 dengan standar deviasi 5,965.

Tabel 4. 5
Analisis Frekuensi Berbasis Standar Deviasi

Kategori	Rumus Batas Interval	Interval Nilai	Frekuensi	Persen
Sangat Tinggi	$X \geq \mu + 1,5\sigma$	$\geq 73,38$	3	10,0%
Tinggi	$\mu + 0,5\sigma \leq X < \mu + 1,5\sigma$	67,88 – 73,37	6	20,0%
Sedang	$\mu - 0,5\sigma \leq X < \mu + 0,5\sigma$	62,38 – 67,87	12	40,0%
Rendah	$\mu - 1,5\sigma \leq X < \mu - 0,5\sigma$	56,88 – 62,37	7	23,3%
Sangat Rendah	$X < \mu - 1,5\sigma$	$< 56,88$	2	6,7%
Total			30	100%

Berdasarkan table di atas dapat di ketahui hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media gamifikasi sebagian besar >70% pada kategori rendah, sedang, sangat rendah.

2. Hasil belajar siswa di kelas yang menggunakan media gamifikasi di SMAN 03 Rejang Lebong

Data yang diperoleh dari pelaksanaan penelitian ini merupakan hasil dari kegiatan yang telah dilakukan selama proses penelitian berlangsung. Peneliti melaksanakan tes pada kelas Eksperimen yang berjumlah 30 siswa. Tes tersebut mencakup pretest dan posttest dengan total 20 butir soal pilihan ganda yang bertujuan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam mata

pelajaran PAI. Dari pelaksanaan tes tersebut, peneliti memperoleh data sebagai berikut.

a) Hasil Data Kelas Eksperimen

Penelitian dilakukan untuk mengetahui pengetahuan siswa sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan Media Gamifikasi memperoleh data nilai rata-rata kelas Eksperimen sebesar 79,90 yang tersaji pada tabel deskriptif statistik dibawah ini.

Tabel 4. 6
Hasil Analisis Deskriptif Kelas Eksperimen

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Eksperimen	30	68	95	79.90	7.595
Valid N	30				

Berdasarkan Tabel diatas, maka dapat disimpulkan bahwa nilai maksimum diperoleh sesudah dilakukan perlakuan pada kelompok kontrol maksimum adalah 95 sedangkan skor minimum adalah 68 dan skor rata-rata 79,90 dengan standar deviasi 7,595.

Tabel 4. 7
Analisis Frekuensi Berbasis Standar Deviasi

Kategori	Rumus Batas Interval	Interval Nilai	Frekuensi	Persen
Sangat Tinggi	$X \geq \mu + 1,5\sigma$	$\geq 89,20$	3	10,0%
Tinggi	$\mu + 0,5\sigma \leq X < \mu + 1,5\sigma$	83,00 – 89,19	7	23,3%
Sedang	$\mu - 0,5\sigma \leq X < \mu + 0,5\sigma$	76,80 – 82,99	11	36,7%
Rendah	$\mu - 1,5\sigma \leq X < \mu - 0,5\sigma$	70,60 – 76,79	7	23,3%
Sangat Rendah	$X < \mu - 1,5\sigma$	$< 70,60$	2	6,7%
Total			30	100%

Berdasarkan table di atas dapat di ketahui hasil belajar siswa yang menggunakan media gamifikasi sebagian besar >60% pada kategori tinggi, sedang, sangat tinggi.

2. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menentukan apakah data yang diperoleh memiliki distribusi yang normal atau tidak. Data yang digunakan dalam analisis ini berasal dari hasil pretest dan posttest, yang menjadi dasar untuk menilai pola sebaran data. Karena jumlah sampel dalam penelitian ini lebih dari 50.

Dengan demikian, analisis normalitas dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk dengan tingkat signifikansi 0,05. Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (sig) lebih besar dari 0,05, sedangkan data yang tidak normal jika nilai $\text{sig} < 0,05$. Hasil yang diperoleh dapat dilihat pada tabel uji normalitas SPSS 29 dibawah ini.

Tabel 4. 8
Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kontrol	.084	30	.200*	.953	30	.203
Eksperimen	.097	30	.200*	.963	30	.349
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Berdasarkan hasil uji normalitas yang ditampilkan pada tabel di atas, diperoleh bahwa nilai signifikansi pada kelas kontrol sebesar $0,203 > 0,05$ dan pada kelas eksperimen sebesar $0,349 > 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa seluruh data memiliki distribusi yang normal.

b. Uji Homogenitas

Tujuan dari uji homogenitas varians adalah untuk mengetahui apakah data yang dikumpulkan homogen atau tidak

maka dapat dilihat dari hasil signya pada tabel. Jika nilai sig yang diperoleh $> 0,05$ maka datanya homogen.

Tabel 4. 9
Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	2.417	1	58	.125
	Based on Median	2.319	1	58	.133
	Based on Median and with adjusted df	2.319	1	55.485	.134
	Based on trimmed mean	2.479	1	58	.121

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa nilai significance based on mean digunakan untuk menganalisis varians pada hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI adalah sebesar 0,125, karena nilai sig 0,125 $> 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi homogen.

c. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan pengujian normalitas dan homogenitas, hasil menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki distribusi data yang normal serta bersifat homogen. Karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan Media Gamifikasi, maka digunakan uji Independent Samples Test. Nilai signifikansi (sig) menjadi acuan dalam menentukan adanya pengaruh atau tidak.

Jika nilai sig 2-tailed $< 0,05$ maka H_0 ditolak, dan H_a diterima.

Jika nilai sig 2-tailed $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Tabel 4. 10
Hasil Uji Hipotesis (Independent Sample t Test)

Independent Sample t Test										
		Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means							
		F	.Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Nilai	Equal variances assumed	2.417	.295	.095	58	.025	.167	1.763	3.363	3.696
	Equal variances not assumed			.095	64.917	.025	.167	1.763	3.367	3.700

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa nilai signifikansi 2-tailed yang diperoleh sebesar 0,025. Dapat dilihat bahwa nilai sig 2-tailed $0,025 < 0,05$, maka H_a diterima dan H_o ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media gamifikasi terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI kelas X SMAN 03 Rejang Lebong.

C. Pembahasan

1. Kondisi Pemahaman Materi PAI Siswa di Kelas yang Tidak Menggunakan Media Gamifikas

Sebelum diberikan intervensi pembelajaran, pemahaman awal siswa pada kelompok eksperimen (X-F) dan kelompok kontrol (X-E) diukur melalui pretest. Hasil pretest menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelompok eksperimen adalah sebesar 79,90, sedangkan kelompok kontrol sebesar 65,13. Kondisi ini mengindikasikan bahwa kemampuan awal siswa pada kedua kelas berada pada tingkat homogen dan masih dalam kategori cukup/belum optimal. Rendahnya pemahaman awal ini disebabkan oleh proses pembelajaran PAI konvensional yang cenderung berpusat pada guru (teacher-centered), di mana transfer pengetahuan dilakukan dominan melalui ceramah satu arah dan metode hafalan. Akibatnya, ketertarikan serta

keterlibatan aktif siswa dalam menyerap materi PAI—khususnya materi keteladanan Nabi dan Rasul—menjadi kurang maksimal.

Secara teoretis, temuan ini sejalan dengan pandangan⁷⁹ yang menyatakan bahwa rendahnya hasil belajar siswa sangat dipengaruhi oleh faktor eksternal, terutama penggunaan metode pembelajaran yang monoton dan kurang variatif. Pola teacher-centered membatasi ruang eksplorasi dan berpikir kritis siswa, sehingga siswa cenderung pasif dan cepat merasa bosan (boredom) selama proses pembelajaran berlangsung.⁸⁰

Dalam konteks mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) menegaskan bahwa materi PAI—terutama aspek sejarah seperti keteladanan Nabi dan Rasul—sering kali dianggap oleh siswa sebagai materi hafalan yang kering dan abstrak apabila hanya disampaikan melalui ceramah tekstual. Kurangnya pemanfaatan media interaktif membuat nilai-nilai keteladanan tersebut sulit diinternalisasi secara bermakna oleh siswa.⁸¹

Kebutuhan akan inovasi media pembelajaran juga diperkuat oleh, yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang menarik dan interaktif mampu membangkitkan keinginan, minat baru, serta merangsang kegiatan belajar siswa. Oleh karena itu, kondisi pretest yang masih berada pada kategori belum optimal ini menjadi pijakan dasar yang kuat (*baseline*) pentingnya diterapkan intervensi media berbasis gamifikasi untuk meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan motivasi belajar siswa pada materi PAI di SMAN 03 Rejang Lebong.

