

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING*
BERBANTUAN CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
DITINJAU DARI KEMAMPUAN BERPIKIR TINGKAT TINGGI (HOTS)
PADA MATA PELAJARAN PAI KELAS III DI SD N 63 LEBONG**

TESIS

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M. Pd)
Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI)



OLEH:

DEVI PURNAMA SARI HS

NIM: 23871006

**PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
TAHUN 2025 M/ 1447**

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Devi Permata Sari HS

NIM : 23871006

Tempat dan Tanggal Lahir : Pl. Panggang Estim, 20 Juli 1998

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis saya yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan Aplikasi Canva dan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS) terhadap Hasil Belajar (Studi Quasi Eksperimen pada Mata Pelajaran PAI Kelas III di SD N 63 Lebong), benar-benar karya asli saya, kecuali yang dicantumkan sumbernya. Apabila di kemudian terdapat di dalamnya kesalahan dan/kekeliruan, hal tersebut sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya sendiri.

Ditandatangani pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dipergunakan seperlunya.

Carang, 19 Juni 2025

Saya yang menyatakan

Devi Permata Sari HS

NIM. 23871006



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
PROGRAM PASCASARJANA
Jl. Dr. Ak. Gani No 1 Kotak Pos 10 Telp. (0732) 21010 Curup 39113

PERSETUJUAN PEMBIMBING TESIS

Nama : Devi Parnama Sari HS
NIM : 23871006
Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan Carya terhadap Hasil Belajar Siswa Ditinjau dari Kemampuan Berpikir *Tingkat Tinggi (HOTS)* pada Mata Pelajaran PAI Kelas III di SD N 63 Lebong

Pembimbing I

Prof. Dr. Hendra Harni, M. Pd
NIP. 19751108 2003121 001

Curup, 18 Agustus 2025
Pembimbing II

Dr. Guntur Gunawan, M. Kom
NIP. 19800703 2009011 007

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Islam (PAI) S2



Dr. Dedi Wanto, MA
NIP. 19871108 201903 1 004

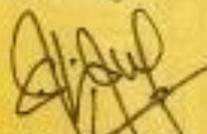
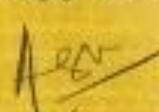
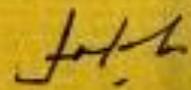
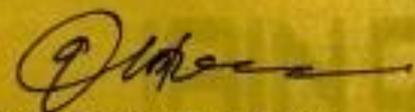


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
PROGRAM PASCASARJANA

Jl. Dr. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 10 Telp. (0732) 21090 Curup 29113

PERSETUJUAN TIM PENGUJI TESIS

Tesis yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan *Canva* terhadap Hasil Belajar Siswa Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (*HOTS*) pada Mata Pelajaran PAI Kelas III di SD N 63 Lebong" Yang ditulis oleh Devi Purnama Sari HS, NIM. 23871006, Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Pascasarjana IAIN Curup, telah diperbaiki sesuai dengan permintaan Tim Penguji Ujian Tesis.

Ketua Sidang  Dr. Deri Wanta, MA NIP. 19871108 201903 1 004	Tanggal 08-08-2025
Penguji Utama  Dr. Asri Karolina, M. Pd.1 NIP. 198912252015032006	Tanggal 12-08-2025
Penguji I/Pembimbing I  Prof. Dr. Hendra Harmi, M. Pd NIP. 19751108 2003121 001	Tanggal 18-08-2025
Sekretaris /Pembimbing II  Dr. Guntur Gunawan, M. Kom NIP. 19800703 2009011 007	Tanggal 18-08-2025

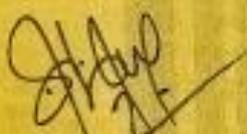
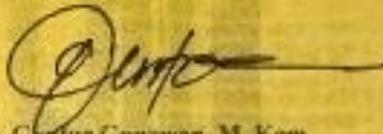
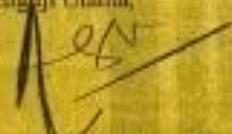
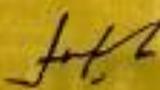


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
PROGRAM PASCASARJANA

Jl. Dr. Ak. Gani No 1 Kotak Pos 10 Telp. (0732) 21010 Curup 39113

HALAMAN PENGESAHAN
No. 61/In.34/PS/PP.00.9/VIII/2025

Tesis yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan Canva terhadap Hasil Belajar Siswa Ditinjau dari Kemampuan Berpikir *Tingkat Tinggi (HOTS)* pada Mata Pelajaran PAI Kelas III di SD N 63 Lebong" Yang ditulis oleh Devi Purnama Sari HS, NIM. 23871006 Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Pascasarjana IAIN Curup, telah diuji dan dinyatakan LULUS pada tanggal 08 Agustus 2025 serta sudah diperbaiki sesuai dengan permintaan tim penguji dalam sidang ujian tesis.

Ketua,  Dr. Deri Wantu, MA NIP. 19871108 201903 1 004	Sekretaris Sidang/Penguji II,  Dr. Gustur Gunawan, M. Kom NIP. 19800703 2009011 007
Penguji Utama,  Dr. Asri Karolina, M. Pd.I NIP. 198912252015032006	Tanggal 18-08-2025
Penguji I,  Prof. Dr. Hendra Harmi, M. Pd NIP. 19751108 2003121 001	Tanggal 18-08-2025
Mengesahkan Rektor IAIN Curup,  Prof. Dr. H. Idi Warsah, M.Pd.I NIP. 19750415 200501 1 009	08 Agustus 2025 Dekan Pascasarjana IAIN Curup  Prof. Dr. Hamengkubuwono, M.Pd. NIP. 19630826 199003 1 001

ABSTRAK

Devi Purnama Sari HS, NIM. 23871006 “Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan Canva terhadap Hasil Belajar Siswa Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (*HOTS*) pada Mata Pelajaran PAI Kelas III di SD N 63 Lebong”, Tesis pada Program Studi Pendidikan Agama Islam IAIN Curup.

Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui 1) Perbedaan hasil belajar siswa yang belajar dengan penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan aplikasi Canva dengan hasil belajar siswa yang menerapkan model pembelajaran konvensional tanpa bantuan canva. 2) Perbedaan hasil belajar siswa yang memiliki kemampuan berpikir Tingkat tinggi dengan siswa yang memiliki kemampuan berpikir Tingkat rendah. 3) Pengaruh interaksi dari model pembelajaran *game based learning* dengan berbantuan canva dan kemampuan berpikir Tingkat tinggi terhadap hasil belajar siswa. 4) Perbedaan hasil belajar siswa dengan diterapkan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan aplikasi Canva pada siswa yang memiliki kemampuan berpikir Tingkat rendah dengan siswa yang belajar dengan model pembelajaran konvensional tanpa bantuan canva. 5) Perbedaan hasil belajar siswa dengan diterapkan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan aplikasi Canva pada siswa yang memiliki kemampuan berpikir Tingkat tinggi dengan siswa yang belajar dengan model pembelajaran konvensional tanpa bantuan canva.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian quasi eksperimen. Dengan desain *nonquivalent kontrol grup*. Populasi penelitian yaitu 44 siswa kelas III SD N 63 Lebong dan sampel yang digunakan adalah 40 siswa. Pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes hasil belajar. Instrument yang digunakan adalah tes uraian untuk mengukur berpikir Tingkat tinggi dan pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar siswa yang sudah valid dan reliable. Data dianalisis analisis uji anava dua jalur dan dilanjutkan dengan *uji tuckey*.

Hasil penelitian menunjukkan 1) Model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan aplikasi Canva terbukti lebih efektif dibandingkan model konvensional, dengan hasil ANAVA dua jalur menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, menandakan perbedaan hasil belajar yang signifikan. 2) Kemampuan berpikir tingkat tinggi (*HOTS*) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa, dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, menunjukkan bahwa siswa *HOTS* memiliki hasil belajar lebih tinggi dibanding siswa dengan kemampuan berpikir rendah. 3) Terdapat interaksi signifikan antara model pembelajaran dan kemampuan berpikir terhadap hasil belajar, ditunjukkan oleh nilai signifikansi $0,004 < 0,05$ berdasarkan ANAVA dua jalur. 4) Siswa *HOTS* yang belajar dengan GBL Canva memiliki hasil belajar rata-rata 85,90, lebih tinggi dibandingkan model konvensional 78,60, dengan $Q_{hitung} = 4,03 > Q_{tabel} 2,90$ ($\alpha = 0,05$) dan $3,80$ ($\alpha = 0,01$). 5) Siswa berpikir rendah dengan GBL Canva memperoleh rata-rata 67,60, lebih tinggi dari model konvensional 49,60, dengan $Q_{hitung} = 10,72 > Q_{tabel} 2,90$ ($\alpha = 0,05$) dan $3,80$ ($\alpha = 0,01$).

Kata kunci : *Game Based Learning, Canva, HOTS, Hasil Belajar*

ABSTRACT

Devi Purnama Sari HS, Student ID: 23871006 “The Effect of Canva-Assisted Game-Based Learning Model on Student Learning Outcomes Reviewed from High-Order Thinking Skills (HOTS) in Islamic Religious Education Subject for Grade III at SD N 63 Lebong”, Thesis submitted to the Islamic Religious Education Study Program, IAIN Curup.

This study aims to examine: (1) the differences in learning outcomes between students taught using the Game-Based Learning (GBL) model assisted by the Canva application and those taught using a conventional learning model without Canva; (2) the differences in learning outcomes between students with higher order thinking skills (HOTS) and those with lower-level thinking skills; (3) the interaction effect between the GBL model assisted by Canva and students' thinking skills on their learning outcomes; (4) the difference in learning outcomes between students with low-level thinking skills taught using the GBL Canva model and those taught using the conventional model; and (5) the difference in learning outcomes between students with HOTS taught using the GBL Canva model and those taught using the conventional model.

The research employed a quasi-experimental method with a non-equivalent control group design. The population consisted of 44 third-grade students at SD N 63 Lebong, with a sample of 40 students selected using purposive sampling. Data were collected through learning outcome tests. The instruments used included essay tests to measure HOTS and multiple-choice tests to assess learning outcomes, both of which had been validated and proven reliable. Data were analyzed using two-way ANOVA followed by Tukey's post-hoc test.

The results of the study indicate that: (1) the GBL model assisted by Canva is significantly more effective than the conventional learning model, as evidenced by a significance value of $0.000 < 0.05$ in the two-way ANOVA; (2) HOTS has a significant effect on students' learning outcomes, with a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating that students with HOTS perform better than those with lower thinking skills; (3) there is a significant interaction effect between the learning model and thinking ability on learning outcomes, with a significance value of $0.004 < 0.05$; (4) students with HOTS taught using the GBL Canva model achieved an average score of 85.90, higher than those taught using the conventional model, who scored 78.60 ($Q_{\text{count}} = 4.03 > Q_{\text{table}} = 2.90$ at $\alpha = 0.05$ and 3.80 at $\alpha = 0.01$); and (5) students with low-level thinking skills taught using the GBL Canva model achieved an average score of 67.60, significantly higher than those in the conventional model group, who scored 49.60 ($Q_{\text{count}} = 10.72 > Q_{\text{table}} = 2.90$ at $\alpha = 0.05$ and 3.80 at $\alpha = 0.01$).

Keywords: *Game Based Learning, Canva, HOTS, Learning Outcomes*

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah, puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT yang telah senantiasa melimpahkan, rahmat, taufik dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yaitu tesis yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan Canva terhadap Hasil Belajar Siswa Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS) pada Mata Pelajaran PAI Kelas III di SD N 63 Lebong”. Semoga Tesis ini dapat memberikan manfaat, dan mendapatkan ridho Allah SWT. Ya Allah semoga Engkau senantiasa curahkan keberkahan kepada baginda Nabi Muhammad SAW, kepada keluarga-keluarga beliau, sahabat-sahabat beliau, hingga pengikut beliau yang senantiasa istiqomah berpegang teguh diatas sunnah.

Penulis menyadari dalam menyelesaikan Tesis ini tentunya tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dorongan dan arahan dari semua pihak. Dengan demikian penuh kerendahan hati, maka penulis mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT dan ucapan terimakasih yang tak terhingga kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd.I., selaku Rektor IAIN Curup
2. Bapak Dr. Yusefri, M.Ag. selaku Wakil Rektor I, Bapak Dr. Muhammad Istan, S.E.,M.Pd., M.M. selaku Wakil Rektor II, Bapak Dr. Nelson. M.Pd.I selaku Wakil Rektor III Institu Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
3. Bapak Prof. Dr. Hamengkubuwono, M. Pd Selaku Direktur Pascasarjana
4. Bapak Dr. Deri Wanto, MA selaku Ketua Program Studi Pascasarjana Pendidikan Agama Islam IAIN Curup

5. Bapak Prof. Dr. Hendra Harmi, M. Pd selaku Pembimbing Akademik sekaligus pembimbing I dan Bapak Dr. Guntur Gunawan, M. Kom. selaku pembimbing II yang telah memberi banyak bimbingan, arahan, motivasi yang luar biasa, dalam menyelesaikan Tesis ini.
6. Ibu Dr. Asri Karolina, M. Pd. I selaku penguji utama yang telah memberikan banyak arahan dalam memperbaiki tesis ini.
7. Seluruh dosen Program Studi Program Studi Pascasarjana Pendidikan Agama Islam yang telah mengajarkan berbagai pengetahuan dan keterampilan selama menimba ilmu pengetahuan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
8. Bapak Mawardi, M.Pd. selaku Kepala Sekolah SD N 63 Lebong dan Ibu Zora Wulandarai, S. Pd. selaku guru PAI serta Bapak/Ibu Guru SD N 63 Lebong yang telah memberikan kemudahan kepada peneliti dalam memperoleh data di lapangan.

Penulis menyadari, bahwa penyusunan Tesis ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis mengharapkan kritik dan saran dari pihak manapun guna untuk penyempurnaannya. Semoga Tesis ini dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca, institusi pendidikan dan masyarakat luas.

Curup, 16 Agustus 2025

Penulis



Devi Purnama Sari HS

NIM.23871006

MOTTO

"Ilmu tanpa amal adalah sia-sia, amal tanpa ilmu adalah kesesatan."

— Imam Al-Ghazali

PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Subhanahu wa Ta'ala, Dzat Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Atas segala limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan tesis ini dengan segala suka dan dukanya.

Tesis ini penulis persembahkan kepada:

1. Ayahanda Herwansyah dan Ibunda Sri Utama Terima kasih atas cinta, doa, dukungan, dan segala pengorbanan yang tak terbalas oleh apapun. Kalian adalah sumber kekuatan dan semangat dalam setiap langkah hidupku.
2. Adikku tersayang, Desi Permata Sari, S.Pd Adik yang selalu setia menemani dalam proses penelitian ini, memberikan dukungan moril dan tenaga yang tulus. Terima kasih atas kehadiranmu yang begitu berarti dalam setiap tahapan perjuangan ini.
3. Keluarga besar SD Negeri 84 Lebong, Tempat pengabdian dan tempat tumbuh bersama dalam dunia pendidikan. Terima kasih atas semua dukungan dan motivasi yang diberikan selama proses studi ini berlangsung.
4. Kepala Sekolah SD N 63 Lebong Bapak Mawardi, M. Pd Guru-Guru SD N 63 Lebong, terkhusus kepada Ibu Zora Wulandari, S.Pd Terima kasih atas kesempatan dan bantuan selama pelaksanaan penelitian. Kerja sama yang diberikan menjadi bagian penting dalam tersusunnya karya ini.

5. Akhwat Fillah Pascasarjana 4A dan Teman-teman Lokal 4A, Terima kasih atas kebersamaan, semangat, dan doa yang selalu menguatkan. Kalian adalah bagian dari perjalanan indah ini.
6. Bapak Prof. Hendra Harmi, M.Pd dan Bapak Dr. Guntur Gunawan, M.Kom Pembimbing I dan II yang dengan penuh kesabaran dan dedikasi membimbing penulis. Terima kasih atas ilmu, arahan, dan motivasi yang sangat berarti selama penyusunan tesis ini
7. Untuk Almarhumma Ibu Dr. Eka Yanuarti, M. Pd terimakasih bimbingan, ilmu, motivasi dan kepercayaan selama ini syurga tempatmu bu.
8. Untuk diriku sendiri, Terima kasih telah bertahan sejauh ini. Untuk setiap malam penuh air mata, setiap lelah yang tak terlihat, setiap doa dalam diam, dan setiap langkah yang terus dilanjutkan meski dunia seakan tak bersahabat. Terima kasih telah percaya bahwa cahaya selalu ada di ujung jalan, dan bahwa setiap perjuangan ini bermakna. Semoga langkah ini menjadi bagian dari jalan panjang menuju keberkahan dan ridha-Nya.

Semoga segala kebaikan dan bantuan yang telah diberikan mendapatkan balasan terbaik dari Allah SWT. Aamiin Ya Rabbal 'Alamiin.

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
MOTTO.....	ix
PERSEMBAHAN	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Batasan Masalah.....	10
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian.....	11
F. Manfaat Penelitian	12
BAB II LANDASAN TEORI	14
A. Landasan Teori	14
B. Penelitian Terdahulu.....	54
C. Kerangka Berpikir.....	61
D. Hipotesis.....	63
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	64
A. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian	64
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	67
C. Populasi dan Sampel	67
D. Variabel Penelitian	70
E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	72

F. Uji Coba Instrumen	77
G. Teknik Analisis Data	92
H. Hipotesis Statistik	99
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	102
A. Hasil Penelitian	102
B. Pembahasan.....	140
BAB V PENUTUP.....	163
A. Kesimpulan	163
B. Saran.....	165
C. Keterbatasan Penelitian.....	166
DAFTAR PUSTAKA.....	169

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Desain Penelitian Non Equivalent Control Group Design	65
Tabel 3. 2 Rancangan Eksperimen Menggunakan Pendekatan Analisis Varians (ANAVA) Faktorial Dua Arah	66
Tabel 3. 3 Data Jumlah Peserta Didik Kelas III di SD Negeri 63 Lebong	68
Tabel 3. 4 Rekapitulasi Hasil Uji Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS) Sisw.....	69
Tabel 3. 5 Hasil Tes Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi siswa.....	69
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Instrumen soal HOTS	75
Tabel 3. 7 Kisi-kisi Instrumen Hasil belajar	76
Tabel 3. 8 Kriteria Validasi Butir Soal Penelaahan Ahli Substansi.....	78
Tabel 3. 9 Kriteria Validasi Butir Soal Berdasarkan Penelaahan Validator Substansi.....	78
Tabel 3. 10 Kategori Valditas Soal dari Validator	79
Tabel 3. 11 Kriteria reliabilitas	83
Tabel 3. 12 Uji Reliabilitas Instrumen Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS)	84
Tabel 3. 13 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes Hasil belajar siswa	84
Tabel 3. 14 Kriteria Tingkat Kesukaran	86
Tabel 3. 15 Kriteria Daya Pembeda.....	89
Tabel 4. 1 Hasil Tes Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS) siswa	104
Tabel 4. 2 Deskripsi Statistik Pretest Hasil Belajar Siswa pada Kelas Eksperimen.....	106
Tabel 4. 3 Distribusi Frekuensi Dan Persentase Skor Pre-Test Hasil belajar	106
Tabel 4. 4 Statistik Skor Post Test Hasil belajar Siswa Kelas Eksperimen.	107
Tabel 4. 5 Distribusi Frekuensi dan Persentase Nilai Post-Test Hasil Belajar Peserta Didik	108
Tabel 4. 6 Statistik Skor Pre-test Hasil belajar Siswa Kelas Kontrol.....	109
Tabel 4. 7 Penyajian Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Pre-Test Hasil Belajar.....	110
Tabel 4. 8 Statistik Skor Post-test hasil belajar Siswa Kelas Kontrol	111
Tabel 4. 9 Distribusi Frekuensi Dan Persentase Skor Post-Test Hasil belajar	112
Tabel 4. 10 Statistik Skor Tes hasil belajar siswa yang belajar dengan model pembelajaran game based learning dengan berbantuan Aplikasi Canva (A ₁)	114
Tabel 4. 11 Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar Siswa yang Menerima Pembelajaran melalui Model Game Based Learning Berbantuan Aplikasi Canva (A ₁)	115