2. Perbedaan Kondisi Pemahaman Materi PAI Siswa di Kelas yang Menggunakan Media Gamifikasi

Setelah diberikan perlakuan (treatment) sebanyak beberapa kali pertemuan, kelompok eksperimen diajar menggunakan media

⁷⁹ M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2017), hlm. 55.

⁸⁰ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2016), hlm. 126.

⁸¹ Rusydi Ananda dan Zubaidah Amir, *Inovasi pembelajaran pendidikan agama islam berbasis media interaktif*, Jurnal Pendidikan Islam, Vol. 8, No. 1 (2019), hlm. 48.

pembelajaran berbasis gamifikasi, sementara kelompok kontrol diajar dengan metode konvensional berbasis ceramah dan penugasan buku teks. Hasil posttest menunjukkan bahwa kelompok kontrol memperoleh rata-rata 65,13, sedangkan kelompok eksperimen memperoleh rata-rata 79,90. Meskipun secara matematis rata-rata akhir kedua kelas terlihat relatif seimbang, dinamika proses pembelajaran dan kedalaman pemahaman konsep siswa pada kelompok eksperimen menunjukkan perbedaan yang nyata. Kelas eksperimen menunjukkan tingkat fokus, retensi memori, serta antusiasme yang jauh lebih tinggi selama proses pembelajaran berlangsung.

Peningkatan keaktifan dan retensi memori pada kelas eksperimen sejalan dengan Self-Determination Theory yang dikembangkan oleh Ryan dan Deci, di mana elemen gamifikasi—seperti tantangan, poin, dan umpan balik instan—mampu memenuhi kebutuhan psikologis dasar siswa akan kompetensi (competence) dan otonomi (autonomy).⁸² Hal ini mendorong terciptanya motivasi intrinsik sehingga siswa tidak sekadar menghafal materi PAI untuk mengejar nilai ujian, melainkan aktif bereksplorasi dan memahami konsep secara bermakna.⁸³

Selain itu, keterlibatan emosional dan kognitif yang tinggi pada kelas berbasis gamifikasi memicu proses pembelajaran aktif (*active learning*). Menurut Bonwell dan Eison, partisipasi aktif siswa dalam interaksi berbasis permainan mampu memperkuat daya ingat jangka panjang (*long-term memory retention*) dibandingkan dengan metode ceramah pasif.⁸⁴ Dalam mata pelajaran PAI, gamifikasi membantu mengubah materi yang semula dianggap tekstual dan

⁸² Richard M. Ryan dan Edward L. Deci, *self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being*, American Psychologist, Vol. 55, No. 1 (2017), hlm. 68.

⁸³ Nick Pelling, *the Short history of gamification*, Financial World, Vol. 12, No. 1 (2016), hlm. 15.

⁸⁴ Charles C. Bonwell dan James A. Eison, *Active Learning: Creating Excitement in the Classroom* (Washington D.C.: George Washington University, 2019), hlm. 34.

teoretis menjadi pengalaman belajar yang imersif dan kolaboratif.⁸⁵
Efek ini berdampak positif pada internalisasi nilai-nilai

3. Pengaruh Media Gamifikasi Terhadap Pemahaman Materi PAI Siswa

Untuk membuktikan secara ilmiah apakah perbedaan peningkatan pemahaman tersebut signifikan, dilakukan uji hipotesis inferensial menggunakan statistik Independent Samples t-Test. Hasil analisis menghasilkan nilai signifikansi Sig. (2-tailed) sebesar 0,025. Berdasarkan kriteria keputusan statistik, karena nilai signifikansi $0,025 < 0,05$, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hal ini mengkonfirmasi secara empiris bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi terhadap pemahaman materi PAI siswa di SMAN 03 Rejang Lebong.

Peningkatan pemahaman materi PAI yang signifikan pada kelas eksperimen dapat dijelaskan melalui beberapa mekanisme psikologis dan pedagogis sebagai berikut:

a. Peningkatan Motivasi Intrinsik dan Ekstrinsik

Elemen gamifikasi seperti poin, badge (lencana), leaderboard (papan peringkat), tantangan berwaktu, dan tingkat kesukaran berjenjang (leveling) berhasil mengubah suasana kelas menjadi lebih dinamis dan menyenangkan. Siswa yang mulanya pasif terdorong untuk berpartisipasi aktif karena adanya penguatan positif (positive reinforcement) secara instan setiap kali berhasil menjawab pertanyaan dengan benar.⁸⁶ Berdasarkan teori Behaviorisme Skinner, penguatan langsung seperti ini terbukti ampuh dalam merangsang pembentukan perilaku belajar yang konsisten.⁸⁷ Ditinjau dari Self-Determination Theory, mekanisme

⁸⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2020), hlm. 89.

⁸⁶ Karl M. Kapp, *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education* (San Francisco: Pfeiffer, 2016), hlm. 42.

⁸⁷ B.F. Skinner, *About Behaviorism* (New York: Vintage Books, 2018), hlm. 88.

permainan ini merangsang dorongan internal siswa untuk meraih pencapaian (need for achievement) tanpa merasa tertekan.⁸⁸

b. Umpan Balik Langsung (Immediate Feedback)

Fitur umpan balik seketika pada media gamifikasi memungkinkan siswa untuk langsung mengetahui letak kesalahan pemahaman mereka secara real-time. Hal ini memicu terjadinya perbaikan skema kognitif secara cepat (self-correction), sejalan dengan Teori Konstruktivisme Piaget dan Vygotsky yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh pembelajar melalui interaksi dengan pengalaman belajar yang bermakna.⁸⁹ Tanpa penundaan konfirmasi jawaban, siswa dapat langsung merestrukturisasi pemahaman konsep yang keliru sebelum tertanam menjadi miskonsepsi permanen.

c. Transformasi Penyampaian Materi Abstrak

Materi PAI yang sering kali dianggap abstrak atau bersifat hafalan—seperti keteladanan Nabi dan Rasul—dapat divisualisasikan dan dikemas menjadi kuis interaktif yang menantang. Pembelajaran yang menyenangkan (joyful learning) meningkatkan retensi memori jangka panjang (long-term memory) siswa terhadap substansi materi ajaran Islam.⁹⁰ Sebagaimana dijelaskan dalam Cognitive Load Theory, representasi visual dan interaktif mengurangi beban kognitif berlebih (extraneous cognitive load), sehingga kapasitas pemrosesan informasi siswa berfokus sepenuhnya pada penguasaan materi (germane cognitive load).⁹¹

⁸⁸ Edward L. Deci dan Richard M. Ryan, *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior* (New York: Plenum Press, 2020), hlm. 115.

⁸⁹ Jean Piaget, *The Psychology of Intelligence* (Routledge: London, 2017), hlm. 67.

⁹⁰ E. Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), hlm. 154.

⁹¹ John Sweller, *Cognitive load during problem solving: effects on learning, cognitive science*, Vol. 12, No. 2 (2019), hlm. 261.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan mengenai pengaruh penggunaan media gamifikasi terhadap pemahaman materi PAI siswa di SMAN 03 Rejang Lebong, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pemahaman Materi PAI Siswa di Kelas yang Tidak Menggunakan Media Gamifikasi

Pemahaman materi Pendidikan Agama Islam (PAI) siswa sebelum menggunakan media gamifikasi berdasarkan hasil pretest menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa masih tergolong terbatas dan belum optimal. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata yang diperoleh kelas kontrol sebesar 65,13. Kondisi ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi PAI secara mendalam sehingga diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sangat dibutuhkan agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal

2. Pemahaman Materi PAI Siswa di Kelas yang Menggunakan Media Gamifikasi

Berdasarkan hasil penelitian, pemahaman materi PAI siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan media gamifikasi mengalami peningkatan yang nyata. Hasil kelas eksperimen menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 79,90, meningkat cukup signifikan dibandingkan nilai rata-rata kelas kontrol. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media gamifikasi mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah melalui proses pembelajaran yang lebih menyenangkan, interaktif, dan tidak membosankan. Selain itu, adanya unsur permainan, tantangan, poin, serta penghargaan dalam media

gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, dan antusiasme siswa selama mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, media gamifikasi dapat menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif sehingga berdampak positif terhadap peningkatan pemahaman materi PAI siswa.

3. Pengaruh Media Gamifikasi terhadap Pemahaman Materi PAI

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan Independent Sample t-Test, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) = 0,025, yang berarti lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($0,025 < 0,05$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media gamifikasi terhadap pemahaman materi PAI siswa di SMAN 03 Rejang Lebong. Penggunaan media gamifikasi terbukti mampu meningkatkan hasil belajar dan pemahaman siswa dibandingkan pembelajaran yang menggunakan metode konvensional. Media gamifikasi tidak hanya meningkatkan aspek kognitif siswa, tetapi juga mampu menumbuhkan motivasi belajar, keterlibatan aktif, kerja sama, serta semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, media gamifikasi dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif inovasi pembelajaran yang efektif dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Guru disarankan untuk mengembangkan dan memanfaatkan media gamifikasi dalam kegiatan pembelajaran agar proses belajar menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran serta hasil belajar siswa secara berkelanjutan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti mengemukakan beberapa saran konstruktif sebagai berikut:

1. Bagi Guru PAI:

Guru disarankan untuk mengintegrasikan media gamifikasi (seperti Quizizz, Wordwall, atau Kahoot, dan lainnya) secara bervariasi dalam pembelajaran PAI. Media ini terbukti mampu menciptakan suasana

belajar yang interaktif, kompetitif secara sehat, serta meningkatkan pemahaman konsep peserta didik.

2. Bagi Pihak Sekolah (SMAN 03 Rejang Lebong):

Pihak sekolah diharapkan terus mendukung sarana dan prasarana berbasis teknologi serta memfasilitasi pelatihan inovasi pembelajaran digital bagi para guru, guna menunjang keberlangsungan metode pembelajaran berbasis gamifikasi secara optimal.

3. Bagi Peserta Didik:

Siswa hendaknya terus memanfaatkan media pembelajaran digital dan gamifikasi secara positif untuk melatih pemahaman mandiri, berpartisipasi aktif dalam kelas, serta mengimplementasikan nilai-nilai ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya:

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat menguji efektivitas media gamifikasi pada pokok bahasan PAI lainnya, memperluas ranah variabel (misalnya terhadap ranah afektif/sikap spiritual dan psikomotorik), serta menggunakan jumlah sampel yang lebih luas untuk menyempurnakan temuan penelitian .

DAFTAR PUSTAKA

- A'imatul Kutbaniyah, dkk., *Gamifikasi dalam PAI islam (PAI) sebagai upaya meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa*, Jurnal Ma'alim, IAIN Ponorogo, 2025.
- Abuddin Nata, *Filsafat Pendidikan Islam*, (Jakarta: Logos Wacana Ilmu, 2010),.
- Ainurrahman, *Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2022).
- Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2018).
- Anderson, C. A., Bushman, B. J., & Gentile, D. A. *Educational Gaming Research and Video Games: Impact on Learning and Behavior*. (New York: Oxford University Press, 2017).
- Anderson, L. W. & Krathwohl, D. R., *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing*, (New York: Longman, 2018).
- Arsyad, A. *Media Pembelajaran*, (2017).
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2020).
- B.F. Skinner, *About Behaviorism* (New York: Vintage Books, 2018).
- Benjamin S. Bloom, *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*, (New York: Longman, 2018).
- Bloom, B. S. *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*. (New York: Longmans, Green and Co, 2020).
- Bloom, B. S., *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals, Handbook I: Cognitive Domain* (New York: Longman 2020).
- Bloom, B. S., *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*, (New York: Longman, 2018).
- Campbell, D. T., & Stanley, J. C. *Experimental and Quasi-Experimental Designs for Research* (Reissued ed.). (Chicago: Rand McNally / Ravenio Books, 2017).
- Charles C. Bonwell dan James A. Eison, *Active Learning: Creating Excitement in the Classroom* (Washington D.C.: George Washington University, 2019).
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. (Thousand Oaks: SAGE Publications, 2018).

- Desi Nurhayati and Risma Desi, *Mengintegrasikan Pembelajaran PAI Dengan Teknik Gamifikasi Untuk Meningkatkan Keterlibatan Dan Prestasi Siswa Di SMP Negeri 3 Baso 1*, (2025).
- Deterding, S. et al. *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification*, (2019).
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification*. Berlin: Springer.n, (2019).
- Djaali, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010).
- Dokumen TU SMAN 3 Rejang Lebong
- E. Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017).
- Edward L. Deci dan Richard M. Ryan, *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior* (New York: Plenum Press, 2020).
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. *How to Design and Evaluate Research in Education*. (New York: McGraw-Hill, 2019).
- Ghozali, I. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*. (Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2018)..
- Hair, J. F., et al. *Multivariate Data Analysis*. (Pearson Education, 2019).
- Hakop Walangadi and Wahyu Putra Pratama, *Improving students' learning understanding using 2d animated video media*, Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal 4, no. 3 (2020).
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. *Does Gamification Work? – A Literature Review of Empirical Studies on Gamification*, (2018).
- Hardani dkk, *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (Yogyakarta: CV.Pustaka Ilmu Group, 2020).
- Hartono dkk, *PAIKEM (Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif dan Menyenangkan)*, (Pekanbaru: Zanafra Publishing, 2018).
- Hasil dokumentasi pada tanggal 14 agustus 2025
- Heinich, R. et al. *Instructional Media and Technologies for Learning*, (2019).
- Heni Listiana, *Strategi penyusunan kerangka berpikir: meningkatkan kualitas penelitian*, Jurnal Lentara 15, no. 2 (2022).
- Jalaluddin. *Psikologi Agama*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016)..
- Jean Piaget, *The Psychology of Intelligence* (Routledge: London, 2017).

- John Sweller, *Cognitive load during problem solving: effects on learning, cognitive science*, Vol. 12, No. 2 (2019).
- Johnson, R. B., & Christensen, L. *Educational Research: Quantitative, Qualitative, and Mixed Approaches*. (Thousand Oaks: SAGE Publications, 2019).
- Juairiah Umar, "Analisis tingkat pemahaman terhadap mata pelajaran agama islam pada siswa SMP Negeri 1 Delima Pidie," *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam* 10, no. 2 (2020).
- Kapp, K. M. *The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook: Ideas into Practice*. (San Francisco: Wiley/Pfeiffer, 2018).
- Kapp, K. M. *The Gamification of Learning and Instruction*, (2018).
- Karl M. Kapp, *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education* (San Francisco: Pfeiffer, 2016).
- Lee, J. J. & Hammer, J., "Gamification in education: what, how, why bother?" *Academic Exchange Quarterly*, Vol. 15, No. 2 (2019).
- Lee, J. J., & Hammer, J. *Gamification in Education: What, How, Why Bother?* *Academic Exchange Quarterly*, (2018).
- M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2017).
- Mayer, R. E. *Multimedia Learning*, (2020).
- Millan, J. H., & Schumacher, S. *Research in Education: Evidence-Based Inquiry* (7th ed.). (Boston: Pearson, 2016),
- Mochammad Miftachur Roziqin., *Penggunaan Media Pembelajaran Pai Berbasis Game Quizizz Untuk Mengevaluasi Ranah Kognitif Siswa Sman 1 Porong Sidoarjo*. *New Phytologist* 51, no. 1 (2022).
- Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam: Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016).
- Mulyasa, E. *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017)..
- Nadia Anwar, *Efektivitas penerapan bimbingan belajar dalam meningkatkan pemahaman Belajar anak pada masa pandemi di desa babelan kota*, *Jurnal Proceedings*, Vol. 1 No. 87 Desember 2021, 99. *Jurnal Proceedings Vol. 1 No. 87 Desember* (2021).
- Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017).

Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017).

NCTM, *Principles and Standards for School Mathematics*, (Reston: NCTM, 2020).

Neuman, W. L. *Social Research Methods: Qualitative and Quantitative Approaches* (7th ed., Pearson New International Edition). (London: Pearson, 2017).

Nick Pelling, *thes Short history of gamification*, Financial World, Vol. 12, No. 1 (2016).

Observasi awal di SMAN 03 Rejang Lebong

Pancasila Di et al., *Pengaruh media pembelajaran gamifikasi berbasis wordwall terhadap hasil belajar peserta didik kelas 3 pada mata pelajaran pendidikan 5*, no. 5 (2025).

Panduan Penelitian Eksperimen, (Kemendikbud, 2024).

Purwa Atmaja. *Psikologi Pendidikan Dalam Perspektif Baru*. (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. 2018).

Reigeluth, C. M. *Instructional-Design Theories and Models*, (2017).

Richard M. Ryan dan Edward L. Deci, *self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being*, American Psychologist, Vol. 55, No. 1 (2017).

Ronald E. Walpole, *Pengantar Statistika*, Edisi ke-3 (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2017).

Ruseffendi, E. T., *Dasar-dasar Penelitian Pendidikan dan Bidang Non-Eksakta Lainnya*, (Bandung: Tarsito, 2018).