Tabel 4. 12 Statistik Hasil belajar PAI siswa dengan model pembelajaran konvensional tanpa bantuan aplikasi canva (A_2).....	116
Tabel 4. 13 Distribusi Frekuensi Dan Persentase Skor Hasil belajar PAI siswa dengan model pembelajaran konvensional tanpa bantuan aplikasi canva (A_2)	117
Tabel 4. 14 Statistik Hasil belajar Siswa yang memiliki kemampuan berpikir Tingkat rendah (B_1).....	118
Tabel 4. 15 Distribusi Frekuensi Dan Persentase Skor Siswa yang memiliki kemampuan berpikir Tingkat rendah (B_1)	119
Tabel 4. 16 Statistik Hasil belajar Siswa yang memiliki kemampuan berpikir Tingkat rendah (B_2).....	120
Tabel 4. 17 Penyebaran Frekuensi dan Persentase Skor Peserta Didik dengan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (B_2).....	120
Tabel 4. 18 Statistik Skor Hasil belajar Siswa yang memiliki kemampuan Tingkat rendah yang diajarkan dengan model pembelajaran game based learning berbantuan aplikasi canva (A_1B_1)	121
Tabel 4. 19 Distribusi Frekuensi Dan Persentase Skor hasil belajar Siswa yang memiliki kemampuan Tingkat rendah yang diajarkan dengan model pembelajaran game based learning berbantuan aplikasi canva (A_1B_1)	122
Tabel 4. 20 Statistik Skor Hasil belajar Siswa yang memiliki kemampuan Tingkat Tinggi yang diajarkan dengan model pembelajaran game based learning berbantuan aplikasi canva (A_1B_2).....	123
Tabel 4. 21 Rekapitulasi Frekuensi dan Persentase Nilai Hasil Belajar pada Siswa Berkemampuan Tinggi yang Diajar dengan Model Game Based Learning Berbasis Canva (A_1B_2)	124
Tabel 4. 22 Statistik Skor Hasil belajar Siswa yang memiliki kemampuan Tingkat rendah yang diajarkan dengan model pembelajaran game based learning berbantuan aplikasi canva (A_2B_1).....	125
Tabel 4. 23 Distribusi Frekuensi Dan Persentase Skor hasil belajar Siswa yang memiliki kemampuan Tingkat rendah yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional tanpa berbantuan aplikasi canva (A_2B_1)	126
Tabel 4. 24 Statistik Skor Hasil belajar Siswa yang memiliki kemampuan Tingkat Tinggi yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional tanpa berbantuan canva (A_2B_2)	127
Tabel 4. 25 Distribusi Frekuensi Dan Persentase Skor hasil belajar Siswa yang memiliki kemampuan Tingkat tinggi yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional tanpa berbantuan canva (A_2B_2)...	128
Tabel 4. 26 Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen.....	130
Tabel 4. 27 Hasil Uji Normalitas Data pada Kelas Kontrol	130
Tabel 4. 28 Ringkasan Hasil Uji Normalitas Berdasarkan Masing-Masing Kelompok	131

Tabel 4. 29 Rekapitulasi Hasil Uji Homogenitas Variansi pada Kelas Eksperimen.....	133
Tabel 4. 30 Hasil Uji Homogenitas Kelas Kontrol.....	133
Tabel 4. 31 Rekapitulasi Hasil Uji Homogenitas	134
Tabel 4. 32 Hasil Uji ANAVA Dua Jalur	135
Tabel 4. 33 Analisis Univariat Varians	135
Tabel 4. 34 Hasil Uji Tuckey Perbedaan hasil belajar siswa yang memiliki kemampuan berpikir Tingkat tinggi dengan model pembelajaran game based learning dengan berbantuan aplikasi canva dengan model pembelajaran konvensional tanpa bantuan aplikasi	139
Tabel 4. 35 Hasil Uji Tuckey Perbedaan hasil belajar siswa yang memiliki kemampuan berpikir Tingkat rendah dengan model pembelajaran game based learning dengan berbantuan aplikasi canva dengan model pembelajaran konvensional tanpa bantuan aplikasi canva	140

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 menampilkan representasi visual dari halaman utama antarmuka pengguna pada aplikasi Canva	30
Gambar 2. 2 Tampilan Beranda Pada Aplikasi Canva.....	31
Gambar 2. 3 Tampilan Icon pada Aplikasi Canva	31
Gambar 2. 4 Pamphlet pada Aplikasi Canva.....	31
Gambar 2. 5 Hasil Desain	32
Gambar 2. 6 Skema Konseptual Kerangka Berpikir	62
Gambar 3. 1 Variabel X dengan Y	71
Gambar 3. 2 Kerangka Prosedural Analisis Data.....	101
Gambar 4. 1 Grafik Distribusi Sampel Penelitian	105
Gambar 4. 2 Diagram Pie Distribusi Frekuensi Hasil Pre-Test pada Kelas Eksperimen	107
Gambar 4. 3 Diagram Lingkaran Distribusi Skor Post-Test Kelas Eksperimen	109
Gambar 4. 4 Diagram Presentase Frekuensi Skor Pre-Test pada Kelas Kontrol.....	110
Gambar 4. 5 Diagram Lingkaran Distribusi Frekuensi Skor Post-Test Kelas Kontrol.....	112
Gambar 4. 6 Diagram Lingkaran Frekuensi hasil belajar siswa yang belajar dengan model pembelajaran game based learning dengan berbantuan Aplikasi Canva	116
Gambar 4. 7 Diagram Lingkaran Frekuensi Hasil belajar PAI siswa dengan model pembelajaran konvensional tanpa bantuan aplikasi canva	118
Gambar 4. 8 Diagram Lingkaran Frekuensi Siswa yang memiliki kemampuan berpikir Tingkat rendah	119
Gambar 4. 9 Diagram Lingkaran Frekuensi Siswa yang memiliki kemampuan berpikir Tingkat tinggi.....	121
Gambar 4. 10 Diagram Pie Frekuensi Hasil Belajar pada Kelompok Siswa dengan Kemampuan Berpikir Rendah yang Diajar Menggunakan Model Game Based Learning Berbasis Canva	123
Gambar 4. 11 Diagram Lingkaran Frekuensi hasil belajar Siswa yang memiliki kemampuan Tingkat tinggi yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional tanpa berbantuan canva	125
Gambar 4. 12 Diagram Lingkaran Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Berkemampuan Rendah yang Mendapatkan Pembelajaran Konvensional Tanpa Bantuan Aplikasi Canva	127

Gambar 4. 13 Diagram Lingkaran Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Berkemampuan Tinggi yang Mengikuti Pembelajaran Konvensional Tanpa Dukungan Canva 129

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS) Sebelum Uji Validitas	176
Lampiran 2 Soal Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS) Sebelum Uji Validitas	177
Lampiran 3 Kunci Jawaban Soal Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS) Sebelum Uji Validitas	178
Lampiran 4 Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS) Setelah Uji Validitas.....	179
Lampiran 5 Soal Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS) Setelah Uji Validitas	180
Lampiran 6 Kunci Jawaban Soal Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS) Sebelum Uji Validitas	181
Lampiran 7 Pedoman Penskoran Tes Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS)	182
Lampiran 8 Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar Sebelum Uji Validitas.....	184
Lampiran 9 Soal Hasil Belajar Sebelum Uji Validitas (Pretes dan Posttes)	185
Lampiran 10 Kunci Jawaban Soal Hasil Belajar Sebelum Uji Validitas (Pretes dan Posttes)	195
Lampiran 11 Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar Setelah Uji Validitas	196
Lampiran 12 Soal Hasil Belajar Sebelum Uji Validitas (Pretes dan Posttes).....	197
Lampiran 13 Kunci Jawaban Soal Hasil Belajar Setelah Uji Validitas (Pretes dan Posttes)	205
Lampiran 14 Modul Ajar Kelas Eksperimen	206
Lampiran 15 Modul Ajar Kelas Kontrol	214
Lampiran 16 Lembar Validasi Instrumen Tes.....	220
Lampiran 17 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Tes Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS)	226
Lampiran 18 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal Tes Uraian HOTS.....	228
Lampiran 19 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Tes Hasil Belajar Siswa	229
Lampiran 20 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal Tes Pilihan Ganda Hasil Belajar Siswa.....	233
Lampiran 21 Hasil Uji Daya Pembeda Soal Tes Hasil Belajar Siswa	234
Lampiran 22 Hasil Uji Validitas, Uji Daya Pembeda, dan Uji Tingkat Kesukaran Soal Tes Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS)	235
Lampiran 23 Hasil Uji Validitas, Uji Daya Pembeda, dan Uji Tingkat Kesukaran Soal Tes Hasil Belajar Siswa	236

Lampiran 24 Hasil Tes Kemampuan Awal (Pretest) untuk menentukan Berpikir Tingkat Tinggi siswa	238
Lampiran 25 Hasil Belajar Siswa	239
Lampiran 26 Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Kelompok	240
Lampiran 27 Hasil Deskriptif Statistik dari SPSS.....	241
Lampiran 28 Hasil Uji Normalitas	246
Lampiran 29 Hasil Uji Homogenitas.....	248
Lampiran 30 Hasil Uji Tuckey	249
Lampiran 31 Proses Penelitian	250

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran kunci sebagai landasan utama dalam mendukung pembangunan nasional, di mana tingkat keberhasilannya sangat memengaruhi kemajuan suatu bangsa. Dalam konteks globalisasi dan pesatnya perkembangan teknologi digital, pendidikan tidak hanya bertugas memenuhi kebutuhan dasar masyarakat, tetapi juga berperan penting dalam mencetak sumber daya manusia yang mampu bersaing secara global. Salah satu strategi efektif untuk mewujudkan tujuan tersebut adalah dengan mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran¹. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya menjadikan proses belajar lebih menarik dan interaktif, tetapi juga berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman siswa serta mendorong motivasi mereka terhadap materi pelajaran yang disampaikan.

Pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan tidak hanya bertujuan menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif, melainkan juga memiliki peran penting dalam memperdalam pemahaman siswa serta meningkatkan motivasi mereka terhadap materi yang diajarkan. Kehadiran teknologi memungkinkan penggunaan berbagai media pembelajaran yang

¹ Ade Fricticarani and others, 'Strategi Pendidikan Untuk Sukses Di Era Teknologi 5.0', *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 4.1 (2023), h. 56–68.

beragam, bersifat visual, dan kontekstual, sehingga dapat disesuaikan dengan karakteristik gaya belajar masing-masing peserta didik. Oleh karena itu, integrasi teknologi menjadi unsur yang krusial dan memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan capaian hasil belajar siswa.

Hasil belajar itu sendiri merupakan indikator utama dalam menilai sejauh mana peserta didik telah mencapai kompetensi yang ditetapkan dalam kurikulum. Pencapaian hasil belajar ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik dari dalam diri peserta didik (internal) maupun dari luar (eksternal). Faktor internal mencakup aspek seperti motivasi, minat belajar, kesiapan mental, serta kebiasaan belajar siswa. Sementara itu, faktor eksternal meliputi peran keluarga, strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru, pemanfaatan media pembelajaran, serta ketersediaan dan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran.

Di SD Negeri 63 Lebong, pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) masih belum optimal dan perlu ditingkatkan secara sistematis. Berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan sejumlah kendala yang memengaruhi mutu pembelajaran. Salah satu persoalan utama yang teridentifikasi adalah rendahnya hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran PAI. Banyak siswa belum mencapai nilai sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, yaitu 70. Kondisi ini mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran yang selama ini digunakan belum sepenuhnya efektif dalam membantu siswa memahami materi secara komprehensif.

Metode pembelajaran yang diterapkan masih bersifat tradisional, didominasi oleh ceramah dengan interaksi yang terbatas antara guru dan siswa. Padahal, menurut teori konstruktivisme yang dikembangkan oleh Jean Piaget, proses belajar yang ideal melibatkan partisipasi aktif peserta didik, di mana mereka membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungannya. Sayangnya, metode konvensional tersebut tidak mampu memicu aktivitas berpikir kreatif dan analitis siswa, sehingga berakibat pada rendahnya keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Pra-survei yang dilakukan di SD Negeri 63 Lebong memperkuat temuan tersebut, menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran PAI masih sangat minim dan belum dimaksimalkan. Observasi ini dilaksanakan pada dua kelas, yakni Kelas A dan Kelas B, yang masing-masing terdiri dari 22 siswa, sehingga total peserta didik yang diamati berjumlah 44 orang. Tujuan utama dari pra-survei ini adalah untuk memperoleh gambaran awal mengenai implementasi pembelajaran PAI dan capaian hasil belajar siswa².

Hasil analisis terhadap dokumen nilai serta kegiatan pembelajaran menunjukkan bahwa sebanyak 26 siswa (59,1%) belum mencapai KKM yang ditetapkan sekolah, yaitu 70. Sementara itu, hanya 18 siswa (40,9%) yang mampu memenuhi atau melampaui batas ketuntasan tersebut. Adapun nilai

² Catatan Lapangan Peneliti, Observasi Awal Kegiatan Belajar Mengajar, SD Negeri 63 Lebong, 06 Januari 25.

rata-rata kelas tercatat sebesar 64,1, yang masih berada di bawah standar ketuntasan yang telah ditentukan³.

Situasi ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa belum mampu memahami materi Pendidikan Agama Islam secara optimal. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa model pembelajaran yang diterapkan belum mampu secara efektif membantu peserta didik dalam membangun pemahaman yang mendalam terhadap materi ajar.

Berdasarkan hasil observasi langsung selama proses pembelajaran berlangsung, diketahui bahwa pendekatan yang diterapkan masih bersifat tradisional dan berorientasi pada guru (*teacher-centered*), dengan metode ceramah yang mendominasi aktivitas pembelajaran. Interaksi antara guru dan siswa masih tergolong rendah, demikian pula keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar⁴.

Minimnya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran turut memengaruhi rendahnya motivasi belajar mereka. Berdasarkan teori motivasi belajar yang dikembangkan oleh Keller melalui Model *ARCS* (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*), proses pembelajaran yang dirancang secara menarik serta disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dapat meningkatkan tingkat perhatian dan keterlibatan mereka dalam kegiatan pembelajaran membangun rasa percaya diri, serta memberikan kepuasan

³ Dokumen Observasi Awal Proses Pembelajaran PAI, SD Negeri 63 Lebong, 01 Februari 2025

⁴ Catatan Lapangan Peneliti, Observasi Awal Kegiatan Belajar Mengajar, SD Negeri 63 Lebong, 8 01 Februari 2025

belajar. Hal ini pada akhirnya berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar siswa⁵. Akan tetapi, strategi pembelajaran yang diterapkan di daerah ini belum sepenuhnya mengoptimalkan potensi yang ada.

Tantangan lain yang juga penting untuk diperhatikan adalah pengembangan kemampuan berpikir tingkat lanjut (*High Order Thinking Skills*) pada siswa. Berdasarkan taksonomi revisi yang dikembangkan oleh Bloom, kemampuan ini mencakup aktivitas mental seperti menganalisis, menilai, serta merancang pemecahan masalah secara kreatif dan kritis⁶. Kemampuan berpikir tingkat tinggi sangat krusial untuk membekali siswa dalam menghadapi berbagai tantangan di era modern. Namun, penguatan kemampuan ini masih belum maksimal karena pendekatan pembelajaran yang digunakan cenderung menitikberatkan pada aspek hafalan dan pemahaman konseptual dasar semata.

Kemampuan berpikir tingkat tinggi sangat krusial untuk membekali siswa menghadapi kompleksitas dunia modern yang menuntut keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan *problem-solving*. Di era digital dan globalisasi saat ini, peserta didik tidak cukup hanya mampu menjawab soal-soal dengan jawaban tunggal atau berbasis hafalan. Mereka perlu dilatih untuk menghadapi

⁵ Mekka Madaina Jamil, 'Optimalisasi Model ARCS Dalam Pembelajaran Saintifik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Peminatan Mata Pelajaran Geografi Di Kelas Matematika Ilmu Alam', *IJIS Edu : Indonesian Journal of Integrated Science Education*, 1.1 (2019), h. 7

⁶ N. Euis Kartini and others, 'Telaah Revisi Teori Domain Kognitif Taksonomi Bloom Dan Keterkaitannya Dalam Kurikulum Pendidikan Agama Islam', *Jurnal Basicedu*, 6.4 (2022), h. 7292–7302.

situasi yang menantang, berpikir terbuka, menyusun argumen berdasarkan data, serta merancang solusi yang aplikatif dalam kehidupan nyata.

Namun, penguatan kemampuan ini belum tercermin secara optimal dalam praktik pembelajaran di kelas, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di jenjang sekolah dasar. Pendekatan pembelajaran yang digunakan cenderung masih berfokus pada transfer pengetahuan secara verbal, menitikberatkan pada hafalan dalil, definisi, dan penguasaan materi faktual semata. Aktivitas belajar yang diberikan pun masih bersifat satu arah, dengan dominasi guru sebagai sumber informasi utama, dan minim ruang bagi siswa untuk berpikir kritis atau mengeksplorasi makna nilai-nilai keagamaan melalui pendekatan analitis maupun reflektif.

Kesenjangan antara tuntutan pendidikan abad ke-21 yang menitikberatkan pada penguasaan keterampilan berpikir tingkat tinggi dengan kenyataan pembelajaran yang masih bersifat konvensional menjadi persoalan yang mendesak untuk diatasi. Dalam hal ini, guru diharapkan mampu merancang dan menerapkan model pembelajaran yang inovatif, yang tidak hanya mendorong keaktifan siswa dalam proses berpikir mendalam, tetapi juga mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran digital guna menciptakan pengalaman belajar yang menantang dan bermakna.

Kemampuan berpikir tingkat tinggi memegang peran strategis dalam membekali peserta didik menghadapi kompleksitas tantangan di era abad ke-21. Di tengah kemajuan teknologi digital, siswa dituntut untuk mampu berpikir

kritis dan kreatif, serta memiliki keterampilan dalam menyelesaikan masalah secara mandiri—bukan sekadar mengandalkan hafalan maupun pengulangan materi. Namun, praktik pembelajaran di kelas, termasuk dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, masih cenderung menekankan pada aspek penguasaan pengetahuan faktual. Proses belajar pun didominasi oleh metode ceramah dan penugasan berbasis hafalan, sehingga kurang memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tingginya secara optimal.

Menanggapi kondisi tersebut, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang dapat merangsang keterlibatan siswa secara aktif dan menyenangkan, sekaligus memacu aktivitas kognitif mereka secara maksimal. Salah satu pendekatan yang dinilai relevan dalam konteks ini adalah penggunaan model pembelajaran berbasis permainan atau *Game Based Learning*. Prensky menyatakan bahwa GBL merupakan strategi pembelajaran yang menggabungkan elemen-elemen permainan ke dalam proses belajar untuk menciptakan pengalaman yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa⁷. Menurut Bonwell dan Eison, dalam teori pembelajaran aktif (*active learning*), keterlibatan langsung siswa dalam proses belajar termasuk melalui aktivitas seperti permainan dapat meningkatkan pemahaman konsep serta ketertarikan mereka terhadap materi yang dipelajari⁸. Model pembelajaran *game based*

⁷ Febblina Daryanes and Deci Ririen, 'Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pada Mahasiswa', *Journal of Natural Science and Integration*, 3.2 (2020), h. 172.

⁸ M.Z Abidin and F.DK. Halis, 'Pengembangan Aplikasi Onliner Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Kompetensi Bahasa Inggris Listening Dan Reading Comprehension Dalam Persiapan ToEIC Tes', *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 14.2 (2024), h. 7–10.

learning juga dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan solutif dalam menghadapi tantangan belajar.

Aplikasi desain interaktif seperti Canva dapat dimanfaatkan sebagai alat pendukung dalam penerapan model pembelajaran berbasis permainan *Game Based Learning*. Dengan menggunakan Canva, pendidik memiliki kesempatan untuk mengembangkan materi pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan peserta didik. Berdasarkan Teori Pembelajaran Multimedia yang dikemukakan oleh Mayer, integrasi elemen visual yang menarik dalam pembelajaran mampu membantu siswa dalam mengolah informasi dengan lebih efisien, sehingga berkontribusi positif terhadap peningkatan pemahaman konsep dan capaian hasil belajar⁹.

Kolaborasi antara model pembelajaran *Game Based Learning* dengan pemanfaatan aplikasi Canva diharapkan mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Melalui pengembangan permainan edukatif yang dirancang untuk menstimulasi keterampilan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills* atau HOTS), peserta didik didorong untuk melakukan kegiatan analisis, evaluasi, serta merumuskan solusi dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Dengan pendekatan ini, pembelajaran tidak hanya berfokus pada

⁹ Reski Alma Indah and Muhyiatul Fadilah, 'Literature Review: Pengaruh Media Pembelajaran Literasi Visual Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMA', *Biodik*, 10.2 (2024), h. 188–98.

penguasaan aspek kognitif dasar, tetapi juga memperkuat pemahaman siswa terhadap nilai-nilai keagamaan dan aspek moral.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji pengaruh penerapan model pembelajaran berbasis permainan yang terintegrasi dengan aplikasi Canva terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI, serta menilai sejauh mana pendekatan tersebut mendukung pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih berupa panduan praktis bagi pendidik dalam merancang proses pembelajaran yang lebih inovatif, kontekstual, dan efektif.

B. Identifikasi Masalah

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SD N 63 Lebong belum mencapai KKM yaitu 70.
2. Model pembelajaran yang diterapkan konvensional, kurang memanfaatkan teknologi, dan belum menarik minat siswa secara maksimal.
3. Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran masih rendah, yang berpengaruh pada motivasi belajar mereka.
4. Kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) siswa belum berkembang secara optimal akibat kurangnya pendekatan pembelajaran yang mendukung.
5. Guru belum sepenuhnya memanfaatkan aplikasi atau teknologi interaktif, seperti Canva, untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif dan relevan.

C. Batasan Masalah

1. Model pembelajaran yang diterapkan adalah Game Based Learning (GBL) dengan bantuan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran.
2. Kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS).
3. Hasil belajar siswa kelas III di SD N 63 Lebong pada mata pelajaran PAI.

D. Rumusan Masalah

1. Apakah ada perbedaan hasil belajar siswa yang belajar dengan penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan aplikasi Canva dengan hasil belajar siswa yang menerapkan model pembelajaran konvensional tanpa bantuan canva?
2. Apakah ada perbedaan hasil belajar siswa yang memiliki kemampuan berpikir Tingkat tinggi dengan siswa yang memiliki kemampuan berpikir Tingkat rendah?
3. Apakah ada pengaruh interaksi dari model pembelajaran game based learning dengan berbantuan canva dan kemampuan berpikir Tingkat tinggi terhadap hasil belajar siswa?
4. Apakah ada perbedaan hasil belajar siswa dengan diterapkan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan aplikasi Canva pada siswa yang memiliki kemampuan berpikir Tingkat rendah dengan siswa yang belajar dengan model pembelajaran konvensional tanpa bantuan canva?
5. Apakah ada perbedaan hasil belajar siswa dengan diterapkan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan aplikasi Canva pada siswa

yang memiliki kemampuan berpikir Tingkat tinggi dengan siswa yang belajar dengan model pembelajaran konvensional tanpa bantuan canva?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang belajar dengan penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan aplikasi Canva dengan hasil belajar siswa yang menerapkan model pembelajaran konvensional tanpa bantuan canva
2. Untuk menganalisis perbedaan hasil belajar antara peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi dan mereka yang memiliki kemampuan berpikir tingkat rendah.
3. Untuk mengkaji pengaruh interaksi antara model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan Canva dan kemampuan berpikir tingkat tinggi terhadap hasil belajar peserta didik.
4. Untuk mengidentifikasi perbedaan hasil belajar antara peserta didik dengan kemampuan berpikir tingkat rendah yang mengikuti pembelajaran menggunakan model *Game Based Learning* berbantuan Canva dan mereka yang mengikuti pembelajaran konvensional tanpa dukungan Canva.
5. Untuk mengevaluasi perbedaan hasil belajar antara peserta didik dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang belajar melalui model *Game Based Learning* berbantuan Canva dan mereka yang mengikuti pembelajaran konvensional tanpa bantuan aplikasi tersebut.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini memperkaya literatur ilmiah dalam bidang pendidikan agama Islam, khususnya yang berkaitan dengan penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan aplikasi Canva yang terintegrasi dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS).

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa, penelitian ini bermanfaat dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran melalui penggunaan media yang interaktif dan menarik. Selain itu, penelitian ini turut berkontribusi dalam mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS), seperti kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan solusi, yang berguna dalam menghadapi permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Bagi Guru, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dalam menerapkan model pembelajaran yang inovatif, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian ini juga membantu guru dalam merancang media pembelajaran yang lebih menarik serta relevan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik, melalui pemanfaatan aplikasi Canva. Di samping itu, penelitian ini memberikan panduan praktis mengenai integrasi unsur permainan (game) dan pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi dalam kegiatan pembelajaran.

- c. Bagi Sekolah, penelitian ini memberikan kontribusi dalam meningkatkan mutu proses pembelajaran di sekolah melalui penerapan strategi pembelajaran yang inovatif, selaras dengan tuntutan kurikulum yang mengedepankan pengembangan kompetensi abad ke-21.
- d. Bagi Prodi PAI, Penelitian ini dapat menjadi bahan referensi untuk pengembangan metode pembelajaran di Program Studi PAI, khususnya dalam memadukan teknologi dengan pembelajaran. Hasilnya bisa membantu memperbaiki kurikulum dan memberikan ide-ide baru bagi dosen maupun mahasiswa dalam menciptakan pembelajaran PAI yang lebih menarik, relevan, dan sesuai dengan kebutuhan zaman.
- e. Bagi Peneliti, penelitian ini memberikan kesempatan bagi peneliti untuk memperdalam pemahaman mengenai penerapan model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* berbantuan aplikasi Canva dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Selain itu, peneliti memperoleh pengalaman langsung dalam merancang serta mengimplementasikan strategi pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mendukung pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) siswa. Temuan dari penelitian ini juga berpotensi menjadi referensi atau landasan bagi pengembangan penelitian lebih lanjut di masa mendatang.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Model Pembelajaran *Game Based Learning*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Game Based Learning*

Pelaksanaan model pembelajaran *Game Based Learning* dalam suatu proses belajar mengajar membutuhkan kompetensi dari seorang pendidik. Hal ini disebabkan karena pendidik akan memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran guna menunjang pencapaian tujuan pembelajaran¹. Menurut Duffy dan Roehler, pembelajaran merupakan suatu aktivitas yang dirancang secara sadar, di mana guru mengaplikasikan kompetensi profesional yang dimilikinya dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam kurikulum².

Gagne dan Briggs memandang pembelajaran (*instruction*) sebagai sebuah sistem yang dirancang untuk memfasilitasi proses belajar peserta didik. Sistem ini disusun secara sistematis guna memberikan pengaruh serta dukungan terhadap berlangsungnya proses

¹ Aisyah Cinta and others, 'Game-Based Learning (GBL) Sebagai Inovasi Dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa', *INTEGRATED (Information Technology and Vocational Education)*, 3.1 (2021), h. 17–22.

² Zuniar Kamaluddin Mabruhi, 'Pengelolaan Bahasa Untuk Pembelajaran Di Indonesia', *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6.1 (2021), h. 1078–1085.

belajar yang bersifat internal dalam diri peserta didik³. Mengacu pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 ayat 20, pembelajaran dimaknai sebagai suatu proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan pendidikan. Dengan demikian, pembelajaran dapat dipandang sebagai proses dinamis yang melibatkan interaksi dua arah antara guru dan siswa, di mana guru memfasilitasi tercapainya tujuan pembelajaran melalui pemanfaatan pengetahuan dan pengalamannya.

Dalam konteks ini, model pembelajaran *Game Based Learning* diterapkan melalui pendekatan kolaboratif dengan menggunakan strategi *Teams Games Tournament*. Strategi TGT merupakan salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk membantu siswa dalam mengulang dan memahami materi secara lebih efektif melalui kegiatan permainan yang menuntut kerja sama dalam kelompok⁴. Dalam model ini, peserta didik dibagi ke dalam kelompok-kelompok belajar yang dibentuk secara acak dan bersifat heterogen. Selanjutnya, mereka akan mempelajari materi secara kolaboratif bersama anggota kelompoknya. Setelah proses pembelajaran kelompok, kemampuan masing-masing individu dievaluasi melalui permainan akademik

³ Safrur Riza and Barrulwalidin Barrulwalidin, 'Ruang Lingkup Metode Pembelajaran', *ISLAMIC PEDAGOGY: Journal of Islamic Education*, 1.2 (2023), h. 120–131.

⁴ Sekar Ayu Wulandari and Sani Safitri, 'Penerapan Metode Game Based Learning Dalam Materi Sejarah Bandung Lautan API Di Kelas XI IPS SMA Negeri 4 Pagar Alam', *JIPSOS: Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2.1 (2024), h. 34–41.

berbasis aplikasi Kahoot, bisa juga menggunakan aplikasi canva yang digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini mengimplementasikan model pembelajaran *Game Based Learning* sebagai pendekatan utama dalam proses kegiatan belajar mengajar. *Game based learning* merupakan metode yang dirancang untuk mengintegrasikan materi pembelajaran dengan elemen permainan yang bersifat edukatif, guna meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik selama berlangsungnya pembelajaran. Model ini dipandang sebagai salah satu bentuk inovasi dalam pendidikan yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, serta berkontribusi dalam meningkatkan minat belajar siswa, sehingga materi pelajaran menjadi lebih mudah dipahami⁵.

Penerapan *Game Based Learning* dalam kegiatan pembelajaran membuka peluang bagi siswa untuk berpartisipasi secara aktif dan saling berinteraksi selama proses belajar berlangsung. Hal ini disebabkan oleh sifat khas dari pendekatan tersebut yang mampu meningkatkan motivasi belajar, menumbuhkan perasaan senang, membangkitkan antusiasme, menciptakan tantangan yang positif, serta mendorong kerja sama antar peserta didik. Sebagai hasilnya, tercipta lingkungan belajar yang lebih

⁵ Resdilla Pratiwi and others, 'Peningkatan Kreativitas Belajar Peserta Didik Melalui Metode *Game Based Learning*', *Jurnal Pengabdian Sosial*, 1.7 (2024), h. 592–596.

kondusif dan mendukung siswa dalam memahami serta menguasai materi pembelajaran secara lebih optimal⁶.

Dari penjelasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa Game Based Learning merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menggabungkan aktivitas belajar dengan unsur permainan guna menciptakan suasana kelas yang interaktif, menarik, dan menyenangkan. Model ini mengintegrasikan penggunaan teknologi sebagai sarana pendukung dalam mencapai tujuan pembelajaran, salah satunya melalui pemanfaatan aplikasi seperti Kahoot dalam strategi *Teams Games Tournament (TGT)*. GBL dirancang untuk mendorong partisipasi aktif peserta didik melalui kerja sama kelompok serta kompetisi individu, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan pemahaman terhadap materi secara lebih optimal. Selain aspek kognitif, pendekatan ini juga berkontribusi dalam pengembangan keterampilan sosial peserta didik, seperti kemampuan bekerja sama dalam tim selama proses pembelajaran berlangsung.

⁶ Refni fajar Wati Zega, 'Manfaat Penggunaan Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini', *PRE SCHOOL: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Din*, 4.2 (2023), h. 53–64.

b. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Game Based Learning*

Game Based Learning dalam proses pembelajaran terdapat enam langkah, berikut tahapantahapan (sintak) *game based learning* dalam proses pembelajaran⁷:

- 1) Pemilihan permainan yang sesuai dengan materi. Pada tahap awal, pendidik menentukan jenis permainan yang relevan dengan topik pembelajaran yang akan disampaikan. Semakin tepat kesesuaian antara permainan dan materi, maka semakin optimal hasil belajar yang dapat dicapai oleh peserta didik. Sebagai contoh, jika materi yang akan diajarkan adalah tentang Dinamika Kependudukan di Indonesia, maka media interaktif seperti Canva dapat digunakan untuk membantu memvisualisasikan konsep secara menarik dan efektif.
- 2) Penyampaian konsep dasar. Pada tahap ini, guru memberikan pengantar materi kepada peserta didik guna membangun pemahaman awal terhadap topik yang akan menjadi bagian dari permainan. Selain itu, guru juga menjelaskan tata cara permainan yang akan dilakukan, sehingga peserta didik memahami baik isi maupun prosesnya.
- 3) Penyusunan aturan main. Guru menjelaskan ketentuan-ketentuan yang perlu dipatuhi oleh peserta didik selama permainan berlangsung,

⁷ Ayu Mustika Sari, Dadan Suryana, and Jamaris Jamna, 'Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Berbantu Game Edukasi Di Taman Kanak-Kanak', *Aulad : Journal on Early Childhood*, 7.1 (2024), h. 130–140.

termasuk teknis pelaksanaan dan etika selama berinteraksi dalam permainan tersebut.

- 4) Pelaksanaan permainan. Peserta didik mulai terlibat langsung dalam kegiatan permainan menggunakan media yang telah disiapkan oleh guru sebelumnya. Kegiatan ini bertujuan untuk memperkuat pemahaman konsep melalui pengalaman belajar yang menyenangkan.
- 5) Perumusan hasil pembelajaran. Setelah kegiatan permainan selesai, peserta didik diminta untuk menuliskan rangkuman materi atau poin-poin penting yang telah dijelaskan selama sesi pembelajaran, baik melalui permainan maupun penjelasan guru.
- 6) Refleksi pembelajaran. Pada tahap akhir, peserta didik melakukan refleksi terhadap pengalaman belajar yang telah mereka alami, guna mengevaluasi pemahaman mereka serta mengaitkan materi yang telah dipelajari dengan situasi nyata.

Berdasarkan uraian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa Game Based Learning (GBL) merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan unsur permainan sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Pelaksanaan GBL melibatkan enam tahapan inti, yakni: (1) pemilihan permainan yang relevan dengan topik pembelajaran guna mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, (2) penyampaian konsep sebagai pengantar materi dan penjelasan terkait permainan, (3) penjabaran aturan permainan agar peserta didik memahami mekanisme

pelaksanaannya, (4) pelaksanaan permainan sebagai bentuk praktik pembelajaran secara interaktif, (5) penyusunan ringkasan materi melalui pencatatan poin-poin penting, serta (6) kegiatan refleksi untuk menilai tingkat pemahaman dan pengalaman belajar yang telah diperoleh. Pendekatan ini terbukti efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan sekaligus memperkuat penguasaan konsep oleh siswa.

c. **Karakteristik Model Pembelajaran *Game Based Learning***

Game-Based Learning (GBL) adalah metode pembelajaran yang memanfaatkan elemen permainan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Karakteristik utama dari GBL meliputi:

- 1) Menarik dan Menyenangkan, GBL dirancang untuk menjadi menarik, sehingga siswa lebih mudah terlibat dan menyerap materi pembelajaran secara sukarela. Keterlibatan ini membuat waktu belajar lebih efektif dan efisien.
- 2) Pengalaman dan Pembelajaran Melalui *Trial and Error* dalam GBL, siswa belajar melalui pengalaman langsung. Mereka dihadapkan pada tantangan yang memerlukan strategi dan adaptasi, mendorong mereka untuk mencoba kembali setelah mengalami kegagalan.
- 3) Interaktivitas dan Umpan Balik, GBL memungkinkan interaksi antara siswa dengan sesama teman dan dengan permainan itu

sendiri. Proses ini menciptakan umpan balik yang membantu siswa memahami dampak dari tindakan mereka dalam permainan⁸.

- 4) Tantangan yang Dapat Disesuaikan, permainan dalam GBL sering kali memiliki berbagai tingkat kesulitan, memungkinkan siswa untuk memilih level yang sesuai dengan kemampuan mereka. Ini membantu dalam pengembangan keterampilan secara bertahap.
- 5) Aspek Sosial dan Kerjasama, GBL mendorong kerja sama di antara siswa, membangun komunikasi dan interaksi sosial yang penting dalam proses belajar.
- 6) Meningkatkan Keterampilan Kognitif dan Emosional, model pembelajaran ini tidak hanya mengajarkan informasi, tetapi juga keterampilan berpikir kritis, pengambilan keputusan, dan kemampuan untuk menyelesaikan masalah, menjadikannya alat yang efektif dalam pendidikan⁹.

Dari penjelasan diatas dapat penulis simpulkan bahwa Karakteristik utama dari model *Game-Based Learning* adalah kemampuannya untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui pendekatan yang menarik dan menyenangkan, sehingga membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien. GBL mengedepankan pembelajaran melalui pengalaman langsung (*trial and error*), di mana

⁸ Wawan Hermawan, 'Sosialisasi Pemanfaatan Game Base Learning (GBL) Dalam Pembelajaran Di SMP N 2 Ngronggot', *Communnity Development Journal*, 5.1 (2024), h. 1263–1269.

⁹ Natalis Sukma Permana, 'Game Based Learning Sebagai Salah Satu Solusi Dan Invoasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native', *JPAK*, 22.2 (2022), h. 110.

siswa dihadapkan pada tantangan yang membutuhkan strategi dan adaptasi. Interaktivitas yang tinggi dalam GBL memungkinkan siswa menerima umpan balik secara langsung, memperkuat pemahaman mereka terhadap materi. Permainan dalam GBL juga dirancang dengan tantangan yang dapat disesuaikan, memungkinkan siswa berkembang sesuai dengan tingkat kemampuan mereka. Selain itu, GBL mendorong kerja sama dan interaksi sosial di antara siswa, serta mengasah keterampilan kognitif seperti berpikir kritis dan pengambilan keputusan, sekaligus meningkatkan kemampuan emosional dalam menyelesaikan masalah. Dengan karakteristik tersebut, GBL menjadi metode pembelajaran yang efektif dan holistik..

d. **Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Game Based Learning***

Model pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL) memiliki sejumlah kelebihan dan kekurangan yang perlu dipertimbangkan dalam implementasinya di lingkungan pendidikan.

- 1) Penerapan *Game Based Learning* (GBL) dalam proses pembelajaran memberikan berbagai manfaat yang signifikan bagi peningkatan kualitas belajar siswa. Pertama, GBL mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik karena suasana belajar yang diciptakan terasa lebih menarik dan menyenangkan, sehingga mendorong motivasi siswa untuk terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Kedua, pendekatan ini bersifat interaktif,

memungkinkan adanya interaksi yang intens antara siswa dengan materi pembelajaran, serta antar siswa itu sendiri, yang pada akhirnya mendukung pengembangan kemampuan kolaborasi dan komunikasi. Ketiga, GBL memberikan pengalaman belajar secara langsung melalui aktivitas bermain yang bersifat edukatif, yang dinilai lebih efektif dalam membantu siswa memahami konsep-konsep penting dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Keempat, model ini turut melatih keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, pemecahan masalah, serta kecakapan sosial, yang sangat dibutuhkan dalam mempersiapkan siswa menghadapi tantangan di dunia nyata. Terakhir, melalui permainan, siswa mendapatkan umpan balik secara langsung terhadap performa mereka, yang memungkinkan perbaikan pemahaman dan peningkatan hasil belajar secara cepat dan terarah. Dengan demikian, GBL menjadi salah satu pendekatan inovatif yang relevan untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara menyeluruh¹⁰.

Berdasarkan uraian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa *Game-Based Learning (GBL)* memiliki sejumlah keunggulan yang menjadikannya sebagai salah satu metode pembelajaran yang efektif. Pendekatan ini mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dengan

¹⁰ Sri Wahyuning, 'Pembelajaran Ipa Interaktif Dengan Game Based Learning', *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, 4.2 (2022), h. 1.

menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menarik, sehingga mendorong motivasi serta partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, GBL menawarkan pengalaman belajar yang interaktif, yang tidak hanya mendorong kolaborasi dan komunikasi antar siswa, tetapi juga memberikan pengalaman kontekstual yang memperkuat pemahaman terhadap konsep pembelajaran. GBL juga mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kemampuan memecahkan masalah, dan keterampilan sosial, yang sangat relevan dalam menghadapi tantangan kehidupan nyata. Melalui adanya umpan balik langsung selama permainan, siswa dapat segera mengidentifikasi dan memperbaiki kesalahan, sekaligus memperdalam pemahaman mereka secara lebih efektif, menjadikan GBL sebagai pendekatan pembelajaran yang menyeluruh.

Kekurangan Game-Based Learning

- 1) Ketergantungan pada Teknologi: Implementasi GBL sering memerlukan akses ke perangkat teknologi dan internet, yang mungkin tidak tersedia di semua sekolah atau bagi semua siswa.
- 2) Potensi Distraksi, permainan dapat menjadi terlalu menarik sehingga siswa mungkin lebih fokus pada aspek hiburan daripada pembelajaran itu sendiri, mengurangi efektivitas pendidikan¹¹.

¹¹ Hayu Ika Anggraini, Nurhayati Nurhayati, and Shirly Rizki Kusumaningrum, 'Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots Dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL) Di Sekolah Dasar', *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2.11 (2021), h. 1885–1896.

- 3) Biaya Pengembangan, Menciptakan atau membeli game edukatif berkualitas dapat memerlukan investasi yang signifikan dalam waktu dan sumber daya.
- 4) Variasi dalam Respons Siswa, tidak semua siswa merespons dengan baik terhadap metode berbasis permainan; beberapa mungkin lebih suka pendekatan tradisional atau merasa tidak nyaman dengan format ini¹².

Berdasarkan penjelasan diatas dapat penulis simpulkan bahwa Game-Based Learning memiliki beberapa kekurangan yang perlu dipertimbangkan dalam penerapannya. Salah satu tantangan utama adalah ketergantungan pada teknologi, di mana akses ke perangkat dan internet sering kali menjadi kendala, terutama di sekolah dengan sumber daya terbatas. Selain itu, permainan yang terlalu menarik dapat menyebabkan distraksi, di mana siswa lebih fokus pada hiburan daripada tujuan pembelajaran. Biaya pengembangan atau pembelian game edukatif berkualitas juga memerlukan investasi yang besar, baik dari segi waktu maupun sumber daya. Selain itu, tidak semua siswa merespons dengan baik terhadap metode ini; beberapa mungkin lebih nyaman dengan pendekatan tradisional atau merasa kesulitan menyesuaikan diri dengan format berbasis permainan. Hal-hal ini

¹² Maharani and others, 'Efektivitas Model Pembelajaran Game-Based Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 6 Pontianak', *Journal on Education*, 06.03 (2024), h. 16677–16684.

menjadi tantangan yang harus dikelola agar GBL dapat diterapkan secara efektif.

2. Aplikasi Canva

a. Pengertian Aplikasi Canva

Perancangan infografis tidak dapat dipisahkan dari prinsip-prinsip yang ada dalam desain komunikasi visual. Bidang keilmuan ini berfokus pada pemahaman dan penerapan konsep serta ekspresi kreatif melalui berbagai media visual guna menyampaikan pesan atau gagasan secara efektif. Dalam praktiknya, proses desain melibatkan pengaturan elemen-elemen grafis seperti bentuk, ilustrasi, tipografi, warna, dan komposisi tata letak agar informasi dapat tersampaikan secara menarik dan mudah dipahami. Oleh karena itu, dibutuhkan kreativitas tinggi dalam menciptakan infografis yang tepat sasaran, salah satunya dengan memanfaatkan platform digital seperti Canva.