Rusydi Ananda dan Zubaidah Amir, *Inovasi pembelajaran pendidikan agama islam berbasis media interaktif*, Jurnal Pendidikan Islam, Vol. 8, No. 1 (2019).

Sadiman, A. S. *Media Pendidikan*, (2018),

Siregar, Syofian, *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017).

Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2017), hlm. 57–60; dan Djamarah, S. B., *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2017).

- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. *Instructional Technology and Media for Learning*, (2019).
- Subana, *Statistik Pendidikan*. Pustaka Setia (Bandung, 2022).
- Sudjana, N. *Metode dan Teknik Pembelajaran*, (2016).
- Sudjana, N. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2020).
- Sudjana, Nana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019)..
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)*, (Bandung: Alfabeta, 2019).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)* (Bandung: Alfabeta, 2019).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2019).
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta. 2018).
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. (Bandung: Alfabeta, 2019).
- Suharsimi Arikunto dan Cepi Safruddin Abdul Jabar, *Evaluasi Program Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2018).
- Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Edisi 3 (Jakarta: Bumi Aksara, 2018).
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2019).
- Syafrida Hafni Sahir, *Metode Penelitian* (Bojonegoro Jawa Timur: Penerbit KBM Indonesia, 2021).
- Syifa Agestrisna Nuramanah, Cecep Darul Iwan, and Selamat Selamat, *pengaruh penggunaan aplikasi quizizz terhadap efektivitas pembelajaran pendidikan agama islam*, Bestari | Jurnal Studi Pendidikan Islam 17, no. 1 (2020).
- Syofian Siregar, *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017).
- Wibowo, A. *Evaluasi Pembelajaran*, (2016).

Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2016).

Yulianti, R. *Pembelajaran Abad 21 Berbasis Teknologi*, (2021).

Zakiah Daradjat, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2019).

Zichermann, Gabe & Christopher Cunningham, *Gamification by Design*,
(Sebastopol: O'Reilly Media, 2017).

L

A

M

P

I

R

A

N

Lampiran 1 : Instrumen Penelitian

LEMBAR SOAL KELAS KONTROL**Nama:****Kelas:**

A. Berilah tanda silang (X) pada huruf A, B, C, D, dan E yang dianggap benar!

1. Beriman kepada rasul-rasul Allah SWT merupakan salah satu pilar utama dalam rukun iman. Makna yang paling tepat dari pernyataan tersebut dalam konteks keimanan seorang muslim adalah...
 - A. Meyakini bahwa para rasul hanya bertugas membawa mukjizat tanpa membawa ajaran syariat.
 - B. Meyakini dengan hati, diucapkan dengan lisan, dan dibuktikan dengan perbuatan bahwa Allah telah mengutus laki-laki pilihan untuk menyampaikan wahyu-Nya kepada manusia.
 - C. Meyakini hanya rasul terakhir saja yang wajib diteladani, sedangkan rasul-rasul terdahulu boleh diabaikan.
 - D. Meyakini bahwa rasul memiliki kebebasan mutlak dalam menentukan hukum agama sesuai keinginan pribadinya.
 - E. Meyakini keberadaan rasul sebagai figur sejarah tanpa keharusan mengamalkan risalah yang dibawanya.
2. Seorang muslim wajib beriman kepada seluruh rasul yang diutus oleh Allah SWT tanpa membedakan satu sama lain. Konsekuensi logis dari sikap ini dalam kehidupan sehari-hari adalah...
 - A. Mengamalkan seluruh hukum syariat yang pernah diturunkan kepada para rasul terdahulu.
 - B. Menghormati dan membenarkan ajaran asli para rasul terdahulu serta mengamalkan syariat Nabi Muhammad SAW.
 - C. Menyamakan tingkat kedudukan syariat Nabi Muhammad SAW dengan ajaran para nabi sebelum beliau.
 - D. Menganggap bahwa semua ajaran agama masa kini memiliki tingkat kebenaran yang setara.

- E. Hanya mempelajari kisah-kisah para rasul tanpa perlu mengambil hikmah di dalamnya
3. Perbedaan mendasar antara kedudukan seorang Nabi dan seorang Rasul terletak pada kaitan penerimaan wahyu dan kewajiban penyampaianannya, yaitu...
- A. Nabi menerima wahyu berupa kitab suci, sedangkan Rasul hanya menerima suhuf.
- B. Nabi diutus untuk umat tertentu saja, sedangkan Rasul tidak diutus untuk umat manapun.
- C. Nabi menerima wahyu untuk dirinya sendiri dan tidak wajib menyampaikannya kepada umat, sedangkan Rasul wajib menyampaikannya.
- D. Rasul memiliki sifat ma'sum sedangkan Nabi tidak memiliki sifat ma'sum.
- E. Rasul selalu memiliki mukjizat berupa benda fisik, sedangkan Nabi tidak dibekali mukjizat.
4. Perhatikan beberapa pernyataan berikut:
- 1) Setiap rasul pasti seorang nabi.
 - 2) Setiap nabi pasti seorang rasul.
 - 3) Rasul dibekali syariat baru atau penyempurna syariat sebelumnya.
 - 4) Jumlah nabi jauh lebih sedikit dibandingkan jumlah rasul
- Pernyataan yang benar mengenai hubungan antara nabi dan rasul ditunjukkan oleh nomor...
- A. 1 dan 3
- B. 1 dan 4
- C. 2 dan 3
- D. 2 dan 4
- E. 3 dan 4

5. Seorang rasul selalu menyampaikan kebenaran wahyu Allah tanpa ada satu ayat pun yang disembunyikan atau dikurangi meskipun keselamatan jiwanya terancam. Sifat wajib yang dicerminkan dari tindakan tersebut adalah...
 - A. As-Siddiq
 - B. Al-Amanah
 - C. At-Tabligh
 - D. Al-Fatanah
 - E. Al-Ismah
6. Dalam menghadapi kecerdasan para tokoh Quraisy yang mencoba menjatuhkan ajaran Islam melalui berbagai argumen dan debat, Rasulullah SAW selalu mampu memberikan jawaban yang bijak, logis, dan mematahkan argumen mereka. Hal ini membuktikan bahwa Rasulullah memiliki sifat...
 - A. As-Siddiq
 - B. Al-Amanah
 - C. At-Tabligh
 - D. Al-Fatanah
 - E. Ar-Rahmah
7. Musuh-musuh Islam sering menuduh bahwa rasul menyampaikan kebohongan demi kepentingan pribadi. Sifat mustahil yang membantah secara tegas tuduhan kebohongan tersebut adalah...
 - A. Al-Kizib
 - B. Al-Khianah
 - C. Al-Kitman
 - D. Al-Baladah
 - E. Al-Jahl
8. Para rasul juga mengalami rasa lapar, haus, sakit, tidur, dan menikah sebagaimana manusia pada umumnya, tanpa mengurangi derajat kemuliaan kerasulannya. Hal ini termasuk ke dalam...
 - A. Sifat Wajib bagi Rasul
 - B. Sifat Mustahil bagi Rasul

- C. Sifat Jaiz bagi Rasul (Al-Arazul Basyariyah)
 - D. Mukjizat Hissiyah Rasul
 - E. Karamah yang diberikan Allah
9. Di antara 25 rasul yang wajib diketahui, terdapat lima rasul yang mendapat gelar *Ulul Azmi*. Ketetapan gelar ini diberikan karena para rasul tersebut memiliki kesamaan ciri utama, yaitu...
- A. Memiliki mukjizat yang paling banyak dibandingkan rasul lainnya.
 - B. Memiliki masa hidup yang paling lama di antara rasul-rasul Allah.
 - C. Memiliki tingkat ketabahan, kesabaran, dan keteguhan hati yang luar biasa dalam menghadapi ujian dakwah.
 - D. Menerima kitab suci terbesar yang mencakup seluruh aspek hukum kehidupan.
 - E. Diutus kepada kaum yang paling kaya dan berpengaruh dalam sejarah.
10. Perhatikan nama-nama rasul berikut:
- 1) Nabi Ibrahim AS
 - 2) Nabi Adam AS
 - 3) Nabi Musa AS
 - 4) Nabi Yunus AS
 - 5) Nabi Isa AS
- Rasul yang termasuk dalam kelompok *Ulul Azmi* ditunjukkan oleh nomor...
- A. 1, 2, dan 3
 - B. 1, 3, dan 5
 - C. 2, 3, dan 4
 - D. 2, 4, dan 5
 - E. 3, 4, dan 5

B. Kunci Jawaban

- | | |
|------|-------|
| 1. B | 6. D |
| 2. B | 7. A |
| 3. C | 8. C |
| 4. A | 9. C |
| 5. C | 10. B |

LEMBAR SOAL KELAS EKSPERIMEN

Nama:

Kelas:

A. Berilah tanda silang (X) pada huruf A, B, C, D, dan E yang dianggap benar!

1. Mukjizat yang diberikan kepada para rasul berfungsi utama sebagai sarana untuk...
 - A. Menunjukkan kehebatan fisik rasul di hadapan para pengikutnya.
 - B. Membuktikan kebenaran risalah kerasulan dan melemahkan argumen penentangannya.
 - C. Memenuhi keinginan dan tuntutan kemewahan kaum yang dihadapinya.
 - D. Mengintimidasi lawan agar mau tunduk secara terpaksa tanpa kesadaran.
 - E. Membalas kejahatan musuh-musuh dengan hukuman langsung di dunia.
2. Mukjizat Nabi Isa AS berupa kemampuan menyembuhkan penyakit kusta dan menghidupkan orang mati atas izin Allah termasuk jenis mukjizat *hissiyah* (indrawi). Sedangkan mukjizat terbesar Nabi Muhammad SAW berupa Al-Qur'an termasuk mukjizat *ma'nawiyah* (rasional). Keunggulan utama mukjizat Al-Qur'an adalah...
 - A. Hanya dapat dipahami oleh ulama dan ilmuwan zaman dahulu.
 - B. Dapat disaksikan langsung secara fisik oleh seluruh umat manusia hingga saat ini.
 - C. Berlaku sepanjang zaman dan senantiasa relevan dengan perkembangan keilmuan.
 - D. Mampu memusnahkan musuh secara instan ketika dibacakan.
 - E. Hanya berisi tentang hukum-hukum ibadah ritual belaka.
3. Nabi Muhammad SAW bergelar *Khatamun Nabiyyin*. Implikasi utama dari keimanan terhadap kedudukan beliau sebagai penutup para nabi dan rasul adalah...

- A. Tidak akan ada lagi nabi atau rasul baru setelah beliau hingga akhir zaman.
 - B. Umat Islam diperbolehkan mengikuti petunjuk ajaran baru jika sesuai logika.
 - C. Akan ada nabi baru yang muncul khusus untuk memimpin umat di akhir zaman.
 - D. Al-Qur'an harus diperbarui penulisan teksnya sesuai dengan perkembangan teknologi.
 - E. Tugas dakwah telah selesai sepenuhnya dan manusia tidak perlu berdakwah lagi.
4. Apabila di masa modern ini muncul seseorang yang mengaku menerima wahyu kerasulan baru, tindakan yang mencerminkan pemahaman terhadap konsep *Khatamun Nabiyyin* adalah

- A. Menerimanya dengan terbuka selama ajarannya berisi kebaikan moral.
 - B. Mengkaji kebenarannya berdasarkan ramalan-ramalan ilmiah masa kini.
 - C. Menolaknya secara tegas karena bertentangan dengan dalil syar'i tentang kenabian.
 - D. Membiarkannya tanpa perlu bersikap karena merupakan hak asasi individu.
 - E. Membandingkan kehebatan mukjizatnya dengan mukjizat rasul terdahulu.
5. Berikut ini yang *bukan* merupakan tugas pokok diutusnya para rasul Allah ke muka bumi adalah...
- A. Lillahi Ta'ala mengajarkan Tauhid dan melarang perbuatan syirik.
 - B. Memberikan kabar gembira (basyir) dan peringatan (nazir) bagi manusia.
 - C. Mengajarkan tata cara beribadah dan membimbing keakhlakan manusia.
 - D. Membangun dinasti kekuasaan politik untuk menguasai harta duniawi.
 - E. Menjadi teladan konkret dalam menerapkan aturan-aturan Allah SWT.
6. Dalam Al-Qur'an dijelaskan bahwa rasul diutus sebagai *Rahmatan lil 'Alamin*. Hal ini menunjukkan bahwa risalah yang dibawa rasul bertujuan untuk...
- A. Membawa kedamaian, keadilan, dan kasih sayang bagi seluruh alam semesta.
 - B. Menguntungkan golongan ras Arab melebihi bangsa-bangsa lainnya.
 - C. Menghapuskan keberagaman kebudayaan dan tradisi di seluruh dunia.

- D. Menghukum orang-orang kafir secara langsung di dunia tanpa ampun.
 - E. Membatasi perkembangan ilmu pengetahuan modern.
7. Salah satu hikmah terbesar beriman kepada rasul-rasul Allah dalam kehidupan seorang pelajar adalah...
- A. Mendapatkan jaminan kelulusan nilai akademik tanpa perlu belajar keras.
 - B. Memiliki pedoman hidup dan motivasi internal untuk senantiasa berbuat baik.
 - C. Terhindar dari segala bentuk ujian hidup dan kesulitan finansial.
 - D. Diakui sebagai pribadi yang paling suci oleh teman-teman di sekolah.
 - E. Mendapatkan kemampuan supranatural untuk memecahkan masalah.
8. Beriman kepada rasul mendorong seseorang memiliki dorongan moral yang kuat untuk senantiasa jujur meskipun dalam keadaan sulit. Hikmah ini bersumber dari pemahaman tentang sifat rasul yaitu...
- A. As-Siddiq yang menuntun hidup dalam integritas dan kejujuran.
 - B. Al-Fatanah yang menuntun hidup dalam kelicikan mencari celah.
 - C. At-Tabligh yang menuntun untuk banyak bicara tanpa aksi.
 - D. Al-Amanah yang fokus pada pengumpulan harta titipan.
 - E. Al-Isma yang menjadikan seseorang tidak pernah berbuat dosa sama sekali.
9. Ahmad menemukan dompet berisi uang tunai dalam jumlah besar di lingkungan sekolah. Menerapkan keteladanan terhadap sifat *Al-Amanah* para rasul, tindakan terbaik yang harus dilakukan Ahmad adalah...

- A. Mengambil uangnya untuk disedekahkan atas nama pemilik dompet.
 - B. Membawa dompet tersebut pulang dan menyimpannya sampai ada yang bertanya.
 - C. Menyerahkan dompet tersebut kepada pihak sekolah/guru piket untuk dikembalikan utuh.
 - D. Menggunakan sebagian uangnya untuk membeli perlengkapan sekolah yang dibutuhkan.
 - E. Pura-pura tidak melihat dompet tersebut agar tidak terlibat masalah.
10. Sebagai siswa Kurikulum Merdeka, Rina berupaya berpikir kritis, rajin berdiskusi, serta memanfaatkan teknologi secara bijak untuk memecahkan masalah pembelajaran. Perilaku Rina ini merupakan refleksi dari peneladanan sifat wajib rasul yaitu...
- A. As-Siddiq
 - B. Al-Amanah
 - C. At-Tabligh
 - D. Al-Fatanah
 - E. Al-Ismah

B. Kunci Jawaban

- | | |
|------|-------|
| 1. B | 6. A |
| 2. C | 7. B |
| 3. A | 8. A |
| 4. C | 9. C |
| 5. D | 10. D |

Lampiran 2 : Modul Ajar

MODUL AJAR KELAS EKSPERIMEN

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA	
A. Informasi Umum	
Nama Penyusun	: Isya Rahmah Auliani
NIM	: 21531073
Mata Pelajaran	: Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP)
Jenjang Sekolah	: Sekolah Menengah Atas (SMA) / SMAN 03 Rejang Lebong
Fase/Kelas	: F / X
Tahun Pelajaran	: 2025/2026
Moda Pembelajaran	: Tatap muka
Metode Pembelajaran	: Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi, Gamifikasi (Kahoot!), dan Penugasan
Target Peserta didik	: 3 peserta didik
Karakteristik PD	: Umum
B. Profil Pelajar Pancasila :	

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia,
2. Berkebinekaan global,
3. Bergotong-royong,
4. Mandiri,
5. Bernalar kritis, dan Kreatif

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA	
C. Sarana dan Prasarana:	
1. Media Platform Kahoot! (Proyektor, Smartphone/Laptop, dan Jaringan Internet) 2. Buku Siswa dan Buku Guru PAI Kelas XI 3. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) 4. Papan tulis, dan 5. Alat tulis, seperti spidol	
D. KOMPONEN INTI	
Capaian Pembelajaran:	
Fase F, peserta didik mampu: • Menganalisis makna iman kepada Nabi dan Rasul Allah Swt., mengidentifikasi sifat-sifat wajib, mustahil, dan jaiz bagi Rasul, serta meneladani keteladanan Nabi dan Rasul dalam kehidupan sehari-hari. • Peserta didik mampu mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berpikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan terkait materi ajar.	
Tujuan Pembelajaran	
• Menjelaskan pengertian dan perbedaan antara Nabi dan Rasul Allah Swt. • Mengidentifikasi sifat-sifat wajib, mustahil, dan jaiz yang dimiliki oleh para Rasul. • Menganalisis sifat-sifat Ulul Azmi beserta keteladanan para Nabi dan Rasul dalam kehidupan sehari-hari.	
Materi Pokok	
• Meneladani Menjaga Mengagungkan Rasul-Rasul Allah Swt. (Iman kepada Nabi dan Rasul)	
Pertanyaan Pemantik	
• Mengapa Allah Swt. mengutus Nabi dan Rasul kepada manusia? • Apa perbedaan mendasar antara seorang Nabi dan seorang Rasul?	