Canva merupakan salah satu aplikasi desain grafis berbasis daring yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Platform ini menyediakan beragam template desain visual seperti presentasi, poster, selebaran, grafik, spanduk, undangan, pengeditan foto, hingga sampul untuk media sosial. Dengan fitur yang ditawarkan, Canva memudahkan guru dalam menyusun materi pembelajaran lintas mata pelajaran secara lebih cepat, efisien, dan dengan tampilan visual yang menarik.

Sebagai aplikasi desain grafis digital, Canva dapat diakses melalui perangkat seluler maupun peramban internet. Aplikasi ini tersedia dalam dua versi, yaitu versi gratis dan versi berbayar (pro). Perbedaan utama antara keduanya terletak pada jumlah fitur dan akses terhadap template. Versi pro memberikan pengguna akses ke koleksi template premium yang lebih luas serta memungkinkan pengunduhan hasil desain dalam resolusi tinggi. Sebaliknya, versi gratis memiliki batasan dalam jumlah pilihan desain dan kualitas file yang dapat diunduh¹³. Canva merupakan platform desain grafis yang pertama kali dikembangkan pada tahun 2012 di Sydney, Australia, oleh Melanie Perkins, Cliff Obrecht, dan Cameron Adams. Aplikasi ini dirancang dengan tujuan untuk menyederhanakan proses desain grafis yang selama ini dianggap rumit dan kurang terjangkau oleh banyak kalangan, sehingga memungkinkan siapa saja, termasuk pengguna tanpa latar belakang desain, untuk membuat karya grafis secara lebih mudah dan intuitif¹⁴.

Canva adalah platform desain yang memungkinkan penggunanya untuk merancang dan menerbitkan berbagai jenis konten secara daring, dengan misi mempermudah siapa pun dalam membuat desain apa saja dan membagikannya di berbagai media. Aplikasi ini dilengkapi dengan fitur drag-and-drop yang intuitif, sehingga pengguna dari berbagai latar

¹³ Arista Prasetyo Adi, *Mahir Segala Macam Jenis Desain Dengan Canva* (Elex Media Komputindo, 2023). h. 5

¹⁴ Enterprise, *Desain Grafis Profesional Dengan Canva* (Elex Media Komputindo, 2023). h.

belakang dapat dengan mudah menyusun elemen visual dan menghasilkan desain yang menarik serta efisien¹⁵. Kemudian menurut Enterprise Canva adalah sebuah solusi terbaik untuk mereka yang berkeinginan untuk merancang desain untuk kebutuhan seperti sosial media, membuat branding, kegiatan pencetakan, serta penggunaan untuk pribadi akan tetapi tidak mampu menggunakan Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, maupun CorelDraw¹⁶.

Berdasarkan uraian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa Canva merupakan platform desain grafis berbasis online yang dibuat untuk memudahkan pengguna dalam membuat berbagai media visual, seperti presentasi, poster, pamflet, maupun grafik. Aplikasi ini dikembangkan pada tahun 2012 di Sydney oleh Melanie Perkins, Cliff Obrecht, dan Cameron Adams, dengan tujuan utama menyederhanakan proses desain grafis yang selama ini dianggap kompleks. Aplikasi ini tersedia dalam versi gratis dan berbayar (pro), dengan perbedaan pada kelengkapan template dan kualitas hasil unduhan. Canva memiliki fitur drag-and-drop yang intuitif, memungkinkan siapa saja, termasuk guru, untuk menciptakan desain kreatif dan efektif tanpa memerlukan keahlian khusus dalam menggunakan perangkat lunak desain profesional seperti Adobe Photoshop atau CorelDraw. Dengan misinya untuk membuat desain dapat diakses oleh semua orang, Canva menjadi solusi praktis

¹⁵ Dear Deer, *Cara Mengoperasikan Aplikasi Canva Secara Optimal* (Elementa Media, 2021). h. 2-3

¹⁶ Jubilee Enterprise, *Desain Grafis Dengan Canva* (Elex Media Komputindo, 2021). h.1

dalam memenuhi kebutuhan desain untuk pembelajaran, media sosial, branding, dan berbagai keperluan lainnya.

b. Langkah-Langkah Penggunaan Aplikasi Canva

Umumnya, untuk dapat mengakses Canva bisa menggunakan dengan PC, laptop, atau smartphome. Pengguna dapat membuka aplikasi secara langsung atau menggunakan browser di halaman pencarian, seperti Google Chrome, untuk mengaksesnya. Untuk menggunakan Canva dari browser web, buka pada laman www.Canva.com dan pengguna tidak perlu menginstal aplikasi untuk dapat langsung menggunakannya melalui jaringan internet. Kemudian selain melalui laman Canva dapat juga dengan cara mengunduh aplikasi Canva. Cara mengunduh aplikasi Canva cukup mudah hanya perlu menggunakan laptop atau smartphome untuk membuka situs web Canva di www.Canva.com atau pada aplikasi PlayStore. Di sana sudah tersedia berbagai macam template yang bisa digunakan untuk mengedit. Video, musik, foto, dan animasi semuanya dapat diterapkan pada template yang telah dibuat sebelumnya untuk membuat karya berkualitas tinggi¹⁷. Langkah-langkah untuk menggunakan Canva adalah sebagai berikut¹⁸:

- 1) Buat akun di Canva dengan membuka <https://www.Canva.com>. Ada cara lain untuk mendaftar di Canva, termasuk menggunakan Facebook, Gmail, atau mengisi informasi pribadi untuk mendapatkan akun.
- 2) Tentukan apa yang menjadi kebutuhan. Canva menawarkan beraneka macam pilihan, termasuk posting Instagram, video, presentasi, dan lain-lainnya.

¹⁷ Nofamataro Zebua, 'Potensi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Praktis Bagi Guru Dan Peserta Didik', *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2.1 (2023), h. 229–234.

¹⁸ Setya Resmini, Intan Satriani, and M Rafi, 'Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris', *Abdimas Siliwangi*, 4.2 (2021), h. 335–343.

- 3) Memilih halaman yang masih kosong (template). Halaman kosong ini menjadi tempat pengguna untuk merancang desain. Pengguna dapat menyesuaikan template menggunakan halaman tersebut. Pilihan tambahan yang ditawarkan adalah bermacam-macam template yang sudah jadi, yang memfasilitasi pelanggan dalam memilih template yang ideal.
- 4) Memanfaatkan fitur yang tersedia di aplikasi Canva. Canva menyediakan beragam fitur yang mendukung kemudahan pengguna dalam merancang, khususnya dalam konteks ini, untuk mengembangkan media pembelajaran secara efektif dan menarik.
- 5) Melakukan simpan hasil. Canva selanjutnya menawarkan fitur simpan secara sendiri, maka pengguna tidak perlu lagi merasa resah ketika lupa melakukan simpan desain yang sudah dibuat. Sementara itu Canva juga mempunyai fitur untuk membagikan hasil desain, mengunduh hasil desain dan juga dapat menampilkan hasil desain

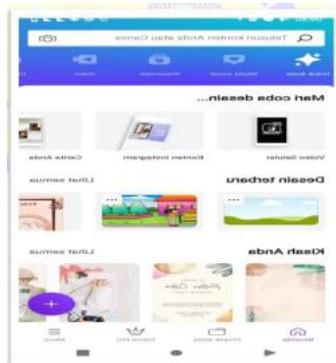
Langkah-langkah dalam mendesain pengembangan media pembelajaran canva yaitu sebagai berikut:

- 1) Mengakses platform Canva



Gambar 2. 1 menampilkan representasi visual dari halaman utama antarmuka pengguna pada aplikasi Canva

- 2) Pengguna dapat menekan tombol '+' di sisi kiri layar untuk memulai penambahan konten desain



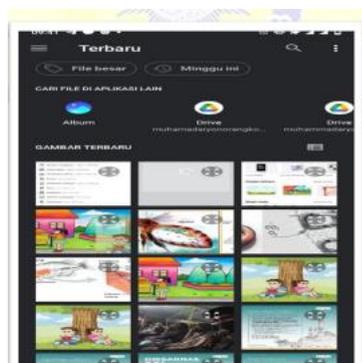
Gambar 2. 2 Tampilan Beranda Pada Aplikasi Canva

- 3) Klik mengedit foto



Gambar 2. 3 Tampilan Icon pada Aplikasi Canva

- 4) Pilih gambar yang akan diedit



Gambar 2. 4 Pamplet pada Aplikasi Canva

5) Simpan gambar yang sudah diunduh



Gambar 2. 5 Hasil Desain

Dari penjelasan diatas dapat penulis simpulkan bahwa Langkah-langkah penggunaan Canva dimulai dengan mengakses aplikasi melalui PC, laptop, atau smartphone, baik melalui browser di laman www.Canva.com maupun dengan mengunduh aplikasi Canva dari PlayStore. Pengguna perlu membuat akun terlebih dahulu menggunakan Gmail, Facebook, atau informasi pribadi lainnya. Setelah masuk, pengguna menentukan kebutuhan desain, seperti posting Instagram, video, atau presentasi, lalu memilih halaman kosong atau template yang tersedia untuk mulai merancang. Canva menyediakan berbagai fitur yang memudahkan, seperti menambahkan video, musik, foto, dan animasi ke dalam desain. Hasil desain dapat disimpan secara otomatis, diunduh, dibagikan, atau ditampilkan sesuai kebutuhan. Dengan langkah sederhana ini, Canva menjadi solusi praktis untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dan berkualitas.

c. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Canva

Berdasarkan jurnal *Garis Pelangi*, Canva merupakan sebuah platform desain daring yang menyediakan beragam jenis hasil keluaran, seperti presentasi, curriculum vitae (CV), poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, selebaran, buku catatan, serta berbagai produk visual lainnya.

Aplikasi Canva memiliki sejumlah keunggulan, di antaranya adalah:¹⁹:

- 1) Canva memudahkan individu dalam merancang berbagai kebutuhan desain grafis, seperti sertifikat, poster, infografis, template video, presentasi, dan berbagai elemen visual lainnya yang disediakan dalam platform ini.
- 2) Aplikasi ini menyuguhkan beragam template siap pakai yang telah terbukti efektif, sehingga pengguna dapat dengan mudah menyesuaikannya sesuai kebutuhan, cukup dengan mengatur elemen seperti teks, warna, ukuran, gambar, dan komponen desain lainnya yang telah disediakan.
- 3) Canva sangat mudah diakses oleh berbagai lapisan pengguna. Untuk pengguna ponsel, aplikasi ini bisa diunduh melalui perangkat Android maupun iPhone. Sedangkan bagi pengguna laptop atau komputer, cukup mengakses situs resmi Canva melalui peramban seperti Chrome tanpa perlu mengunduh aplikasi tambahan.

¹⁹ Ayun Permata Syahrir, Sadira Putri Zahirah, and Umami Salamah, 'Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva Dalam Pembelajaran Multimedia Di SMA Negeri 1 Taman', in *Prosiding Seminar Nasional*, 2023, h. 732–742.

Riyantoko dkk, Mengemukakan bahwa aplikasi Canva memiliki beberapa kelebihan diantaranya yaitu²⁰:

- 1) Aplikasi ini memiliki tampilan yang sederhana dan mudah dioperasikan, sehingga memudahkan pengguna dalam membuat berbagai produk desain seperti presentasi, pamflet, sertifikat, poster, serta video yang dapat disunting dan dibagikan melalui media sosial seperti Facebook, Instagram, TikTok, dan lainnya.
- 2) Platform ini menyediakan berbagai pilihan font, warna, ukuran teks, serta mendukung format gambar digital seperti JPEG, GIF, dan PNG.
- 3) Layanan ini dapat diakses secara fleksibel melalui berbagai perangkat, baik komputer dengan peramban seperti Google Chrome dan Firefox maupun ponsel pintar berbasis sistem operasi Android dan iOS.

Dari penjelasan diatas dapat penulis simpulkan bahwa Canva memiliki berbagai kelebihan yang menjadikannya salah satu aplikasi desain grafis populer. Aplikasi ini memudahkan pengguna untuk membuat desain yang dibutuhkan, seperti poster, sertifikat, infografis, dan video, dengan bantuan berbagai template yang teruji dan siap pakai. Pengguna hanya perlu menyesuaikan elemen desain seperti tulisan, warna, ukuran, dan gambar sesuai kebutuhan. Canva juga mudah

²⁰ Prismahardi Aji Riyantoko and others, 'Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pemasaran Di Kampung Kue Surabaya', *Mitra Akademia: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5.1 (2022), h. 198–203.

dijangkau oleh semua kalangan karena dapat diakses melalui perangkat Android, iOS, atau laptop tanpa perlu instalasi tambahan. Dengan antarmuka yang mudah digunakan, Canva memungkinkan pembuatan dan pengeditan desain dalam berbagai format, seperti JPEG, GIF, dan PNG, yang dapat langsung dibagikan di platform media sosial. Fleksibilitas dan kemudahan akses membuat Canva menjadi solusi praktis untuk kebutuhan desain kreatif.

Beberapa kelemahan dari penggunaan aplikasi Canva antara lain:

- 1) Canva memerlukan koneksi internet yang stabil dan up-to-date untuk dapat berfungsi secara optimal. Tanpa koneksi tersebut, proses desain tidak dapat dilakukan, baik melalui komputer, tablet, maupun perangkat seluler lainnya.
- 2) Dalam Canva tersedia berbagai elemen desain seperti template, ikon, ilustrasi, jenis huruf, dan elemen visual lainnya yang bersifat gratis maupun berbayar. Meskipun terdapat item berbayar, hal ini tidak menjadi hambatan berarti karena tersedia pula banyak pilihan template gratis lainnya. Kuncinya adalah bagaimana pengguna mampu memanfaatkan kreativitas dan kebebasannya dalam merancang desain secara mandiri.
- 3) Hasil desain yang dibuat menggunakan Canva cenderung memiliki kemiripan dengan desain milik pengguna lain, baik dari segi template, pemilihan warna, gambar, maupun elemen lainnya.

Meskipun begitu, hal ini bukanlah masalah utama karena kembali lagi pada kreativitas pengguna dalam memilih dan memodifikasi desain yang tersedia agar terlihat unik dan sesuai kebutuhan.

Pelangi dalam Riono dan Fauzi menyebutkan Penggunaan aplikasi desain seperti Canva memerlukan dukungan koneksi internet yang stabil agar proses akses dan pengeditan dapat berjalan dengan lancar. Aplikasi ini menawarkan beragam pilihan template, ilustrasi, stiker, jenis huruf, dan elemen grafis lainnya yang dapat digunakan untuk memperkaya tampilan visual materi pembelajaran. Namun, perlu diperhatikan bahwa sebagian fitur bersifat premium dan hanya dapat digunakan oleh pengguna yang berlangganan versi berbayar. Di sisi lain, meskipun terdapat kemungkinan desain yang dihasilkan memiliki kemiripan dengan desain pengguna lain—baik dari segi layout, gambar, warna, maupun elemen lainnya. Canva tetap menyediakan berbagai opsi alternatif yang memungkinkan pengguna untuk melakukan modifikasi sehingga menghasilkan desain yang lebih orisinal dan personal. Dari penjelasan di atas dapat penulis simpulkan bahwa meskipun Canva menawarkan banyak kemudahan, aplikasi ini memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan. Pengguna memerlukan koneksi internet yang stabil untuk menjalankan Canva, sehingga dapat menjadi kendala jika jaringan tidak memadai. Selain itu, meskipun banyak template dan elemen gratis tersedia, beberapa fitur dan materi bersifat premium atau berbayar, yang mungkin membatasi pengguna dengan

anggaran terbatas. Kekurangan lainnya adalah potensi kesamaan desain dengan pengguna lain, terutama saat menggunakan template atau elemen populer. Namun, dengan kreativitas dan pemanfaatan alternatif desain, pengguna tetap dapat menghasilkan karya unik yang sesuai dengan kebutuhan²¹.

3. Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS)

a. Pengertian Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS)

Menurut Gilmer yang dikutip oleh Kuswana, berpikir dapat dipahami sebagai suatu proses mental dalam menyelesaikan permasalahan dengan menggunakan gagasan maupun simbol-simbol yang berperan sebagai representasi dari aktivitas yang tidak secara langsung terlihat secara fisik²². Berpikir merupakan proses mental yang merepresentasikan berbagai peristiwa, baik yang berasal dari dalam diri (internal) maupun dari lingkungan sekitar (eksternal). Proses ini mencakup pemaknaan terhadap pengalaman masa lalu, pemahaman terhadap situasi saat ini, serta perkiraan atau perencanaan terhadap hal-hal di masa mendatang, yang saling berkaitan dan memengaruhi satu sama lain. Aktivitas berpikir memerlukan kemampuan untuk menganalisis, berkreasi, serta didukung oleh latihan yang terus-menerus

²¹ Riono and Fauzi, 'Pengembangan Media Pembelajaran PAI-BP Di Sd Berbasis Canva', *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8.1 (2022), h. 117–127.

²² Wowo Sunaryo Kuswana, *Taksonomi Berpikir* (Remaja Rosdakarya, 2011). h. 2

dan tingkat kecerdasan tertentu, yang semuanya sangat esensial dalam menghadapi dinamika kehidupan sehari-hari²³.

Berpikir adalah aktivitas kognitif yang melibatkan penggunaan akal secara sistematis guna mencapai suatu tujuan. Kemampuan ini merupakan salah satu karakteristik utama yang membedakan manusia dari makhluk lainnya. Sebagai makhluk berakal, manusia memiliki potensi untuk mengolah dan memanfaatkan pikirannya dalam memahami, mengevaluasi, dan menyelesaikan berbagai permasalahan dalam kehidupan²⁴.

Keterampilan berpikir tingkat tinggi merujuk pada proses kognitif yang melampaui aktivitas mengingat atau sekadar menyajikan kembali informasi yang diperoleh. HOTS mencakup kemampuan untuk mengaitkan, menganalisis, serta mengolah pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki menjadi dasar dalam berpikir secara kritis dan kreatif. Keterampilan ini sangat diperlukan terutama ketika individu dihadapkan pada situasi baru yang menuntut pengambilan keputusan dan pemecahan masalah secara mandiri²⁵.

Keterampilan berpikir tingkat tinggi menempati level tertinggi dalam ranah kognitif pada Taksonomi Bloom. Proses pembelajaran yang

²³ Tri Widodo and Sri Kadarwati, 'Higher Order Thinking Berbasis Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Berorientasi Pembentukan Karakter Siswa', *Cakrawala Pendidikan*, 32.1 (2013), h. 164–165.

²⁴ Okta Alpindo and Harman Amir, 'Pengaruh Pemberian Pertanyaan Higher Order Thinking Skill (Hots) Dalam Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas Xi Sman 2 Padang', *Pillar of Physics Education*, 3.April (2014), h. 113–120.

²⁵ Emi Rofiah, s. Aminah Nonoh, and Elvin Yusliana Ekawati, 'Penyusunan Instrumen Tes Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Fisika Pada Siswa SMP', *Jurnal Pendidikan Fisika*, 1.2 (2013), h. 17–22.

merujuk pada taksonomi ini bertujuan untuk mendorong peserta didik agar mampu mentransfer dan menerapkan pengetahuan yang telah dimiliki ke dalam berbagai konteks atau situasi yang beragam. Dalam hal ini, kemampuan berpikir mencerminkan kapasitas siswa untuk memanfaatkan pengetahuan dan keterampilan sebelumnya dalam menghadapi kondisi yang berbeda dari pengalaman belajar sebelumnya. Situasi baru tersebut merujuk pada penerapan konsep-konsep yang telah dikuasai, namun belum pernah diterapkan oleh siswa dalam cara atau situasi tertentu. Oleh karena itu, berpikir tingkat tinggi menekankan kemampuan siswa untuk mengaitkan materi pembelajaran dengan berbagai aspek lain yang mungkin tidak secara langsung dijelaskan dalam proses pembelajaran.

Higher Order Thinking Skills (HOTS) mencakup sejumlah kompetensi utama seperti berpikir kritis, berpikir kreatif, serta keterampilan pemecahan masalah. Berpikir kritis merujuk pada kemampuan untuk menganalisis informasi, merumuskan serta menerapkan kriteria secara objektif, dan mengevaluasi data atau argumen secara logis dan sistematis..²⁶ Berpikir kreatif merupakan keterampilan dalam memanfaatkan pola berpikir yang kompleks guna menghasilkan gagasan yang inovatif dan memiliki keaslian²⁷.

²⁶ Dwi Susanti and Cici Hernawati, 'Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa Dalam Menyelesaikan Soal Higher Order Thinking Skills', *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10.1 (2022), h. 115.

²⁷ Fauziah Ulmi and Djusmaini Djamas, 'Tahap Validasi Lembar Essay Assessment Berbasis Creative Problem Solving (CPS) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Dalam Pembelajaran Fisika Di SMA', *Natural Science: Jurnal*, 4.1 (2018), h. 561–71.

Kemampuan memecahkan masalah merupakan suatu bentuk keterampilan berpikir tingkat tinggi yang menuntut individu untuk berpikir secara mendalam, logis, dan sistematis dalam menghadapi dan menyelesaikan permasalahan. Proses ini tidak hanya melibatkan identifikasi masalah, tetapi juga analisis terhadap penyebabnya, penentuan berbagai alternatif solusi, serta pengambilan keputusan yang tepat berdasarkan pertimbangan yang rasional. Kemampuan ini sangat penting karena memungkinkan peserta didik untuk mengaplikasikan pengetahuan yang dimilikinya dalam situasi nyata, menghadapi tantangan yang kompleks, serta mengembangkan kemandirian dan tanggung jawab dalam proses berpikir²⁸.

Berdasarkan uraian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir tingkat tinggi (*HOTS*) merupakan seperangkat keterampilan berpikir mendalam yang mencakup kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan pemecahan masalah. *HOTS* tidak sekadar menuntut siswa untuk menghafal atau mereproduksi informasi, tetapi menekankan pada proses menganalisis, mengaitkan, mengolah, serta mentransformasikan pengetahuan dan pengalaman menjadi dasar dalam pengambilan keputusan atau penciptaan solusi dalam berbagai situasi baru. Kemampuan ini menempati level tertinggi dalam taksonomi kognitif Bloom, yang bertujuan membekali peserta didik agar mampu

²⁸ Riries Ernie Cynthia and Hotmaulina Sihotang, 'Melangkah Bersama Di Era Digital : Pentingnya Literasi Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7.3 (2023), h. 31712–31723.

mentransfer dan mengadaptasi konsep yang telah dipelajari ke dalam beragam konteks kehidupan. Dengan mengembangkan HOTS, peserta didik didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam menganalisis serta mengevaluasi informasi, berpikir kreatif dalam merancang ide-ide inovatif, dan berpikir kompleks guna menyelesaikan permasalahan secara efektif dan efisien.

b. Kategori-Kategori Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS)

Taksonomi merujuk pada sistem klasifikasi yang menyusun objek atau konsep ke dalam kelompok-kelompok berdasarkan level atau hierarki tertentu. Semakin tinggi tingkatannya, kategori yang digunakan cenderung lebih bersifat umum, sedangkan pada level yang lebih rendah, pengelompokan dilakukan secara lebih rinci dan spesifik. Taksonomi dapat dipahami sebagai sistem klasifikasi yang digunakan untuk mengelompokkan objek berdasarkan karakteristik atau ciri tertentu. Dalam konteks pendidikan, taksonomi berperan sebagai kerangka kerja dalam mengkategorikan tujuan pembelajaran yang juga dikenal sebagai capaian pembelajaran, hasil belajar, atau sasaran instruksional ke dalam tiga domain utama. Ketiga domain tersebut meliputi: (1) ranah kognitif, yang berkaitan dengan proses berpikir dan kemampuan intelektual; (2) ranah afektif, yang mencakup sikap, nilai, emosi, serta respons perasaan; dan (3) ranah psikomotorik, yang

berfokus pada keterampilan fisik dan kemampuan motorik yang melibatkan koordinasi tubuh²⁹.

Taksonomi Bloom dipandang sebagai landasan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Hal ini berangkat dari pemahaman bahwa tidak semua proses pembelajaran menuntut tingkat kognitif yang sama; beberapa materi atau kegiatan belajar justru memerlukan pemikiran yang lebih kompleks dan mendalam, yang berdampak signifikan terhadap pemahaman siswa. Dalam struktur hierarkis Taksonomi Bloom, keterampilan seperti menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan termasuk dalam kategori berpikir tingkat tinggi. Pada versi revisi Taksonomi Bloom, ketiga keterampilan ini ditekankan sebagai inti dari proses berpikir lanjutan yang mendukung pengembangan kognitif secara lebih mendalam³⁰.

Salah satu aspek penting dalam kemampuan berpikir tingkat tinggi adalah keterampilan analisis. Keterampilan ini melibatkan proses menguraikan suatu materi menjadi bagian-bagian yang lebih sederhana dan memahami bagaimana bagian-bagian tersebut saling berkaitan dalam suatu struktur utuh. Dalam konteks ini, terdapat tiga unsur utama yang menjadi fokus, yaitu kemampuan untuk membedakan, menyusun

²⁹ Imam Gunawan and Anggarini Retno Palupi, 'Taksonomi Bloom-Revisi Ranah Kognitif: Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran Dan Penilaian', *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 2.2 (2012), h. 98–117.

³⁰ Nur Fauziah Siregar and Eline Yanty Putri Nasution, 'Pembelajaran Matematika Berbasis Higher Order Thinking Skills', *Prosiding Seminar Nasional Tadris (Pendidikan) Matematika, (Institut Agama Islam Negeri Curup)*, 2019, h. 20–27.

atau mengorganisasikan, serta memberikan atribusi atau makna terhadap informasi yang dianalisis.

Komponen selanjutnya dalam berpikir tingkat tinggi adalah mengevaluasi. Kemampuan ini merujuk pada proses membuat keputusan atau penilaian berdasarkan standar atau kriteria tertentu. Umumnya, kriteria yang digunakan meliputi aspek kualitas, efisiensi, efektivitas, dan konsistensi. Dalam kategori ini, dua kemampuan utama yang ditekankan adalah memeriksa dan mengkritisi.

Aspek ketiga dari kemampuan berpikir tingkat tinggi adalah mencipta. Kegiatan mencipta mengacu pada proses menyusun berbagai elemen menjadi satu kesatuan yang terpadu dan memiliki fungsi, baik melalui pengorganisasian maupun penggabungan unsur-unsur tersebut ke dalam pola atau struktur baru. Aktivitas mencipta mengarahkan peserta didik untuk menghasilkan produk yang orisinal. Terdapat tiga bentuk utama dari kategori ini, yaitu merumuskan, merancang, dan memproduksi³¹.

Dalam revisi Taksonomi Bloom oleh Anderson dan Krathwohl, terdapat tiga dimensi kognitif yang menjadi indikator dari kemampuan berpikir tingkat tinggi, yaitu analisis, evaluasi, dan kreasi. Ketiga proses ini menuntut pengolahan informasi yang lebih kompleks. Sementara itu, proses kognitif lainnya dalam taksonomi yang sama, seperti mengingat,

³¹ Theory Practice and Revising Bloom, 'A Revision of Bloom ' s Taxonomy : An Overview David R . Krathwohl', *ReVision*, 41.4 (2008), h. 212–218.

memahami, dan menerapkan, dikategorikan sebagai bentuk berpikir pada tingkat dasar atau rendah karena tidak memerlukan pemrosesan yang mendalam³². Masing-masing indikator akan dijelaskan satu persatu sebagai berikut:

1) Mengingat

Proses mengingat mencakup pemahaman terhadap informasi yang tersimpan dalam ingatan jangka panjang. Tujuan dari pembelajaran yang menekankan kemampuan ini adalah untuk membentuk daya retensi siswa agar dapat mengingat materi ajar sebagaimana yang telah disampaikan oleh pendidik. Proses kognitif dalam kategori mengingat terdiri dari dua aktivitas utama, yaitu:

- a) Pengenalan, yakni proses mengidentifikasi informasi yang sesuai dengan pengetahuan yang telah tersimpan dalam ingatan jangka panjang.
- b) Penarikan kembali (*recall*), yaitu kemampuan untuk mengakses dan mengungkapkan kembali informasi yang relevan dari memori jangka panjang.
- c) Kemampuan memahami mencerminkan proses membangun makna dari materi pembelajaran, baik yang disampaikan secara lisan, tulisan, maupun visual oleh pendidik³³.

³² Dewi Amaliah Nafiati, 'Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif, Dan Psikomotorik', *Humanika*, 21.2 (2021), h. 151–172.

³³ Robert E. Slavin, *Educational Psychology: Theory and Practice* (Pearson, 2015). h. 109

Dalam ranah ini, proses kognitif yang tercakup meliputi beberapa menafsirkan, memberi contoh, mengklasifikasikan, menyoroti, menarik kesimpulan, membandingkan menjelaskan³⁴.

- 2) Mengaplikasikan adalah proses menggunakan atau menerapkan suatu prosedur dalam konteks situasi tertentu. Pada tahap ini, peserta didik diharapkan mampu mengoperasikan pengetahuan yang telah diperoleh ke dalam praktik yang relevan
- 3) Menganalisis merupakan proses membagi suatu materi menjadi elemen-elemen yang lebih kecil untuk memahami keterkaitan antar bagian serta bagaimana masing-masing bagian tersebut membentuk suatu struktur yang utuh. Dalam ranah ini, terdapat beberapa proses kognitif utama, yaitu: membedakan, mengorganisasi, dan mengatribusikan. Tujuan pembelajaran yang masuk dalam kategori analisis mencakup hal-hal berikut:
 - a) Membedakan, yaitu kegiatan pembelajaran yang berfokus pada kemampuan peserta didik untuk memilah informasi yang relevan dan tidak relevan, serta menentukan bagian mana yang esensial dari suatu materi.
 - b) Mengorganisasi, yakni aktivitas menyusun atau mengelompokkan informasi penting yang telah diperoleh ke

³⁴ Eva Susana and others, 'Tinjauan Perspektif Taxonomy Bloom Terhadap Model Pembelajaran HOTS Dalam Literasi Sains', *Jurnal Program Studi PGRA*, 9.2 (2023), h. 255–267.

dalam suatu susunan atau struktur tertentu yang logis dan sistematis.

- c) Mengatribusikan, yaitu kemampuan dalam mengidentifikasi maksud, sudut pandang, nilai, opini, atau tujuan yang tersembunyi di balik suatu bentuk komunikasi atau informasi.³⁵
- 4) Mengevaluasi adalah kemampuan untuk mengambil keputusan berdasarkan standar dan kriteria tertentu. Umumnya, kriteria yang digunakan mencakup aspek seperti mutu, tingkat keberhasilan, efisiensi, dan kestabilan. Penetapan kriteria tersebut dapat ditentukan oleh peserta didik. Standar yang dipakai dapat bersifat kuantitatif maupun kualitatif. Ranah evaluasi mencakup aktivitas kognitif seperti menilai keputusan berdasarkan parameter internal, serta memberikan penilaian terhadap keputusan berdasarkan tolok ukur eksternal.
 - a) Proses pemeriksaan melibatkan peninjauan terhadap ketidaksesuaian atau kesalahan yang mungkin terdapat dalam suatu prosedur atau hasil kerja. Kegiatan ini mencakup pengujian terhadap apakah kesimpulan yang diperoleh selaras dengan asumsi awal, apakah data yang ada mendukung

³⁵ Dwi Retnowati, Imam Sujadi, and Sri Subanti, 'Proses Berpikir Kritis Siswa Kelas XI Farmasi SMK Citra Medika Sragen Dalam Pemecahan Masalah Matematika', *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*, 4.1 (2016), h. 105–116.

hipotesis, atau apakah materi yang dikaji mengandung pertentangan antar bagiannya.

b) Mengkritisi berarti memberikan penilaian atas suatu produk atau proses dengan mengacu pada acuan eksternal. Dalam kegiatan ini, peserta didik mengidentifikasi kelebihan maupun kekurangan suatu hasil kerja, kemudian membuat keputusan berdasarkan hal-hal tersebut. Proses ini merupakan inti dari kemampuan berpikir secara kritis.³⁶.

5) Mencipta adalah aktivitas yang melibatkan proses penggabungan sejumlah elemen menjadi satu kesatuan yang utuh dan bermakna. Sasaran dari ranah penciptaan ini menuntut peserta didik untuk menghasilkan suatu bentuk atau produk baru melalui proses penyusunan kembali bagian-bagian atau unsur-unsur menjadi pola atau struktur yang orisinal. Dalam mencapai tujuan tersebut, peserta didik dituntut untuk menyintesis berbagai informasi maupun materi yang telah diperoleh sebelumnya, kemudian menggunakannya untuk membangun sesuatu yang belum pernah ada sebelumnya³⁷. Proses berpikir kreatif atau penciptaan dapat diklasifikasikan ke dalam tiga tahapan kognitif utama sebagai berikut:

³⁶ Salsabila Hirza and others, 'Pengembangan Instrumen Evaluasi Untuk Mengukur Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Pada Materi Asam-Basa', *Jurnal Pendidikan Kimia Undiksha*, 7.1 (2023), h. 11–23.

³⁷ Alfons Bunga Naen and others, 'Pengaruh Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Dan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Penerapan Pendekatan Inkuiri Terbimbing', *Jurnal Koulutus: Jurnal Pendidikan Kahuripan*, 3.1 (2020), h. 1–12.

- a) Merumuskan adalah fase berpikir divergen, di mana peserta didik mengeksplorasi beragam kemungkinan solusi ketika mereka mencoba memahami tugas yang diberikan.
- b) Merencanakan merupakan tahap berpikir konvergen, saat peserta didik merancang berbagai pendekatan dan solusi potensial, kemudian merumuskannya menjadi suatu strategi tindakan.
- c) Memproduksi terjadi ketika peserta didik mulai menerapkan rencana tersebut dengan membentuk solusi melalui proses konstruksi nyata.³⁸.

Berdasarkan penjabaran sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa dalam revisi Taksonomi Bloom oleh Anderson dan Krathwohl, kemampuan berpikir tingkat tinggi terdiri dari tiga aspek utama, yaitu menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Kemampuan menganalisis merujuk pada proses menguraikan informasi ke dalam bagian-bagian kecil guna memahami hubungan serta struktur keseluruhan materi, yang meliputi aktivitas seperti membedakan, mengorganisasi, dan mengatribusikan. Kemampuan mengevaluasi mengacu pada tindakan menilai atau mempertimbangkan sesuatu berdasarkan kriteria atau standar tertentu, termasuk kegiatan memeriksa dan mengkritisi agar siswa mampu mengambil keputusan secara logis dan reflektif.

³⁸ I Wayan Januariawan and others, 'Pengembangan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Melalui Pendekatan Open-Ended', *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3.2 (2020), h. 125–140.

Sementara itu, kemampuan mencipta mendorong siswa untuk mengembangkan ide-ide orisinal dengan menyusun berbagai elemen menjadi struktur atau produk yang baru, melalui langkah-langkah seperti merumuskan, merancang, dan memproduksi. Ketiga kemampuan ini menunjukkan perbedaan yang signifikan dari kemampuan berpikir tingkat rendah, seperti mengingat, memahami, dan mengaplikasikan, yang lebih berfokus pada penguasaan informasi dasar dan penerapannya dalam konteks umum.

4. Hasil belajar

a. Pengertian Hasil belajar

Hasil belajar merujuk pada kemampuan yang dimiliki siswa setelah melalui proses pembelajaran. Ini karena belajar merupakan suatu upaya individu untuk mencapai perubahan perilaku yang bersifat permanen. Dalam proses pembelajaran, guru biasanya menetapkan tujuan-tujuan pembelajaran yang menjadi acuan keberhasilan siswa. Seorang siswa dianggap berhasil jika ia dapat mencapai tujuan-tujuan tersebut. Untuk mengetahui apakah hasil belajar telah sesuai dengan target yang ditentukan, dibutuhkan suatu proses evaluasi. Menurut Sunal, evaluasi merupakan kegiatan pemanfaatan informasi guna mengukur sejauh mana proses pembelajaran mampu menjawab kebutuhan peserta didik. Selain itu, evaluasi berfungsi sebagai umpan

balik bagi guru, dasar pengambilan tindakan lanjutan, serta alat untuk melihat sejauh mana siswa menguasai materi yang telah diajarkan³⁹.

Hasil belajar dapat dipahami sebagai keluaran dari proses pembelajaran yang dinilai melalui berbagai jenis instrumen evaluasi, seperti tes tertulis, lisan, maupun praktik. Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana siswa telah mencapai tujuan setelah mengikuti kegiatan belajar. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, hasil belajar dijelaskan sebagai sesuatu yang dihasilkan melalui suatu usaha atau aktivitas tertentu. Sementara itu, menurut pendapat Amelia dalam tulisan Normi Aulia dan rekan-rekannya, hasil belajar mencerminkan perubahan yang terjadi pada aspek kemampuan, perilaku, dan cara berkomunikasi seseorang yang berkembang selama periode tertentu. Perubahan tersebut bukan karena pertumbuhan biologis alami, tetapi karena pengaruh dari proses belajar yang dialami siswa⁴⁰.

Capaian hasil belajar diperoleh melalui proses evaluasi pembelajaran. Evaluasi sendiri merupakan suatu proses untuk menilai pencapaian belajar peserta didik, yang dilakukan melalui kegiatan pengukuran atau penilaian terhadap hasil belajar yang telah dicapai⁴¹. Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk mengidentifikasi sejauh mana keberhasilan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, yang

³⁹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Kencana, 2013). h. 5

⁴⁰ Asep Nanang Yuhana and Fadlilah Aisah Aminy, 'Optimalisasi Peran Guru Pendidikan Agama Islam Sebagai Konselor Dalam Mengatasi Masalah Belajar Siswa', *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7.1 (2019), h. 79.

⁴¹ Ina Magdalena, Alvi Ridwanita, and Bunga Aulia, 'Evaluasi Belajar Peserta Didik', *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 2.1 (2020), h. 117–127

kemudian ditunjukkan melalui pemberian nilai dalam bentuk huruf, deskripsi kata, atau simbol tertentu sebagai indikator capaian.

Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut, penulis menyimpulkan bahwa hasil belajar muncul sebagai akibat dari proses pembelajaran yang telah dilalui oleh peserta didik. Hasil ini mencerminkan adanya perubahan perilaku peserta didik yang didasarkan pada pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh selama mengikuti pembelajaran.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil belajar

Proses belajar adalah suatu aktivitas yang dijalani oleh individu untuk mencapai perubahan dalam perilaku, yang muncul sebagai hasil dari pengalaman yang didapat melalui interaksi dengan lingkungan. Dalam pandangan ini, pencapaian hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua aspek utama, yaitu faktor dari dalam diri siswa sendiri (internal) serta faktor dari luar atau lingkungan sekitar (eksternal).

Faktor internal meliputi berbagai aspek seperti kapasitas berpikir atau kecerdasan intelektual, tingkat motivasi, ketertarikan terhadap pembelajaran, serta kondisi fisik dan mental peserta didik. Di sisi lain, faktor eksternal mencakup ketersediaan fasilitas penunjang, mutu dan kompetensi pendidik, inovasi guru dalam mengelola proses pembelajaran, keberadaan sumber belajar, pendekatan atau metode pengajaran yang diterapkan, serta peran lingkungan sosial dan keluarga. Selaras dengan hal tersebut, Wasliman mengemukakan bahwa hasil

belajar siswa merupakan hasil dari interaksi kompleks antara berbagai unsur internal maupun eksternal yang saling memengaruhi. Uraian lebih rinci mengenai kedua kelompok faktor ini akan dijelaskan pada bagian selanjutnya⁴²:

1) Faktor Internal

Faktor internal merupakan segala sesuatu yang berasal dari dalam diri siswa yang turut menentukan keberhasilannya dalam belajar. Aspek-aspek yang termasuk dalam faktor ini mencakup tingkat kecerdasan, ketertarikan dan konsentrasi terhadap pelajaran, dorongan belajar (motivasi), ketekunan, sikap terhadap pelajaran, kebiasaan dalam belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan tubuh siswa secara umum.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal mencakup pengaruh dari lingkungan luar siswa yang turut berperan dalam menentukan hasil belajarnya, seperti lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat sekitar. Lingkungan keluarga, misalnya, sangat memengaruhi proses belajar siswa. Kondisi ekonomi yang tidak stabil, konflik dalam rumah tangga, kurangnya perhatian dari orang tua, serta pola perilaku negatif yang ditampilkan orang tua dalam kehidupan sehari-hari, semuanya dapat berdampak terhadap prestasi belajar anak.

⁴² Dimiyati and Mudjiono, *Belajar Dan Pembelajaran* (Rineka Cipta, 2010). h. 239-253

Darmadi menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan bentuk perubahan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui suatu proses pembelajaran. Pencapaian hasil belajar yang optimal dipengaruhi oleh beragam faktor, baik dari dalam diri maupun dari luar individu yang bersangkutan.⁴³:

1) Faktor Eksternal (Faktor dari Luar Individu)

- a) Faktor Lingkungan, yaitu unsur-unsur eksternal yang mengelilingi peserta didik, seperti kondisi cuaca, suhu udara, kualitas udara, serta situasi sosial di sekitar tempat tinggal atau sekolah peserta didik.
- b) Faktor Instrumental, yakni komponen yang dirancang secara khusus untuk mendukung tercapainya hasil pembelajaran, misalnya kurikulum yang digunakan, metode pembelajaran yang diterapkan, fasilitas belajar, alat bantu belajar, dan media pembelajaran lainnya.

2) Faktor Internal (Faktor dari Dalam Individu)

Faktor ini meliputi kondisi internal peserta didik yang berpengaruh terhadap aspek psikologis dan fisiologis, seperti minat belajar, motivasi, emosi, kesehatan fisik, serta kesiapan mental dalam mengikuti proses pembelajaran.