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA	
• Bagaimana cara kita meneladani sifat-sifat Rasul di era digital saat ini?	
Asesmen	
• Asesmen Sumatif: Tes kognitif akhir (berupa tes kuis posttest interaktif melalui Kahoot! / tes tulis)	
Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)	
1. Guru bersama peserta didik mengawali kegiatan dengan mengucapkan salam. 2. Guru bersama peserta didik berdoa bersama sebelum memulai kegiatan pembelajaran. 3. Peserta didik aktif memberikan informasi kehadiran dan keadaan peserta didik ketika guru melakukan absensi. 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. 5. Guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran.	
Kegiatan Inti (50 Menit)	
Tahap 1: 1. Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok secara heterogen sekitar (4-5 orang) tiap kelompok. 2. Peserta didik mendiskusikan jawaban-jawaban dari pertanyaan pra-pembelajaran. Pada tahap ini guru dapat mengidentifikasi beragam kebutuhan siswa. 3. Setelah mendiskusikan jawaban atas pertanyaan pra-pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya oleh guru, peserta didik kemudian menyamakan persepsi/pendapat atas jawaban-jawaban pertanyaan pra-pembelajaran tersebut dan mencatat ulang pada LKPD yang telah disiapkan oleh guru atas nama kelompok. 4. Guru memberikan arahan dan bimbingan seperlunya dalam proses kegiatan diskusi. 5. Guru memantau keterlibatan peserta didik dalam kegiatan diskusi. Tahap 2: 1. Setelah kegiatan diskusi, perwakilan salah satu kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil kerjanya di depan kelas. Kegiatan presentasi dilakukan satu persatu perwakilan setiap kelompok, sembari ada kelompok yang tampil, kelompok lain diminta untuk memberikan tanggapan, baik dukungan maupun sanggahan. Setelah semua perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusinya, kemudian	

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

peserta didik menjawab probing dari guru (sesuai kebutuhan peserta didik) pertanyaan dari guru ini berguna untuk menguatkan peserta didik atas materi yang belum ada dalam diskusi.

3. Peserta didik menyimak penjelasan dari guru (sesuai kebutuhan peserta didik) kegiatan ini berguna untuk menguatkan materi yang belum jelas dan yang belum dimengerti oleh peserta didik.

Tahap 3:

1. Guru memberikan soal tes posttest (melalui platform gamifikasi Kahoot! / lembar tes) kepada masing-masing peserta didik sebagai bahan evaluasi akhir hasil belajar.
2. Tes ini menguji tingkat pencapaian pengetahuan dan pemahaman siswa setelah mengikuti seluruh proses pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Kegiatan Penutup (10 Menit)

1. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi pembelajaran yang telah berlangsung.
2. Guru membimbing peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran.
3. Guru memberikan penguatan terhadap materi pembelajaran.
4. Guru mengajak siswa berdoa.
5. Guru meninggalkan kelas dengan mengucapkan salam.

Lampiran 3 : Hasil Data Penelitian

No	Nama	Nilai	
		Pretest	Postets
1	Aulia Putri	62	75
2	Ahmad Fauzi Nugraha	70	84
3	Aurelia Sasmita	58	73
4	Cahya Ramadhan Putra	66	80
5	Calysta Wardana	74	87
6	Cana Latifa	61	76
7	Citra Ayu Lestari	68	82
8	Dimas Alfi Pratama	55	70
9	Dinda Suci Rahma	72	85
10	Elsa Pransiska	64	78
11	Farhan Akbar	60	74
12	Freya Novalina	57	72
13	Ghaniyya Syafanira	76	89
14	Gilang Ramadhan	69	83
15	Gita Puspa Sari	63	77
16	Hendra Abigail	71	86
17	Jihan Serania	65	79
18	Jordan Mahesa Pratama	59	73
19	Keano Arkana	67	81
20	Keira Anindia Putri	73	88
21	Keisya Nazella	56	71
22	Kelvin Alfiansyah	75	90
23	Khairunnisa Zahraniyah	62	76
24	Kinara Santika Cendana	70	84
25	Laila Nur Cahaya	66	80
26	Lutfi Hakim	58	74
27	Mustika Dwi Cantika	55	80

28	Mutiara Maharani	77	91
29	Mutmainah Sekar Lestari	64	79
30	Zayn Alfarezi	61	75
Jumlah		1954	2392
Rata-Rata		65,13	79,73

No	Nama	Nilai	
		Pretest	Postets
1	Felicia Ramadhani	61	75
2	Alga Pamungkas	67	80
3	Anggita Alfariza	72	84
4	Anindia Farensa	58	71
5	Azzaf Salendra	77	89
6	Chika Amelia	54	68
7	Elvano Farzan	69	81
8	Endriko Athalla	63	76
9	Erlangga Pratama	57	70
10	Faidil Ardiansya	65	79
11	Feronika Cahya	73	86
12	Gempar Wijaya	60	74
13	Grace Alenka Sari	71	83
14	Hafizah Sarasvati	62	77
15	Intan Puspita Fitri	76	90
16	Irfan Chaniago	59	72
17	Junita Dwi Sari	68	80
18	Kanaya Restu	64	95
19	Kenzo Prananda	56	69
20	Marsel Dwi Leksmana	74	87
21	Melati Abelia	70	84
22	Muhammad Jericho	55	68
23	Popy Zearikel	78	91
24	Queensa Britania	61	73
25	Risti Meylani	69	83
26	Sultan Alfatih	58	71
27	Syakila Prameswari	75	88

28	Tiara Monika	67	81
29	Vita Herlinda	72	85
30	Wahyu Agung Saputra	75	87
Jumlah		1986	2397
Rata-Rata		66,2	79,9

Lampiran 4 : SK Pembimbing

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH

Alamat : Jalan DE. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010
 FAKULTAS TARBIYAH Fax. (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : admin@iaincurup.ac.id

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH
 Nomor : Tahun 2025
 Tentang :

PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN II DALAM PENULISAN SKRIPSI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

Menimbang	: a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ; b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diberi tugas sebagai pembimbing I dan II ;
Mengingat	: 1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ; 2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup; 3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup; 4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi; 5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B.11/3/2022, tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022 - 2026. 6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3314-Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup 7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0317 tanggal 13 Mei 2022 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.
Memperhatikan	: 1. Surat Rekomendasi dari Kemah Prodi PAI Nomor : B101/FT.8/PP.00.9/11/2025 2. Berita Acara Seminar Proposal Pada Hari Rabu, 5 November 2025

MEMUTUSKAN :

Menetapkan	Pertama	: 1. Prof. Dr. Sutarto, S. Ag., M. Pd 19740921 200003 1 003 2. Siswanto, M. Pd. I 19840723 202321 1 009
-------------------	----------------	--

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

N A M A : **Isya Rahmah Auliani**
 N I M : **21531073**
 JUDUL SKRIPSI : **Pengaruh Penggunaan Media Gamifikasi Terhadap Pemahaman Belajar PAI Siswa Di SMAN 03 Rejang Lebong.**

Kedua	: Proses bimbingan dilakukan sebanyak 12 kali pembimbing I dan 12 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;
Ketiga	: Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;
Keempat	: Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;
Kelima	: Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;
Keenam	: Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;
Ketujuh	: Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;

Ditandatangani Curup,
 20 Desember 2025


 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
 FAKULTAS TARBIYAH
 REPUBLIK INDONESIA

1. Rektor
 2. Bendahara IAIN Curup;
 3. Kepala Akademik kemahasiswaan dan kerja sama;
 4. Mahasiswa yang bersangkutan;

Lampiran 5 : Berita Acara Semprom


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBIYAH PRODI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
 Jln. Dr. AK Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax.21010
 Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