⁴³ Sunarti Rahman, 'Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 2.3 (2021), h. 61–68.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor dari dalam dan luar diri mereka. Faktor dari dalam meliputi kecerdasan, minat, perhatian, motivasi, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan. Semua hal ini berasal dari diri peserta didik sendiri dan memengaruhi kemampuan mereka dalam belajar. Sementara itu, faktor dari luar mencakup lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, serta keadaan fisik dan sosial di sekitarnya. Misalnya, kondisi ekonomi keluarga, perhatian dari orang tua, dan pola pengasuhan dapat memberi pengaruh besar terhadap prestasi belajar anak. Selain itu, lingkungan seperti cuaca dan suasana sosial, serta hal-hal teknis seperti kurikulum, cara mengajar, alat bantu belajar, dan media pembelajaran juga berperan penting. Jika semua faktor ini bekerja secara seimbang, maka hasil belajar yang baik akan lebih mudah dicapai.

B. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh A. Nur Putri dan tim berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran Quizziz Berbasis Game Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Informatika" menggunakan pendekatan pra-eksperimental dengan desain one group pretest-posttest. Analisis data dilakukan melalui statistik deskriptif. Hasilnya menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001 yang berada di bawah ambang batas 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Quizziz yang berbasis game based learning berpengaruh terhadap peningkatan hasil

belajar siswa di SMK Negeri 2 Maros. Efektivitas penggunaan media ini tercermin dari peningkatan rata-rata skor siswa, yaitu dari 62,20% pada pretest menjadi 87,64% pada posttest—menunjukkan lonjakan sebesar 25,44% setelah intervensi diterapkan⁴⁴.

Penelitian diatas dan penelitian yang dilakukan sama-sama fokus pada pengaruh model pembelajaran interaktif berbasis permainan terhadap hasil belajar siswa. Namun Penelitian tersebut menggunakan desain One-Group Pretest-Posttest, sementara penelitian ini menggunakan dua kelompok (kelas kontrol dan eksperimen) untuk membandingkan efektivitas dua media pembelajaran interaktif, yaitu Canva dan GBL.

2. Hayu Ika Anggraini, Nurhayati, dan Shirly Rizki Kusumaningrum melakukan penelitian berjudul "Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis HOTS dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL) di Sekolah Dasar". Penelitian ini menggunakan metode literature review, yakni pendekatan yang menghimpun serta menganalisis temuan-temuan dari berbagai studi terdahulu secara mendalam. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan media game digital baik berbasis komputer maupun Android terbukti efektif dalam menunjang pembelajaran keterampilan berhitung di mata pelajaran Matematika. Selain mendukung peningkatan kemampuan berhitung, media ini juga berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) siswa. Game

⁴⁴ A. Nur Putri and others, 'Pengaruh Media Pembelajaran Quizziz Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Informatika', *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan (JKPPK)*, 2.2 (2024), h. 35–45.

interaktif tersebut mampu meningkatkan motivasi belajar serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan bagi peserta didik⁴⁵.

Persamaan antara penelitian ini dengan studi yang dilakukan oleh Hayu Ika Anggraini dan rekan-rekannya terletak pada penggunaan model pembelajaran *Game-Based Learning* yang bersifat interaktif sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan peserta didik. Kedua penelitian sama-sama menitikberatkan pada efektivitas pendekatan pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan hasil belajar maupun kemampuan berpikir siswa. Perbedaan utamanya terletak pada metode yang digunakan; penelitian oleh Hayu Ika Anggraini dan tim menggunakan pendekatan literature review untuk mengkaji efektivitas *Digital Game Based Learning* melalui analisis berbagai hasil penelitian terdahulu. Sementara itu, penelitian ini menerapkan metode eksperimen langsung dengan mengumpulkan data empiris melalui pretest dan posttest siswa guna mengukur pengaruh perlakuan secara nyata di lapangan.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Afiyah Wildah Rahayu dan tim berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* 'One Board' terhadap Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah" merupakan penelitian eksperimen semu (*quasi experimental design*) dengan desain Nonequivalent Control Group Design. Subjek penelitian terdiri atas dua kelas, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang diambil dari siswa kelas IV A dan IV B di MIN 2 Kota Surabaya. Penelitian ini menggunakan berbagai teknik

⁴⁵ Anggraini, Nurhayati, and Kusumaningrum., , h. 107

analisis data, meliputi analisis deskriptif, uji homogenitas, uji-t sampel berpasangan, uji normalitas, serta uji-t dua sampel independen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran Game Based Learning dengan media "One Board" berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa, dengan peningkatan sebesar 16,52% pada kelas eksperimen dan 8,59% pada kelas kontrol⁴⁶.

Persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama menerapkan desain Quasi Experimental dengan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, untuk mengukur pengaruh model pembelajaran berbasis permainan terhadap hasil belajar siswa. Namun, ada perbedaan dalam pendekatan penelitian penelitian tersebut menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur dan komparasi, sementara penelitian ini bersifat kuantitatif eksperimental dengan fokus pada hasil belajar siswa.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Kireida Rona Islam dan rekan-rekannya berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik" menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur dan studi komparasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas model Game Based Learning dalam meningkatkan motivasi belajar. Hasil kajian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan tidak hanya mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, tetapi juga secara signifikan dapat meningkatkan

⁴⁶ Afiyah Wildah Rahayu and others, 'Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning "One Board" Terhadap Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah', *Journal of Instructional and Development Researches*, 4.2 (2024), h. 46–53.

motivasi belajar mereka. Selain itu, model ini dinilai mampu memberikan dorongan motivasi yang lebih tinggi dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional⁴⁷.

Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada fokus kajiannya, yaitu sama-sama meneliti pengaruh model Game-Based Learning terhadap aktivitas atau hasil belajar siswa. Keduanya juga menerapkan analisis statistik untuk mengukur perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Namun, terdapat perbedaan dalam ruang lingkup dan fokus pembelajaran. Penelitian sebelumnya menitikberatkan pada aktivitas belajar dalam mata pelajaran Matematika, sedangkan penelitian ini berfokus pada peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat sekolah dasar, dengan menggunakan media Canva sebagai pendukung dalam penerapan model Game-Based Learning.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Pebri Dayani Siregar dan Melyani Sari Sitepu berjudul Pengaruh Model Game Based Learning terhadap Aktivitas Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika di Kelas V SD Muhammadiyah 01 Medan. Studi ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah 01 Medan dengan melibatkan seluruh siswa kelas V yang berjumlah 42 orang sebagai populasi. Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi, dan analisis data dilakukan melalui uji validitas ahli, uji

⁴⁷ Kireida Rona Islam and others, 'Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik', *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 10.3 (2024), h. 619.

normalitas, uji homogenitas, serta uji hipotesis (uji-t) dengan bantuan perangkat lunak SPSS 26. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor tertinggi pada kelas eksperimen adalah 66 dan skor terendah 54, dengan rata-rata 58,09 dalam kategori baik. Sementara itu, pada kelas kontrol dengan 20 siswa, skor tertinggi adalah 58 dan skor terendah 32, dengan rata-rata 44 yang termasuk kategori cukup baik. Nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan model Game Based Learning terhadap aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran Matematika di kelas V SD Muhammadiyah 01 Medan⁴⁸.

Kesamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Pebri Dayani Siregar dan Melyani Sari Sitepu terletak pada penerapan model Game-Based Learning sebagai strategi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Keduanya juga memanfaatkan analisis statistik guna mengukur pengaruh model pembelajaran tersebut terhadap aspek-aspek pembelajaran siswa. Perbedaannya, penelitian mereka lebih menitikberatkan pada aktivitas belajar dalam mata pelajaran Matematika, sedangkan penelitian ini menyoroti hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di jenjang sekolah dasar, dengan membandingkan efektivitas dua media pembelajaran, yaitu Canva dan *Game-Based Learning*.

⁴⁸ Pebri Dayani Siregar and Melyani Sari Sitepu, 'Pengaruh Model Game Based Learning Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas V SD Muhammdiyah 01 Medan', *Journal of Student Development Informatics Management (JoSDIM)*, 3.2 (2023), h. 263–271.

6. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Komang Redy Winatha dan I Made Dedy Setiawan, yaitu sama-sama menerapkan model Game-Based Learning dan menggunakan desain eksperimen semu untuk menguji pengaruhnya terhadap variabel pembelajaran. Keduanya juga memanfaatkan instrumen kuantitatif berupa angket dan tes untuk mengukur hasil. Perbedaannya terletak pada fokus penelitian; penelitian mereka meneliti dampak model terhadap motivasi dan prestasi belajar dalam mata pelajaran Keterampilan Interpersonal di jenjang perguruan tinggi, sedangkan penelitian ini menitikberatkan pada hasil belajar mata pelajaran PAI di tingkat sekolah dasar dengan melibatkan media Canva sebagai salah satu variabel perlakuan⁴⁹.

Kedua penelitian sama-sama menerapkan metode eksperimen semu dengan desain kelompok kontrol untuk mengkaji dampak model Game-Based Learning terhadap motivasi dan capaian belajar siswa. Perbedaannya terletak pada fokus kajian; penelitian sebelumnya menitikberatkan pada aspek motivasi dan prestasi belajar dalam mata pelajaran keterampilan interpersonal, sementara penelitian ini berfokus pada peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PAI dengan mengintegrasikan media Canva dalam penerapan Game-Based Learning.

7. Penelitian oleh W.M. Sari, Hermawansa, dan J. Siska mengkaji dampak media pembelajaran interaktif berbasis Canva terhadap hasil belajar siswa

⁴⁹ Komang Redy Winatha and I Made Dedy Setiawan, 'Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar', *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10.3 (2020), h. 198–206.

kelas X TJKT di SMKN 1 Seluma. Studi ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen, melibatkan 19 siswa sebagai sampel. Analisis data menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,001, lebih kecil dari batas 0,05, dan nilai t hitung sebesar 13,238 lebih besar daripada t tabel sebesar 2,101. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media Canva memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran Dasar-Dasar Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi⁵⁰.

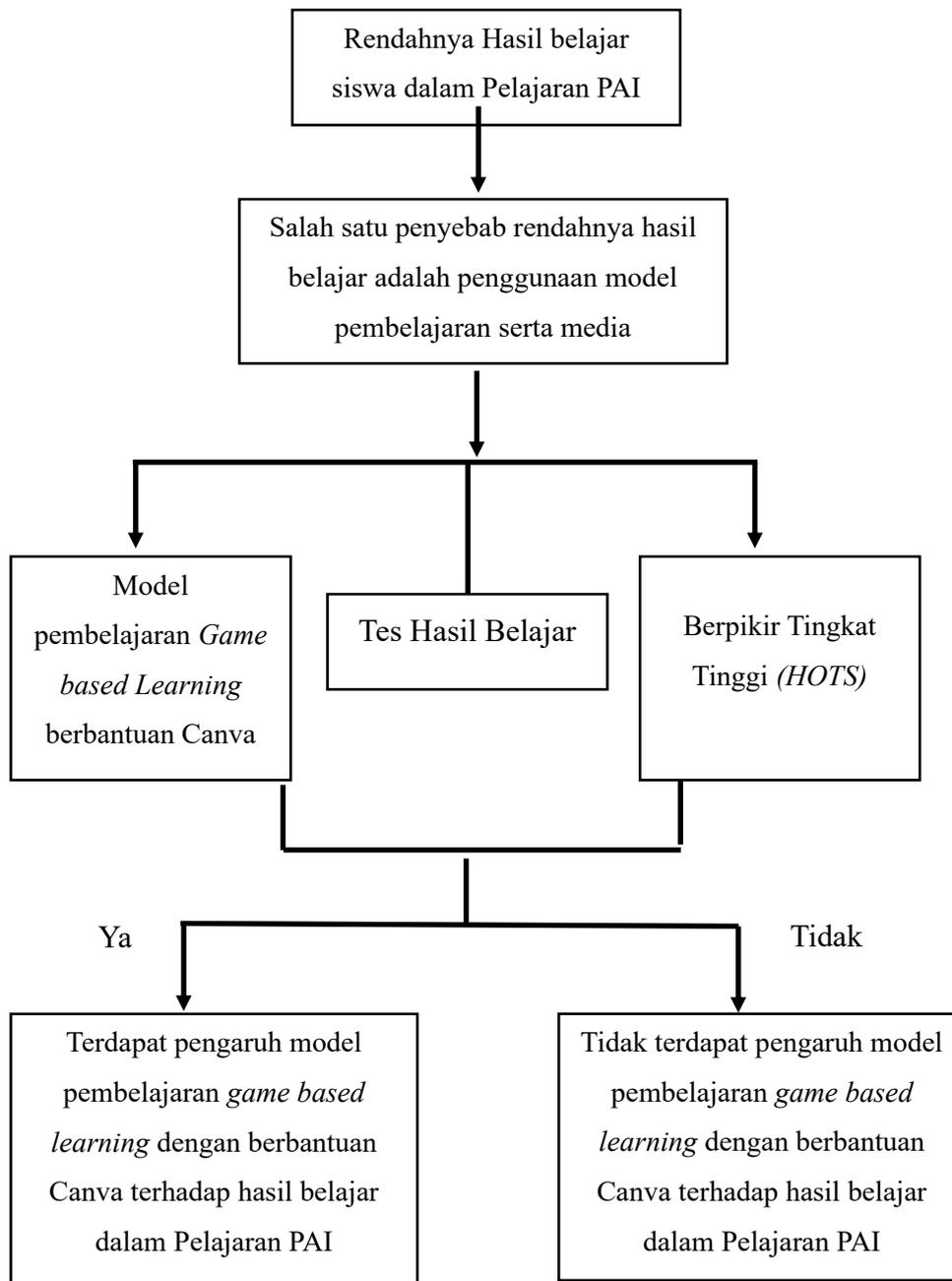
Persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media interaktif, di mana penelitian ini menggunakan Canva yang interaktif, sama seperti dalam penelitian Anda yang juga menggunakan Canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, memiliki perbedaan Penelitian tersebut menggunakan Canva sebagai media pembelajaran untuk kelas X SMK, berbeda dengan penelitian ini yang menggunakan Canva dan *Game-Based Learning* di tingkat SD untuk mata pelajaran PAI, serta menggunakan desain eksperimen untuk membandingkan hasil belajar dengan dua media yang berbeda.

C. Kerangka Berpikir

Penyusunan kerangka berpikir dalam penelitian bertujuan untuk memetakan hubungan antara variabel-variabel yang diteliti secara terstruktur dan logis, serta menjelaskan relevansinya dalam ranah penelitian ini. Merujuk pada Rumusan

⁵⁰ W M Sari, J Siska, and Hermawangsa Hermawangsa, 'Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Tjkt Smkn 1 Seluma', *Computer and Informatics Education Review*, 4.2 (2023), h. 53–57.

masalah dan kerangka teori yang telah dibahas pada bagian terdahulu, Oleh karena itu, kerangka berpikir dalam penelitian ini dirancang sebagai berikut:



Gambar 2. 6 Skema Konseptual Kerangka Berpikir

D. Hipotesis

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ho : Tidak ada perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan model pembelajaran Game Based Learning berbantuan Canva dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional tanpa Canva.
Ha : Ada perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan model pembelajaran Game Based Learning berbantuan Canva dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional tanpa Canva.
2. Ho : Tidak ada perbedaan hasil belajar antara siswa yang memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi dan siswa yang memiliki kemampuan berpikir tingkat rendah.
Ha : Ada perbedaan hasil belajar antara siswa yang memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi dan siswa yang memiliki kemampuan berpikir tingkat rendah.
3. Ho : Tidak ada interaksi antara model pembelajaran dan kemampuan berpikir tingkat tinggi terhadap hasil belajar siswa.
Ha : Ada interaksi antara model pembelajaran dan kemampuan berpikir tingkat tinggi terhadap hasil belajar siswa.
4. Ho : Pada kelompok siswa dengan kemampuan berpikir tingkat rendah, tidak ada perbedaan hasil belajar antara yang diajar dengan GBL berbantuan Canva dan pembelajaran konvensional.
Ha : Pada kelompok siswa dengan kemampuan berpikir tingkat rendah, ada perbedaan hasil belajar antara yang diajar dengan GBL berbantuan Canva dan pembelajaran konvensional.
5. Ho : Pada kelompok siswa dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi, tidak ada perbedaan hasil belajar antara yang diajar dengan GBL berbantuan Canva dan pembelajaran konvensional tanpa aplikasi canva.
Ha : Pada kelompok siswa dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi, ada perbedaan hasil belajar antara yang diajar dengan GBL berbantuan Canva dan model pembelajaran konvensional tanpa aplikasi canva.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi-eksperimen*. Pendekatan eksperimen pada dasarnya bertujuan untuk mengetahui sejauh mana suatu intervensi atau perlakuan tertentu berpengaruh terhadap variabel yang dikaji. Fokus utama dari metode ini adalah untuk menguji validitas hipotesis mengenai efek dari tindakan yang diberikan. Umumnya, eksperimen melibatkan dua kelompok, yakni kelompok eksperimen yang menerima perlakuan khusus, serta kelompok kontrol merupakan kelompok yang tidak menerima perlakuan sebagaimana kelompok eksperimen, atau diberikan perlakuan alternatif yang berbeda. Analisis perbandingan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi pengaruh signifikan dari intervensi terhadap variabel yang diteliti.

2. Desain Penelitian

Pendekatan yang digunakan Eksperimen semu di mana peneliti memberikan perlakuan kepada kelompok tertentu untuk mengetahui pengaruhnya terhadap variabel terikat, namun tidak melibatkan pembagian sampel secara acak. Dalam penelitian pendidikan, pembagian kelas secara

acak sering kali sulit dilakukan karena siswa sudah dikelompokkan ke dalam kelas tetap.

Penelitian ini mengadopsi desain faktorial dua jalur dengan tipe Nonequivalent Pretest-Posttest Control Group Design. Walaupun desain ini melibatkan kelompok kontrol, kemampuannya dalam mengatasi pengaruh variabel luar masih belum sepenuhnya optimal. Penelitian ini melibatkan dua kelompok utama, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen menerima perlakuan berupa penerapan model pembelajaran Game Based Learning yang didukung oleh media aplikasi Canva, sedangkan kelompok kontrol melaksanakan pembelajaran dengan pendekatan konvensional sebagaimana biasanya. Sebelum intervensi dilakukan, kedua kelompok diberikan tes awal (pretest), dan setelah pembelajaran berakhir, dilakukan tes akhir (posttest). Hasil dari kedua tes tersebut dianalisis untuk mengidentifikasi adanya pengaruh signifikan dari perlakuan yang diberikan. Rancangan penelitian ini dapat divisualisasikan melalui skema berikut:

Tabel 3. 1 Desain Penelitian Non Equivalent Control Group Design

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
KE	T ₁	X	T ₂
KK	T ₃	-	T ₄

Keterangan:

- KE : Kelas Eksperimen
 KK : Kelas Kontrol
 T₁ dan T₃ : Pemberian Pretest Kelas eksperimen dan kelas kontrol
 T₂ dan T₄ : Pemberian Posttest Kelas eksperimen dan kelas kontrol
 X1 : Pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran *Game based Learning* dengan berbantuan Canva

Berikut ini merupakan representasi rancangan penelitian faktorial dua jalur yang ditampilkan pada Tabel 3.2.

Tabel 3. 2 Rancangan Eksperimen Menggunakan Pendekatan Analisis Varians (ANAVA) Faktorial Dua Arah

HOTS \ Model Pembelajaran	A ₁ (Model Pembelajaran <i>game based learning</i> dengan berbantuan Canva)	A ₂ (Model Pembelajaran konvensional tanpa Canva)
B ₁ (Berpikir Tingkat rendah)	A ₁ B ₁	A ₂ B ₁
B ₂ (Berpikir Tingkat tinggi)	A ₁ B ₂	A ₂ B ₂

Keterangan:

- A₁ : Siswa yang memperoleh pembelajaran dengan model Game Based Learning berbantuan aplikasi Canva.
 A₂ : Siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran konvensional tanpa bantuan aplikasi Canva.
 B₁ : Siswa dengan kemampuan berpikir tingkat rendah.
 B₂ : Siswa dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi.
 A₁B₁ : Siswa dengan kemampuan berpikir tingkat rendah yang mengikuti pembelajaran Game Based Learning berbantuan Canva.
 A₂B₁ : Siswa dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengikuti pembelajaran Game Based Learning berbantuan Canva.
 A₂B₁ : Siswa dengan kemampuan berpikir tingkat rendah yang mengikuti pembelajaran konvensional tanpa Canva.
 A₂B₂ : Siswa dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengikuti pembelajaran konvensional tanpa Canva.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri 63 Lebong. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada kebutuhan untuk menerapkan media pembelajaran interaktif guna meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Adapun waktu pelaksanaan penelitian direncanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini akan berlangsung selama tiga bulan, yang mencakup tahapan persiapan, pelaksanaan, hingga analisis data.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan subjek atau objek yang memiliki karakteristik tertentu dan relevan dengan permasalahan yang diteliti. Populasi dapat terdiri atas individu, kelompok, atau elemen lain yang sesuai dengan kriteria penelitian. Dalam penelitian ini, populasi yang digunakan adalah seluruh siswa kelas III di SD Negeri 63 Lebong, yang terdiri dari dua kelas dengan total sebanyak 44 peserta didik.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang dipilih untuk merepresentasikan keseluruhan populasi, terutama ketika penelitian terhadap seluruh populasi tidak memungkinkan atau kurang efisien. Dalam studi ini, peneliti menggunakan teknik purposive sampling, yakni pemilihan sampel berdasarkan tujuan dan kriteria tertentu. Sampel yang digunakan melibatkan siswa kelas III A dan III B, masing-masing berjumlah 20 orang, sehingga total sampel sebanyak 40 siswa. Kelas III B ditetapkan sebagai

kelompok eksperimen, sementara kelas III A sebagai kelompok kontrol. Pemilihan kedua kelas ini didasarkan atas kesetaraan tingkat pemahaman siswa di antara keduanya.

Tabel 3. 3 Data Jumlah Peserta Didik Kelas III di SD Negeri 63 Lebong

Kelas	Jumlah Siswa	Total
III A	20	40
III B	20	

Sumber: Data SD N 63 Lebong

Setelah menentukan kelas eksperimen dan kontrol, Langkah selanjutnya yaitu melaksanakan pretest pada kedua kelompok guna mengukur tingkat kemampuan berpikir tingkat tinggi (Higher Order Thinking Skills/HOTS) yang dimiliki oleh siswa. Penentuan kategori sampel dilakukan berdasarkan hasil pretest tersebut, di mana siswa yang memperoleh skor di bawah 50 digolongkan ke dalam kelompok berpikir tingkat rendah, sedangkan siswa dengan skor di atas 50 diklasifikasikan sebagai kelompok yang dikategorikan memiliki kemampuan HOTS.

Berdasarkan hasil analisis pretest terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) siswa, diketahui bahwa pada kelas eksperimen terdapat 10 peserta didik yang tergolong dalam kategori kemampuan HOTS rendah dan 12 siswa dengan kategori tinggi. Sementara itu, di kelas kontrol, 12 siswa termasuk dalam kategori rendah dan 10 siswa tergolong tinggi. Adapun 4 siswa lainnya tidak dimasukkan ke dalam kategori manapun karena nilai HOTS mereka berada di ambang batas antara kategori rendah dan tinggi. Pemaparan data secara rinci ditampilkan dalam Tabel 3.4

Tabel 3. 4 Rekapitulasi Hasil Uji Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS) Sisw

HOTS	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Jumlah
Rendah	12	10	22
Tinggi	10	12	22
Jumlah	22	22	44

Mengingat Teknik analisis data yang digunakan dalam studi ini merupakan ANAVA dua jalur, maka pemilihan sampel dalam setiap kelompok dilakukan dengan mempertimbangkan kesetaraan jumlah pada masing-masing klasifikasi dalam kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS). Untuk menjamin keseimbangan proporsi sampel berdasarkan tingkat kemampuan berpikir siswa di tiap kelas, Pemilihan jumlah sampel didasarkan pada jumlah tertinggi peserta didik yang memiliki nilai yang sama dalam setiap kategori, yaitu sejumlah 10 orang.

Analisis terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) mengindikasikan bahwa pada kelas eksperimen telah ditentukan sebanyak 10 peserta didik yang termasuk dalam kategori kemampuan HOTS rendah dan 10 peserta didik lainnya masuk dalam kategori kemampuan HOTS tinggi Proses seleksi serupa dilakukan pula pada kelas kontrol, di mana masing-masing kategori diwakili oleh 10 peserta didik. Dengan demikian, jumlah peserta didik dalam setiap kelompok baik eksperimen maupun kontrol adalah sebanyak 20 orang. Informasi detail mengenai pengelompokan berdasarkan kategori HOTS dapat dilihat pada Tabel 3.5.

Tabel 3. 5 Hasil Tes Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi siswa

HOTS	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Jumlah
Rendah	10	10	20

HOTS	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Jumlah
Tinggi	10	10	20
Jumlah	20	20	40

D. Variabel Penelitian

Penelitian ini mencakup dua jenis variabel, yaitu variabel independen yang berfungsi sebagai faktor yang memengaruhi, serta variabel dependen yang dipengaruhi oleh keberadaan variabel independen.

1. Variabel Independen (X)

Tritjahjo Danny Soesilo menyatakan bahwa variabel independen merupakan unsur yang berfungsi sebagai faktor yang memengaruhi atau menjadi penyebab perubahan pada variabel dependen (terikat)¹. Dalam penelitian ini, variabel independen adalah penerapan model pembelajaran Game Based Learning yang dipadukan dengan penggunaan media Canva. Kombinasi ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, serta bermakna, sehingga diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik secara optimal.

2. Variabel Dependen (Y)

Variabel dependen merupakan variabel yang mengalami perubahan sebagai dampak dari perlakuan atau pengaruh yang diberikan oleh variabel independen dalam suatu penelitian². Oleh karena itu, variabel ini

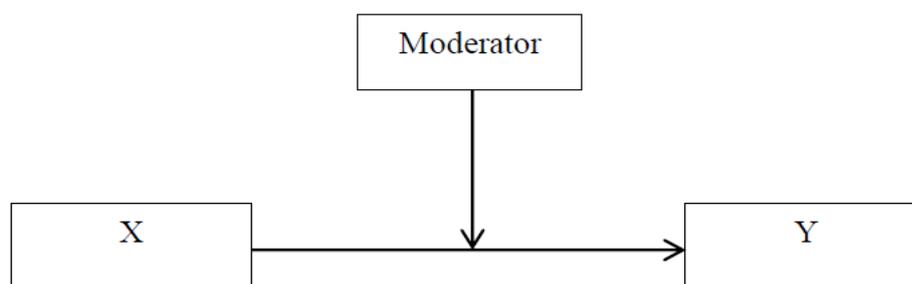
¹ Marinu Waruwu, 'Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif Dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7.1 (2023), H. 2896–2910

² Nikmatur Ridha, 'Proses Penelitian, Masalah, Variabel Dan Paradigma Penelitian', *Jurnal Hikmah*, 14.1 (2017), h. 672–673.

menggambarkan akibat atau hasil dari perlakuan yang dikenakan terhadap variabel bebas dalam suatu penelitian atau eksperimen. Penelitian ini memfokuskan variabel terikat pada hasil belajar yang dicapai oleh siswa.

3. Variabel Moderator

Variabel moderator merupakan variabel yang berperan dalam menentukan tingkat kekuatan hubungan antara variabel independen dan variabel dependen, apakah hubungan tersebut menjadi lebih kuat atau lemah³. Variabel ini mampu menjelaskan kondisi-kondisi tertentu di mana hubungan antara variabel bebas dan terikat menunjukkan variasi dalam efek yang ditimbulkan. Dalam konteks penelitian ini, kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) berperan sebagai variabel moderator, karena tingkat kemampuan tersebut diyakini dapat memengaruhi efektivitas penggunaan model *Game Based Learning* yang didukung oleh media Canva dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.



Gambar 3. 1 Variabel X dengan Y

³ Singgih Santoso, *Panduan Lengkap SPSS Versi 20* (Elex Media Komputindo, 2012). h. 210

E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

1. Teknik Pengumpulan Data

Para peneliti mengumpulkan data melalui berbagai teknik yang disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Adapun metode yang digunakan dalam proses pengumpulan data oleh peneliti adalah sebagai berikut:

a. Tes

Dalam pengumpulan data penelitian, peneliti menggunakan instrumen tes. Tes ini digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) siswa serta menilai hasil belajar mereka dalam mata pelajaran PAI. Tes dilakukan sebelum perlakuan diberikan guna mengetahui kemampuan awal siswa dan tingkat kemampuan berpikir tingkat tinggi mereka. Adapun tes hasil belajar diberikan dalam bentuk pilihan ganda, baik pada saat pre-test maupun post-test. Adapun media pembelajaran yang digunakan yaitu pada pertemuan pertama menggunakan puzzle kemudian siswa menebak ucapan kalimat tayyibah apa yang cocok pada gambar tersebut. Pada pertemuan kedua menggunakan spin yang didesain dari canva sebagai kuis, siswa menjawab benar atau salah dari sebuah pernyataan.

b. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati secara langsung peristiwa atau aktivitas

yang berlangsung di lapangan⁴. Dalam penelitian ini, teknik observasi digunakan untuk memantau secara langsung pelaksanaan model pembelajaran *Game Based Learning* yang didukung oleh aplikasi Canva, serta untuk menilai bagaimana siswa menerapkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*HOTS*) selama proses pembelajaran PAI di kelas III. Observasi ini mencakup berbagai aspek, seperti partisipasi siswa dalam diskusi dan aktivitas permainan, keterampilan dalam menggunakan Canva, interaksi antar siswa dan dengan guru, serta penerapan kemampuan berpikir analitis, evaluatif, dan kreatif sesuai prinsip *HOTS*. Data hasil observasi akan dicatat melalui lembar observasi (rubrik) yang berisi indikator-indikator tersebut agar dapat dianalisis secara sistematis dan objektif. Kegiatan observasi dilakukan oleh peneliti atau kolaborator (seperti guru pendamping) di setiap sesi pembelajaran untuk menjamin validitas data yang diperoleh.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan menghimpun bukti-bukti tertulis, gambar, atau rekaman yang memiliki keterkaitan dengan fokus penelitian. Dalam studi ini, teknik dokumentasi dimanfaatkan untuk melengkapi hasil observasi dan mencakup berbagai jenis data, seperti foto dan video aktivitas pembelajaran, rekapitulasi nilai pretest dan posttest siswa, hasil

⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Alfabeta, 2017). h. 145

pengerjaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), serta temuan-temuan penting lainnya yang tercatat selama pelaksanaan pembelajaran. Tujuan dari teknik ini adalah untuk memberikan representasi visual dan faktual yang lebih menyeluruh mengenai penerapan model pembelajaran serta capaian belajar siswa. Dokumentasi dilakukan secara rutin selama masa penelitian dan dimanfaatkan sebagai pendukung dalam proses analisis data.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian dimanfaatkan oleh peneliti sebagai sarana untuk mengukur beragam fenomena yang terjadi, baik dalam ranah alamiah maupun sosial, yang menjadi objek kajian dalam studi ini. Secara khusus, istilah variabel penelitian sering kali digunakan untuk merepresentasikan gejala atau fenomena yang tengah diamati dalam suatu studi ilmiah. Instrumen diuji terlebih dahulu untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitasnya sebelum digunakan dalam penelitian. Jenis-jenis instrumen yang digunakan yaitu sebagai berikut:

a. Instrumen Tes

1) Instrumen Tes Soal HOTS

Tes uraian digunakan sebagai alat ukur untuk menilai kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) siswa pada mata pelajaran PAI. Tes ini dilaksanakan pada akhir sesi pembelajaran untuk baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol.. Kisi-kisi instrumen

tes HOTS untuk mata pelajaran PAI kelas III disajikan pada Tabel 3.4 berikut:

Tabel 3. 6 Kisi-kisi Instrumen soal HOTS

No	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Level Kognitif (C4-C6)	Bentuk Soal	Jumlah Soal	Nomor Soal
1	Memahami makna dan fungsi kalimat tayyibah	Menganalisis makna dari kalimat tayyibah tasbih, takbir, masyaAllah, dan in syaa Allah	C4	Essay	2	1, 11
2	Menerapkan kalimat tayyibah dalam kehidupan sehari-hari	Menyusun kalimat sesuai konteks menggunakan kalimat tayyibah yang tepat	C5	Essay	2	3, 6
3	Mengevaluasi penggunaan kalimat tayyibah dalam berbagai situasi	Menilai penggunaan kalimat tayyibah yang sesuai atau tidak sesuai dalam contoh situasi tertentu	C5	Essay	2	2,5
4	Mengaitkan fungsi dan keutamaan kalimat tayyibah dengan sikap tawakal kepada Allah	Merancang solusi dengan menggunakan kalimat tayyibah untuk menenangkan hati dalam situasi tertentu	C6	Essay	2	4,7
5	Mengintegrasikan nilai-nilai keutamaan kalimat tayyibah dalam pembentukan karakter Islami	Menyusun strategi pengamalan kalimat tayyibah dalam kehidupan pribadi atau bersama orang lain	C6	Essay	2	9, 12
6	Membiasakan penggunaan	Mengembangkan kebiasaan	C6	Essay	2	8,10

No	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Level Kognitif (C4-C6)	Bentuk Soal	Jumlah Soal	Nomor Soal
	kalimat tayyibah dalam kehidupan sehari-hari	menggunakan kalimat tayyibah dalam percakapan sehari-hari				

Perolehan skor hasil tes siswa yang mengukur kemampuan HOTS dapat

dihitung dengan rumus berikut:

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh siswa}}{\text{Jumlah Skor Maksimum}} \times 100$$

2) Instrumen Tes Hasil belajar

Tes tertulis berbentuk pilihan ganda digunakan untuk menilai kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) siswa dalam mata pelajaran PAI. Tes ini diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah pembelajaran berakhir. Kisi-kisi instrumen tes untuk mengukur hasil belajar pada mata pelajaran PAI kelas III dapat dilihat pada Tabel 3.5 berikut:

Tabel 3. 7 Kisi-kisi Instrumen Hasil belajar

No	Indikator	Nomor Soal	Level Kognitif
1	Memahami arti kalimat "Subhanallah"	1	C2
2	Menentukan situasi yang tepat untuk mengucapkan "Subhanallah"	2, 6	C2, C3
3	Mengidentifikasi penggunaan "Subhanallah" dalam kehidupan sehari-hari	3, 5, 7	C3
4	Memahami makna tasbih dan hubungannya dengan "Subhanallah"	4, 8	C2
5	Menghubungkan kalimat tasbih dengan konsep keagamaan	9, 10	C3
6	Memahami arti kalimat "Allahu Akbar"	11	C2
7	Menentukan situasi penggunaan "Allahu Akbar"	12, 15, 18	C3, C5

No	Indikator	Nomor Soal	Level Kognitif
8	Mengidentifikasi fungsi takbir dalam ibadah	13, 14, 16	C4
9	Menganalisis nilai-nilai yang terkandung dalam kalimat takbir	17, 19, 20	C5, C2, C4
10	Memahami arti kalimat "MasyaAllah"	21	C2
11	Menentukan penggunaan "MasyaAllah" dalam berbagai situasi	22, 25, 27, 29	C3
12	Menganalisis penggunaan "MasyaAllah" dalam konteks sosial	23, 24, 26,28,30	C4, C5
13	Memahami arti kalimat "InsyaAllah"	31	C2
14	Mengidentifikasi penggunaan "InsyaAllah" dalam kehidupan sehari-hari	32, 34, 36, 38	C3, C4, C5
15	Menganalisis nilai-nilai yang terkandung dalam "InsyaAllah"	33, 35, 37	C4, C5
16	Mengevaluasi penggunaan "InsyaAllah" dalam berbagai situasi	39, 40	C6

Untuk skor hasil belajar siswa dapat dilihat menggunakan rumus:

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{(\text{Skor yang diperoleh})}{\text{Jumlah soal}} \times 100$$

F. Uji Coba Instrumen

1. Uji Validitas

Uji validitas bertujuan untuk menilai sejauh mana instrumen tes mampu mengukur secara tepat dan sesuai dengan objek yang menjadi sasaran pengukuran. Dalam penelitian ini, uji validitas dilakukan terhadap Instrumen yang digunakan meliputi tes berbentuk uraian, tes pilihan ganda, dan kuesioner.

a. Validasi Kelayakan Instrumen melalui Penilaian Ahli

Validasi oleh ahli dilakukan guna mengevaluasi sejauh mana instrumen yang digunakan benar-benar mampu mengukur variabel yang dimaksud. Instrumen dinyatakan valid apabila mampu mengukur aspek-

aspek yang relevan dengan tujuan penelitian. Dalam pelaksanaan penelitian ini, instrumen tes hasil belajar divalidasi oleh dua orang Pakar yang berperan sebagai validator, yaitu:

- 1) Ibu Hartati Sukaisi, S.Pd.Gr., guru di SD Negeri 41 Lebong
- 2) Ibu Gita Zulvia, S.Pd.Gr., guru di SD Negeri 51 Lebong

$$v_a = \frac{TS_e}{TS_t} \times 100$$

Keterangan:

v_a = Skor Validitas Ahli

TS_e = Total Skor Validasi

TS_t = Jumlah Total Nilai Maksimal

Tabel 3. 8 Kriteria Validasi Butir Soal Penelaahan Ahli Substansi

Rentang Nilai	Kategori Kevaliditan
$x \leq 21$	Sangat Tidak Memenuhi Kriteria
$21 \geq 41$	Tidak Memenuhi Kriteria
$41 \geq 61$	Cukup Memenuhi Kriteria
$61 \geq 81$	Memenuhi Kriteria
$81 \geq 100$	Sangat Memenuhi Kriteria

1) **Uji Validitas Soal HOTS**

Rekapitulasi hasil validitas instrumen oleh ahli dapat ditemukan pada Tabel 3.9:

Tabel 3. 9 Kriteria Validasi Butir Soal Berdasarkan Penelaahan Validator Substansi

Ahli	Jumlah skor	Skor Validitas (V_a) (dalam %)	Kategori
Ahli 1	69	98,57%	Sangat memenuhi Kreteria
Ahli 2	55	78,57%	Memenuhi kreteria

Hasil analisis pada tabel validasi menunjukkan bahwa ahli pertama memberikan skor validasi sebesar 98,57% dan dari ahli kedua sebesar 78,57%. Temuan ini mengindikasikan bahwa instrumen tes HOTS pada mata pelajaran PAI dinyatakan layak untuk digunakan. Namun demikian, terdapat beberapa masukan untuk perbaikan, antara lain penyesuaian sistem penskoran dengan tingkat kesulitan soal serta penyempurnaan penggunaan tata bahasa dalam redaksi soal.

2) Uji Validitas Soal Hasil belajar

Data hasil uji validitas yang dilakukan oleh Validator disajikan dalam bentuk tabel dan dapat ditemukan pada Tabel 3.10:

Tabel 3. 10 Kategori Validitas Soal dari Validator

Validator	Jumlah skor	Skor Validitas (Va) (dalam %)	Kategori
Ahli 1	66	94,29	Sangat Layak
Ahli 2	55	78,57%	Layak

Merujuk pada data dalam tabel hasil validasi, skor yang diberikan oleh evaluator pertama mencapai 94,29%, sedangkan evaluator kedua memberikan skor sebesar 78,57%. Temuan ini menunjukkan bahwa instrumen tes hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI dinyatakan layak untuk digunakan. Kendati demikian, terdapat sejumlah catatan perbaikan, antara lain penyesuaian sistem penskoran dengan tingkat kesulitan soal serta peningkatan ketepatan penggunaan tata bahasa dalam redaksi butir soal.

b. Uji Validitas Kriteria/Lapangan

Uji validitas dilakukan dengan menggunakan teknik korelasi product moment. Suatu butir pernyataan dinyatakan valid apabila nilai $r_{hitung} \geq r_{tabel}$. Adapun rumus yang digunakan dalam perhitungan validitas tersebut adalah 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} : Nilai koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y
- N : Jumlah responden atau peserta yang dijadikan subjek penelitian
- $\sum XY$: Total dari hasil perkalian antara skor X dan skor Y
- $\sum X$: Total keseluruhan nilai pada variabel X
- $\sum Y$: Total keseluruhan nilai pada variabel Y
- $\sum X^2$: Jumlah kuadrat dari skor-skor pada variabel X
- $\sum Y^2$: Jumlah kuadrat dari skor-skor pada variabel Y

1) Uji Validitas Lapangan Soal HOTS

Berdasarkan hasil analisis terhadap 24 responden dan dengan tingkat signifikansi sebesar 5%, diperoleh nilai r tabel sebesar 0,404. Hasil ini digunakan sebagai acuan dalam menilai validitas butir soal instrumen tes kemampuan berpikir tingkat tinggi (Higher Order Thinking Skills/HOTS) yang terdiri atas 12 butir soal uraian.

Dari analisis yang dilakukan, diperoleh bahwa 9 butir soal dinyatakan valid, yaitu butir nomor 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 11, dan 12, karena nilai korelasi masing-masing lebih besar dari r tabel (r_{hitung}

> 0,404). Artinya, butir-butir soal tersebut mampu mengukur aspek HOTS secara sah sesuai tujuan penelitian.

Sementara itu, terdapat 3 butir soal yang tidak valid, yakni nomor 1, 5, dan 10, karena nilai r hitungnya lebih kecil dari r tabel. Oleh karena itu, ketiga butir soal tersebut dinyatakan tidak memenuhi kriteria validitas dan tidak digunakan dalam instrumen akhir penelitian. Rincian lengkap hasil uji validitas masing-masing butir soal dapat dilihat pada Lampiran 17.

2) Uji Validitas Lapangan Soal Hasil belajar Siswa

Berdasarkan hasil analisis validitas terhadap 40 butir soal pilihan ganda yang disusun untuk mengukur hasil belajar siswa, dengan jumlah responden sebanyak 24 orang dan taraf signifikansi 5%, diperoleh nilai r tabel sebesar 0,404.