PADA HARI INI Rabu JAM 08.00 TANGGAL 5 TAHUN 2025 TELAH
 DILAKSANAKAN SEMINAR PROPOSAL MAHASISWA

NAMA : Isua Fahmah Auliani
 NIM : 21231073
 PRODI : PAI (Pendidikan Agama Islam)
 SEMESTER : 3
 JUDUL PROPOSAL : Analisis Pengaruh Penggunaan media gamifikasi terhadap hasil belajar PAI siswa di SMA N 03 Kelang Lebong

BERKENAAN DENGAN ITU, KAMI DARI CALON PEMBIMBING MENERANGKAN BAHWA :

1. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN TANPA PERUBAHAN JUDUL
2. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN DENGAN PERUBAHAN JUDUL DAN BEBERAPA HAL YANG MENYANGKUT TENTANG :
 - a. Judul diganti awalnya Analisis Pengaruh diadikikan pengaruh tanpa Analisis jadi awalnya Judulnya Pengaruh Gamifikasi terhadap hasil belajar PAI di SMA N 03 Kelang Lebong
 - b. Hasil belajar diganti menjadi pemahaman belajar jika tidak bisa me di pakai faktornya perlu di pakai dan berkaitan rumusan masalah
 - c. Penelitian relevan masih kurang dan tidak ada judul dan perbedaan Persepsi dg penelitian saya
3. PROPOSAL INI TIDAK LAYAK DILANJUTKAN KECUALI BERKONSULTASI KEMBALI DENGAN PENASEHAT AKADEMIK, PRODI DAN JURUSAN.

DEMIKIAN BERITA ACARA INI KAMI BUAT, AGAR DAPAT DIGUNAKAN DENGAN SEMESTINYA.

CALON PEMBIMBING I : Sutarto
 CALON PEMBIMBING II : Isuanto
 MODERATOR SEMINAR : Hani Santika

Lampiran 6 Surat Keterangan Penelitian

 KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP FAKULTAS TARBIYAH Jln. Dr. AK Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax.21010 Homepage: http://www.iaincurup.ac.id Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119		
Nomor	: 936/In.34/FT/PP.00.9/07/2026	22 Juli 2026
Lampiran	: Proposal dan Instrumen	
Hal	: Permohonan Izin Penelitian	
Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong Assalamualaikum Wr, Wb Dalam rangka penyusunan skripsi S.1 pada Institut Agama Islam Negeri Curup : Nama : Isya Rahmah Auliani NIM : 21531073 Fakultas/Prodi : Tarbiyah / Pendidikan Agama Islam (PAI) Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Gamifikasi Terhadap Pemahaman Materi PAI Siswa Di SMAN 03 Rejang Lebong Waktu Penelitian : 22 Juli 2026 s.d 22 Oktober 2026 Lokasi Penelitian : SMAN 03 Rejang Lebong Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada Mahasiswa yang bersangkutan. Demikian atas kerjasama dan izinnya diucapkan terimakasih Wakil Dekan 1 ,  Dr. Muhammad Taqiyuddin, M.Pd.I NIP. 197502141999031005 Tembusan : disampaikan Yth : 1. Rektor 2. Warek 1 3. Ka. Biro AUAK 4. Arsip		

Lampiran 7 Surat Izin Penelitian


PEMERINTAH PROPINSI BENGKULU
SMA NEGERI 3 REJANG LEBONG
Jl. DR. AK Gani Desa Pahawen, Curup Utara, Rejang Lebong, Bengkulu 38119
 Pos-el: sma3tcuruputara@gmail.com

SURAT IZIN
 Nomor: 421.3564 / PI / SMAN.3/RL/2026

Berdasarkan Surat dari Kementerian Agama Republik Indonesia Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup Fakultas Tarbiyah, Nomor: 936/In.34/FT/PP.00.9/07/2026 Tentang Permohonan Izin Penelitian, tanggal 22 Juli 2026; maka dengan ini kepala Sekolah SMA Negeri 3 Rejang Lebong memberikan izin kepada saudara:

Nama	: Isya Rahmah Auliani
NIM	: 21531073
Prodi	: Pendidikan Agama Islam (PAI)
Jenjang	: S-1
Fakultas	: Tarbiyah
Judul Proposal Penelitian	: <i>"Pengaruh Penggunaan Media Gamifikasi Terhadap Pemahaman Materi PAI Siswa Di SMAN 3 Rejang Lebong"</i>
Waktu Penelitian	: 22 Juli s/d 22 Oktober 2026
Tempat Penelitian	: SMAN 03 Rejang Lebong

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk dapat dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Rejang Lebong, 23 Juli 2026
 Pa. Kepala Sekolah

ULFA AINI, S.Pd
 Pembina / IVa
 NIP. 198612172009032009



Lampiran 8 : Lembar Validasi Instrumen

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENILAIAN SOAL TES MATERI NABI DAN RASUL

Nama Validator : Sri Trinawati, S.Pd.I
 Jabatan : Guru
 Instansi : SMAN 63 Rejang Lebong
 Tanggal Pengisian : Juli 2026

A. PENGANTAR
 Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap soal tes ganda yang akan dikembangkan. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. PETUNJUK
 1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut:
 5 = Sangat Baik 2 = Kurang Baik
 4 = Baik 1 = Tidak Baik
 3 = Cukup Baik

2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan kesimpulan dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

C. PENILAIAN

Aspek	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Kejelasan	1. Kejelasan judul lembar soal.				✓	
	2. Kejelasan butir pernyataan soal.				✓	
	3. Kejelasan petunjuk pengisian soal.				✓	
Ketepatan Isi	4. Ketepatan pernyataan dengan indikator.				✓	
Relevansi	5. Pernyataan berkaitan dengan tujuan penelitian.				✓	
	6. Pernyataan sesuai dengan aspek yang ingin dicapai.					✓
Ketepatan Bahasa	7. Bahasa yang digunakan mudah dipahami.				✓	
	8. Bahasa yang digunakan efektif.					✓
	9. Penulisan sesuai dengan EYD.					✓

D. KOMENTAR UMUM DAN SARAN

1

Untuk kunci jawaban coba diberi penilaian sesuai indikator pemahaman konsep per poinnya. Sedangkan untuk soal yang openended juga diperhatikan kemungkinan jawab lainnya dan dijelaskan penilaian per poin dengan indikator pemahaman konsepnya.

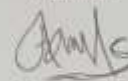
E. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, lembar soal tes ganda untuk penelitian dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk penelitian tanpa revisi
- ② Layak digunakan untuk penelitian setelah revisi
3. Tidak layak digunakan dalam penelitian

Mohon diberi tanda (O) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.

Curup, Juli 2026
Validator,



Sri Trisnawati, S.Pd.I

Lampiran 9 Cek Plagiasi

Isya rahmah Auliani			
ORIGINALITY REPORT			
38%	36%	20%	15%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS
PRIMARY SOURCES			
1	e-theses.iaincurup.ac.id Internet Source		13%
2	digilib.uinkhas.ac.id Internet Source		3%
3	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper		1%
4	Submitted to Institut Agama Islam Negeri Curup Student Paper		1%
5	repository.uin-suska.ac.id Internet Source		1%
6	journal.unpas.ac.id Internet Source		1%
7	repository.radenintan.ac.id Internet Source		1%
8	repository.uinsaizu.ac.id Internet Source		1%
9	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper		<1%
10	Submitted to UIN Syarif Hidayatullah Jakarta Student Paper		<1%
11	zombiedoc.com Internet Source		<1%
12	repository.unissula.ac.id Internet Source		<1%
13	repository.uhamka.ac.id Internet Source		<1%
14	repository.upstegal.ac.id Internet Source		<1%
15	akupintar.id Internet Source		<1%



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**

Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Talp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA	: Isyo Rahmah Nuriani
NIM	: 21571073
PROGRAM STUDI	: PAI
FAKULTAS	: Tarbiyah
DOSEN PEMBIMBING I	: Prof. Dr. Suparto, S.Ag., M.Pd
DOSEN PEMBIMBING II	: Sula Siswanto, M.Pd.i
JUDUL SKRIPSI	: Pengaruh penggunaan media gamifikasi terhadap Pemahaman Materi PAI Siswa di SMA N 03 Pajang Lebong
MULAI BIMBINGAN	:
AKHIR BIMBINGAN	:

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF PEMBIMBING I
1.	07/01/2026	Pembahasan judul menjadi kerangka materi	
2.	21/01/2026	Pembuatan instrumen tes & perbaikan	
3.	5/2/2026	Penyusunan materi UH validitas dan reliabilitas	
4.	04/2/2026	Materi tingkat keakuratan skor	
5.	29/2/2026	Pada akhir penyusunan analisis data (tentang/mengapa)	
6.	12/3/2026	Pembuatan abstrak	
7.	4/5/2026	Pembahasan instrumen materi di pembelaan	
8.	11/5/2026	Pada kesimpulan pembahasan materiya skor & jawaban	
9.	15/5/2026	6 halaman skripsi diberikan lagi	
10.	20/5/2026	Penyusunan skripsi diperbaiki lagi	
11.	21/5/2026	dibaca 3 bagian definisi Gamifikasi diganti menjadi 'definisi operasional / konsepnya'	
12.	23/5/2026	instrumen yang di instrumen tes diganti menjadi diandaikan ke indikator dari bab 2	
13.	01/6/2026	Amalah tabel soal disesuaikan dg data!	
14.	08/6/2026	dibaca 3 ditambah materinya	
15.	20/6/2026	Teknik analisis data ditambah uji prosedural analisis data dan	
16.	30/6/2026	abstrak masih diperbaiki lagi / lec. 5209	

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI SUDAH
DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN CURUP,

PEMBIMBING I,

CURUP,202
PEMBIMBING II,

Prof. Dr. Suparto, S.Ag., M.Pd
NIP. 19740921 200003 1003

Siswanto, M.Pd.i
NIP. 19840723 202321 1009

- Lembar Depan Kartu Bimbingan Pembimbing I
- Lembar Belakang Kartu Bimbingan Pembimbing II
- Kartu ini harap dibawa pada setiap konsultasi dengan Pembimbing I dan Pembimbing II



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**

Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 106 Telp. (0732) 21010-21750 Fax. 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 30110

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA	: Iyda Rahmah Auliani
NIM	: 21131073
PROGRAM STUDI	: PAI
FAKULTAS	: Tarbiyah
PEMBIMBING I	: Prof. Dr. Sutarto, S. Ag., M. Pd
PEMBIMBING II	: Siswanto, M. Pd. I
JUDUL SKRIPSI	: Pengaruh Penggunaan Media gamifikasi terhadap Pemahaman belajar PAI siswa Di SMAN 03 Rajang Lebong
MULAI BIMBINGAN	:
AKHIR BIMBINGAN	:

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF
			PEMBIMBING II
1.	20/11/2025	Pembahasan Judul, foto letak footnote	JH
2.	26/11/2025	latar belakang, kata penulisan kutang Rapi	JH
3.	22/12/2025	Ketepatan Footnote, kata baik bhs-logis dimiringkan	JH
4.	07/01/2026	Rumusan masalah, balasan masalah, penambahan footnote, kerangka berpikir diperbaiki	JH
5.	21/01/2026	ABSTRAK 1-15	JH
6.	3/2/2026	ABSTRAK Instrumen Angket / soal	JH
7.	6/2/2026	Perbaikan Penomoran tabel	JH
8.	9/2/2026	Perbaikan Cover diubah lagi Stensi	JH
9.	12/3/2026	Bagian footnote ditata	JH
10.	14/3/2026	Jumlah BAB/COI menjadi 23 sesuai	JH
11.	7/4/2026	Rumusan Stensi diperbaiki lagi dan disipikan	JH
12.	2/4/2026	Perbaikan abstrak masih salah	JH
13.	6/4/2026	Jumlah antar soal diperbaiki lagi	JH
14.	7/4/2026	Uraian jawaban soal validasi masih salah dan diperbaiki	JH
15.	9/4/2026	Daftar Pustaka diperbaiki lagi	JH
16.	6/5/2026	ABSTRAK Ulang	JH

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI
SUDDAH DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN
CURUP

CURUP,202

PEMBIMBING I,

PEMBIMBING II,

Prof. Dr. Sutarto, S. Ag., M. Pd.
 NIP. 19740921 200003 1 003

Siswanto, M. Pd. I.
 NIP. 19840723 2023 21 009

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Kontrol	30	55	77	65.13	6.527
Valid N	30				

Kategori	Rumus Batas Interval	Interval Nilai	Frekuensi	Persen
Sangat Tinggi	$X \geq \mu + 1,5\sigma$	$\geq 73,38$	3	10,0%
Tinggi	$\mu + 0,5\sigma \leq X < \mu + 1,5\sigma$	67,88 – 73,37	6	20,0%
Sedang	$\mu - 0,5\sigma \leq X < \mu + 0,5\sigma$	62,38 – 67,87	12	40,0%
Rendah	$\mu - 1,5\sigma \leq X < \mu - 0,5\sigma$	56,88 – 62,37	7	23,3%
Sangat Rendah	$X < \mu - 1,5\sigma$	$< 56,88$	2	6,7%
Total			30	100%

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Eksperimen	30	68	95	79.90	7.595
Valid N	30				

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	2.417	1	58	.125
	Based on Median	2.319	1	58	.133
	Based on Median and with adjusted df	2.319	1	55.485	.134
	Based on trimmed mean	2.479	1	58	.121

Independent Sample t Test										
		Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means							
		F	.Sig	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Nilai	Equal variances assumed	2.417	.295	.095	58	.025	.167	1.763	3.363	3.696
	Equal variances not assumed			.095	64.917	.025	.167	1.763	3.367	3.700

KELAS EKSPERIMEN



Pembelajaran Menggunakan Gamifikasi



Pembelajaran Menggunakan Gamifikasi



Pembelajaran Menggunakan Gamifikasi

KELAS KONTROL



Pembagian Soal Tes



Pembelajaran Konvensional



Lampiran 11 Media Pembelajaran

RODA PUTAR PAI

NABI DAN RASUL

"Belajar Seru, Iman Bertambah!"

PUTAR DAN JAWAB!

- 1 PERTANYAAN**
Jawab pertanyaan tentang nabi dan rasul.
- 2 TANTANGAN**
Selesaikan tantangan yang diberikan oleh guru.
- 3 Siapa Aku?**
Tebak nabi/rasul berdasarkan petunjuk yang diberikan.
- 4 BENAR / SALAH**
Guru membacakan pernyataan, tentukan benar atau salah.
- 5 URUTKAN**
Urutkan nama-nabi dari yang pertama sampai terakhir.
- 6 BONUS POIN**
Dapatkan bonus 10 poin untuk kelompokmu!
- 7 KARTU GAMBAR**
Ambil kartu gambar, sebutkan nama nabi dan mukjizatnya.
- 8 KESEMPATAN KEDUA**
Jika sudah, dapat kesempatan untuk menjawab lagi.

ATURAN PERMAINAN

1. Setiap kelompok bergiliran memutar roda.
2. Roda berhenti pada salah satu kategori.
3. Kelompok menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tantangan sesuai kategori.
4. Jawaban benar mendapatkan 10 poin, tantangan berhasil 15 poin, bonus sesuai instruksi.
5. Kelompok dengan poin terbanyak menjadi pemenang.

CONTOH PERTANYAAN

- Siapakah nabi pertama yang diutus Allah?
- Nabi yang mendapat mukjizat dapat membelah lautan adalah...
- Kitab apa yang diturunkan kepada Nabi Musa?
- Sebutkan 3 sifat wajib bagi rasul!
- Nabi Muhammad saw. adalah nabi dan rasul yang ke berapa?

PAPAN SKOR

KELOMPOK	SKOR
Kelompok 1	
Kelompok 2	
Kelompok 3	
Kelompok 4	
Kelompok 5	

PEMENANG

DUTA ILMU PAI

REWARD

Stiker Bintang
 Sertifikat
 Duta Ilmu PAI

“Setungguhnya telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan dia banyak menyebut Allah.”

(QS. Al-Ahzab: 21)

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Isya Rahmah Auliani adalah nama penulis skripsi ini. Penulis lahir dari orang tua Bapak Suhaimi dan Ibu Nirwana sebagai anak pertama dari 3 saudara. Penulis dilahirkan di Curup, Kecamatan Curup, Kabupaten Rejang Lebong, pada tanggal 05 Juli 2002. Penulis bertempat tinggal di Jalan Baru Gang Selatan, Kecamatan Curup, Kabupaten Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu. Penulis menempuh pendidikan di SDN 06 Rejang Lebong, melanjutkan sekolah pada jenjang menengah di SMPN 04 Rejang Lebong dan menyelesaikan pada tahun 2018/2019 dan melanjutkan sekolah pada jenjang menengah atas di SMAN 03 Rejang Lebong menyelesaikan pada tahun 2021. Penulis melanjutkan pendidikan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) curup pada tahun 2021 pada program studi Pendidikan Agama Islam dan insyaAllah akan menyelesaikannya studi Strata Satu (S1) dengan gelar sarjana pendidikan (S.Pd) tahun 2026. Alhamdulillah penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan skripsi penelitian kuantitatif dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Gamifikasi terhadap Pemahaman Materi PAI Siswa di SMAN 03 Rejang Lebong."

\