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa 30 butir soal dinyatakan valid, yaitu nomor 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 17, 18, 19, 20, 21, 23, 24, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 34, 35, 36, 37, 38, 39, dan 40. Butir-butir soal tersebut memiliki nilai korelasi (r hitung) yang lebih tinggi dari r tabel, sehingga layak digunakan dalam instrumen penelitian.

Sementara itu, 10 butir soal lainnya dinyatakan tidak valid, yaitu soal nomor: 3, 11, 13, 14, 15, 16, 22, 25, 32, dan 33, karena memiliki nilai r hitung di bawah r tabel. Oleh karena itu, soal-soal tersebut tidak digunakan dalam pelaksanaan tes hasil belajar.

Informasi lebih rinci terkait perhitungan validitas masing-masing butir soal dapat dilihat pada Lampiran 17.

2. Uji Reliabilitas

Tingkat reliabilitas dari suatu instrumen menunjukkan seberapa konsisten dan dapat dipercaya instrumen tersebut dalam mengumpulkan data, sehingga layak untuk digunakan dalam penelitian. Salah satu metode yang digunakan untuk menghitung reliabilitas adalah dengan menggunakan rumus Kuder-Richardson (KR-20). Adapun bentuk rumus KR-20 adalah sebagai berikut⁵:

$$r_{11} = \left(\frac{K}{K-1} \right) \left(\frac{V_t - \sum pq}{V_t} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Koefisien reliabilitas dari instrumen

K = Jumlah total butir soal atau item pertanyaan

V_t = Varians total skor

P = Proporsi peserta yang menjawab benar pada suatu item (skor =1)

q = Proporsi peserta yang menjawab salah ($q = 1 - p$)

Pengujian reliabilitas instrumen dilakukan untuk mengetahui sejauh mana instrumen menghasilkan data yang konsisten dan dapat dipercaya. Dalam penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS dan taraf signifikansi sebesar 5%. Suatu instrumen dikatakan reliabel apabila nilai r hitung lebih besar daripada r tabel.

Selain itu, untuk menginterpretasikan tingkat reliabilitas, digunakan pedoman kriteria reliabilitas sebagaimana disajikan pada Tabel 3.11 berikut:

⁵ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)* (Bumi Aksara, 2012).
h. 110

Tabel 3. 11 Kriteria reliabilitas

Koefisien reliabilitas	Kriteria
$r_{11} \leq 0,20$	Sangat rendah
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Rendah
$0,40 < r_{11} \leq 0,70$	Sedang
$0,70 < r_{11} \leq 0,90$	Tinggi
$0,90 < r_{11} \leq 1,00$	Sangat tinggi

Uji reliabilitas pada instrumen soal pretest dan posttest dilakukan untuk mengetahui sejauh mana keseluruhan butir soal menunjukkan reliabilitas dalam mengukur hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini, digunakan koefisien reliabilitas Cronbach's Alpha sebagai acuan untuk menilai tingkat keandalan instrumen. Suatu butir soal dinyatakan reliabel apabila memenuhi kriteria $\text{Alpha} > 0,60$. Artinya, jika nilai koefisien Alpha lebih besar dari 0,60, maka instrumen tersebut memiliki reliabilitas yang dapat diterima dan layak digunakan untuk pengukuran dalam penelitian. Nilai ini menunjukkan bahwa butir soal memiliki tingkat konsistensi internal yang cukup baik.

Hasil perhitungan reliabilitas secara rinci disajikan Data tersebut tersaji dalam Tabel 3.6, Adapun rekap hasil analisis SPSS secara lengkap tercantum dalam Lampiran 20.

a. Uji Reliabilitas Soal HOTS

Suatu instrumen dianggap memiliki reliabilitas yang baik apabila koefisien Alpha Cronbach mencapai nilai 0,83. Mengacu pada

kriteria yang tersedia, instrumen tes dikategorikan cukup baik apabila nilai Alpha Cronbach berada pada rentang $0,60 \leq r_{11} < 0,80$. Hasil pengujian reliabilitas terhadap instrumen tes kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) ditampilkan pada Tabel 3.12.

Tabel 3. 12 Uji Reliabilitas Instrumen Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.824	9

Data hasil uji reliabilitas memperlihatkan bahwa $r_{11} = 0,824$ sehingga dapat dinyatakan instrument tersebut reliabel karena $r_1 \geq 0,70$.

b. Uji Reliabilitas Soal Hasil belajar Siswa

Suatu instrumen dinilai memiliki reliabilitas yang tinggi apabila memperoleh nilai Alpha Cronbach sebesar 0,83. Berdasarkan acuan dalam tabel sebelumnya, sebuah instrumen tes dianggap memenuhi kriteria baik apabila nilai Alpha Cronbach berada dalam rentang $0,60 \leq r_{11} < 0,80$. Adapun hasil uji reliabilitas terhadap instrumen tes hasil belajar siswa ditampilkan pada Tabel 3.13.

Tabel 3. 13 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes Hasil belajar siswa

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.925	30

Dari hasil perhitungan reliabilitas menunjukkan $r_{11} = 0,925$ sehingga dapat dinyatakan instrument tersebut reliable karena $r_1 \geq 0,70$.

3. Uji Kelayakan Butir Instrumen

a. Evaluasi Tingkat Kesulitan Butir Soal

Analisis tingkat kesulitan merupakan salah satu tahapan krusial dalam pengembangan dan evaluasi instrumen tes. Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengidentifikasi sejauh mana suatu butir soal tergolong mudah, sedang, atau sulit bagi peserta didik yang menjadi responden. Informasi tersebut sangat penting bagi penyusun tes untuk memastikan bahwa instrumen keseluruhan item tes berada pada tingkat kesulitan yang seimbang serta konsisten dengan sasaran asesmen terhadap kemampuan siswa.

Tingkat kesukaran suatu butir soal dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Adapun keterangan dari rumus indeks tingkat kesukaran adalah sebagai berikut:

- P = Indeks tingkat kesukaran suatu butir soal
- B = Jumlah peserta tes yang menjawab benar
- JS = Jumlah seluruh peserta tes

Kriteria yang digunakan menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat kesulitan suatu soal, maka semakin rendah nilai indeks yang dihasilkan. Sebaliknya, semakin tinggi nilai indeks, maka soal tersebut dianggap semakin mudah. Oleh karena itu, nilai indeks kesukaran menjadi

indikator penting untuk menentukan tingkat kecocokan suatu soal dalam mengukur kemampuan peserta didik.

Tabel 3. 14 Kriteria Tingkat Kesukaran

Nilai P	Kategori
0,00 - 0,30	Tingkat Kesukaran Tinggi (Sukar)
0,31 - 0,70	Tingkat Kesukaran Sedang
0,71 - 1,00	Tingkat Kesukaran Rendah (Mudah)

1) Tingkat Kesukaran Soal HOTS

Suatu instrumen dianggap berkualitas apabila butir soal yang dimiliki memiliki tingkat kesukaran minimal pada kategori sedang, karena hal ini menunjukkan bahwa soal mampu mengukur kemampuan siswa secara proporsional tanpa memberikan kesan terlalu mudah atau terlalu menantang bagi sebagian besar peserta didik.

Hasil analisis tingkat kesukaran terhadap 12 butir soal uraian yang disusun untuk mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) menunjukkan bahwa satu soal, yaitu nomor 3, termasuk dalam kategori sulit. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan dalam menjawab soal tersebut dengan benar.

Sebanyak 11 butir soal lainnya tergolong dalam kategori sedang, yaitu soal nomor 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, dan 12, yang berarti memiliki tingkat kesukaran yang ideal dan layak digunakan sebagai bagian dari instrumen pengukuran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa mayoritas butir soal HOTS yang diterapkan dalam penelitian ini memiliki tingkat kesukaran yang sesuai dan layak digunakan untuk mengevaluasi hasil belajar peserta didik.

2) Tingkat Kesukaran Soal Hasil belajar Siswa

Sebuah instrumen dikatakan berkualitas apabila tingkat kesukarannya, berdasarkan hasil analisis, setidaknya berada pada kategori sedang, yang mencerminkan bahwa soal tersebut mampu membedakan antara siswa yang menguasai materi dengan yang belum.

Berdasarkan hasil analisis terhadap 40 butir soal pilihan ganda yang disusun untuk mengukur hasil belajar siswa, Hasil analisis menunjukkan adanya dua butir soal yang diklasifikasikan sebagai sulit, yaitu soal nomor 16 dan (perlu verifikasi lebih lanjut apabila terdapat duplikasi atau kesalahan penomoran pada soal lainnya). Butir soal yang termasuk dalam kategori ini menunjukkan tingkat keberhasilan siswa dalam menjawab yang sangat rendah. 14 butir soal termasuk dalam kategori sedang, yaitu soal nomor 3, 4, 15, 17, 19, 30, 31, 32, 33, 34, 35, dan 37. Soal-soal ini memiliki tingkat kesukaran yang ideal dan sesuai digunakan untuk mengukur hasil belajar secara proporsional. 24 butir soal diklasifikasikan ke dalam kategori mudah, yaitu soal nomor 1, 2, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 18, 20,

21, 22, 23, 24, 25, 26, 28, 29, 36, 38, dan 40. Soal dalam kategori ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa dapat menjawab dengan benar, sehingga kurang efektif untuk membedakan tingkat penguasaan materi secara menyeluruh.

Dengan demikian, meskipun sebagian besar soal tergolong mudah, keberadaan sejumlah soal dalam kategori sedang dan sulit tetap memberikan kontribusi terhadap variasi tingkat kesulitan dalam tes, meskipun masih diperlukan revisi atau penyusunan ulang untuk menyeimbangkan distribusi tingkat kesukaran soal secara keseluruhan.

b. Uji Daya Pembeda

Uji daya pembeda merupakan proses analisis yang bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana setiap butir soal dalam suatu instrumen mampu membedakan antara peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dan peserta didik yang kurang mampu. Artinya, analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi apakah suatu soal dapat secara efektif memisahkan siswa berdasarkan tingkat penguasaan materi mereka.

Proses analisis dilakukan dengan mengamati pola jawaban peserta terhadap masing-masing Soal yang layak digunakan jawaban Jawaban responden, baik yang tepat maupun tidak, dianalisis untuk menilai sejauh mana butir soal tersebut mampu membedakan kemampuan peserta. Soal yang memiliki kualitas baik idealnya menunjukkan daya pembeda yang tinggi, karena dapat secara akurat

mengidentifikasi perbedaan kemampuan antara siswa berprestasi tinggi dan rendah.

Melalui hasil uji daya pembeda, penyusun instrumen dapat meninjau kembali soal-soal yang memiliki daya pembeda rendah atau negatif, guna dilakukan revisi atau penghapusan. Dengan demikian, instrumen yang dikembangkan dapat menjadi lebih valid, reliabel, dan tepat sasaran dalam mengukur hasil belajar siswa.

Salah satu teknik yang digunakan untuk menghitung daya pembeda adalah dengan memanfaatkan bantuan aplikasi Anates V4, yang memungkinkan estimasi daya pembeda dilakukan secara praktis dan akurat. Adapun rumus dasar yang digunakan untuk menghitung daya pembeda butir soal adalah sebagai berikut:

$$DP = \frac{JB_A - JB_B}{JS_A}$$

Keterangan:

JB_A = Jumlah peserta kelompok atas yang menjawab dengan benar

JB_B = Jumlah peserta kelompok bawah yang menjawab dengan benar

JS_A = Jumlah seluruh peserta kelompok atas/bawah

Tabel 3. 15 Kriteria Daya Pembeda

Indeks Daya Pembeda	Telaah Hasil
$DP \leq 0,00$	Sangat Tidak Baik
$0,00 < DP \leq 0,20$	Tidak Baik
$0,20 < DP \leq 0,40$	Cukup
$0,40 < DP \leq 0,70$	Baik
$0,70 < DP \leq 1,00$	Sangat Baik

1) Daya Pembeda Soal HOTS

Berdasarkan hasil analisis daya pembeda terhadap 12 butir soal dalam tes kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS), ditemukan bahwa satu soal, yakni nomor 2, berada dalam kategori sangat baik karena mampu secara efektif membedakan antara peserta didik dengan kemampuan tinggi dan rendah. Enam butir soal lainnya nomor 1, 3, 4, 6, 8, dan 9 termasuk dalam kategori baik, menunjukkan bahwa soal-soal tersebut memiliki daya pembeda tinggi dan layak digunakan dalam evaluasi pembelajaran. Tiga soal, yaitu nomor 5, 11, dan 12, tergolong cukup. Meskipun masih dapat digunakan, disarankan untuk dilakukan peninjauan guna perbaikan di masa mendatang. Satu soal, yaitu nomor 7, dikategorikan kurang baik karena tidak mampu membedakan kemampuan peserta didik secara optimal, sehingga perlu diperbaiki atau diganti. Sementara itu, soal nomor 10 termasuk dalam kategori sangat tidak baik karena menunjukkan daya pembeda negatif, sehingga sebaiknya dihilangkan atau diganti sepenuhnya..

Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar butir soal memiliki kualitas yang baik dan cukup dalam membedakan kemampuan peserta didik. Namun, terdapat dua soal yang perlu mendapatkan perhatian khusus untuk ditinjau ulang dalam rangka meningkatkan validitas instrumen secara keseluruhan.

2) Daya Pembeda Soal Hasil belajar Siswa

Berdasarkan hasil analisis terhadap 40 butir soal tes hasil belajar siswa, diperoleh distribusi daya pembeda 3 soal masuk dalam kategori sangat baik, yakni soal nomor 19, 21, dan 29. Soal-soal ini mampu secara optimal membedakan antara siswa berkemampuan tinggi dan rendah, serta sangat layak digunakan dalam evaluasi pembelajaran. 21 soal termasuk dalam kategori baik, yakni soal nomor 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 18, 23, 24, 26, 27, 28, 30, 37, 38, 39, dan 40. Butir soal dalam kategori ini memiliki daya pembeda yang memadai dan dapat digunakan tanpa revisi berarti. 15 soal berada pada kategori cukup, yaitu soal nomor 3, 11, 13, 14, 16, 17, 20, 22, 25, 31, 32, 33, 34, 35, dan 36. Soal-soal ini masih dapat dipertimbangkan penggunaannya dengan catatan perlu penyempurnaan agar daya pembeda meningkat. 1 soal masuk dalam kategori tidak baik, yakni soal nomor 15, yang menunjukkan bahwa soal ini kurang mampu membedakan kemampuan peserta didik, sehingga disarankan untuk direvisi atau diganti.

Secara keseluruhan, mayoritas soal berada pada kategori baik dan cukup, menunjukkan bahwa instrumen tes ini memiliki kualitas yang layak dalam mengevaluasi kemampuan belajar siswa. Namun demikian, tetap diperlukan revisi terhadap soal

yang memiliki daya pembeda rendah agar instrumen menjadi lebih optimal.

G. Teknik Analisis Data

1. Deskripsi Data

a. Modus

Modus digunakan sebagai indikator statistik untuk menunjukkan frekuensi kemunculan nilai terbanyak dalam sebuah himpunan data. Artinya, modus mencerminkan skor yang paling banyak diperoleh oleh peserta didik dalam pengumpulan data.

Rumus untuk menghitung modus adalah sebagai berikut:

$$Mo = B + p\left(\frac{b_1}{b_1 - b_2}\right)$$

Keterangan:

- Mo = Nilai modus
- B = Batas bawah kelas dengan frekuensi tertinggi
- P = Panjang kelas
- b₁ = Selisih antara frekuensi kelas modus dan frekuensi kelas sebelumnya
- b₂ = Selisih antara frekuensi kelas modus dan frekuensi kelas setelahnya⁶

⁶ Nana Sudjana, *Metode Statistika* (Tarsito, 2005). h. 99

b. Median

Median merupakan salah satu ukuran tendensi sentral yang digunakan untuk menentukan nilai tengah dari suatu kumpulan data. Median membagi data menjadi dua bagian yang sama besar, di mana separuh data berada di bawah nilai median dan separuh lainnya berada di atasnya. Dalam konteks data berkelompok, median dihitung berdasarkan frekuensi kumulatif dan batas kelas dari data yang telah dikelompokkan ke dalam interval.

Nilai median sangat berguna ketika data memiliki nilai ekstrem (outlier) yang dapat mempengaruhi nilai rata-rata, karena median tidak dipengaruhi oleh nilai-nilai ekstrem tersebut.

Adapun rumus yang digunakan untuk menentukan nilai median dalam data berkelompok adalah sebagai berikut:

$$Md = b + p\left(\frac{\frac{1}{2}n - F}{f}\right)$$

Keterangan:

Md = Median

B = Batas kelas interval dengan frekuensi terbanyak

P = Panjang Kelas Mo

N = Total keseluruhan data yang dianalisis

f = Total frekuensi kumulatif sebelum kelas median

F = Frekuensi yang terdapat dalam kelas median⁷

⁷ Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan* (Raja Grafindo Persada, 2011). h. 149-150

c. Mean (Me)

Mean atau rata-rata merupakan salah satu ukuran statistik deskriptif yang paling umum digunakan untuk mewakili nilai pusat dari suatu kumpulan data. Nilai mean menggambarkan besaran rata-rata dari seluruh data yang diamati dan diperoleh dengan menjumlahkan seluruh nilai data, kemudian membaginya dengan jumlah data tersebut.

Mean sangat bermanfaat dalam menggambarkan kecenderungan umum dari suatu data, terutama ketika data tersebar secara simetris dan tidak memiliki nilai pencilan (outlier) yang ekstrem.

Adapun rumus untuk menghitung mean dalam data berkelompok adalah:

$$Me = \frac{\sum xi}{N}$$

Keterangan:

Me : Mean (nilai rata-rata)

$\sum xi$: Jumlah seluruh nilai data

N : Jumlah total data atau sampel⁸.

d. Ragam (S^2) dan Simpangan Baku

Ragam (varians) adalah salah satu indikator penyebaran data yang menggambarkan sejauh mana nilai-nilai dalam suatu himpunan data tersebar dari nilai rata-ratanya (mean). Nilai varians yang tinggi

⁸ Trianto, *Statistika Pendidikan: Konsep Dan Aplikasi* (Kencana, 2010). h. 82

menunjukkan tingkat sebaran data yang luas. Ukuran ini kerap dimanfaatkan untuk menilai tingkat konsistensi suatu data atau derajat ketidakpastian dalam hasil pengukuran.

Nilai akar dari varians disebut simpangan baku (standard deviation), yang juga berfungsi untuk menggambarkan penyebaran data, namun dalam satuan yang sama dengan data aslinya.

Untuk data sampel, rumus varians dan simpangan baku adalah sebagai berikut:

$$s^2 = \sum \frac{(xi-\bar{x})^2}{n-1} \text{ atau } S = \sqrt{\sum \frac{(xi-\bar{x})^2}{n-1}}$$

Keterangan:

s^2 : Nilai varian dari distribusi sampel

S : Simpangan baku dari sampel

x_i : Skor atau nilai pengamatan ke-i dalam sampel

\bar{x} : Rata-rata sampel

N : Jumlah Sampel

2. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan tahapan awal yang penting dalam analisis statistik inferensial, khususnya sebelum melakukan uji hipotesis. Tujuan dari uji ini adalah untuk mengetahui apakah data sampel yang digunakan berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Distribusi normal merupakan salah satu asumsi dasar dalam penggunaan teknik analisis parametrik, seperti uji t atau ANOVA.

Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan metode Liliefors yang diintegrasikan dalam perangkat lunak SPSS versi 23. Metode Liliefors merupakan modifikasi dari uji Kolmogorov-Smirnov yang digunakan ketika nilai rata-rata dan simpangan baku diperoleh dari sampel, bukan dari populasi. Kriteria pengambilan keputusan dalam uji normalitas ini adalah Jika nilai signifikansi (Sig./p-value) $> 0,05$ maka data berdistribusi normal. Jika nilai signifikansi (Sig./p-value) $\leq 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.

Apabila data menunjukkan distribusi normal, maka analisis dapat dilanjutkan dengan menggunakan teknik statistik parametrik. Namun, jika data tidak berdistribusi normal, maka digunakan teknik statistik nonparametrik sebagai alternatif.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah varians antar kelompok data dalam suatu penelitian bersifat seragam atau homogen. Dengan kata lain, uji ini dilakukan untuk menguji apakah dua atau lebih sampel yang dibandingkan berasal dari populasi yang memiliki keragaman (variens) yang sama. Homogenitas varians

merupakan salah satu prasyarat dalam penggunaan teknik statistik parametrik, seperti uji t dan ANAVA⁹.

Uji homogenitas dalam penelitian ini diterapkan untuk menganalisis kesamaan varians nilai pretest dan posttest pada kedua kelompok yang diteliti. Pengujian dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 23 dengan metode Levene's Test.

Kriteria pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah jika nilai signifikansi (Sig./p-value) $> 0,05$, maka data dinyatakan homogen (memiliki varians yang sama). Jika nilai signifikansi (Sig./p-value) $\leq 0,05$, maka data dinyatakan tidak homogen (memiliki varians yang berbeda).

Hasil dari uji ini menjadi dasar untuk menentukan metode analisis statistik selanjutnya. Jika data bersifat homogen, maka dapat digunakan uji parametrik. Sebaliknya, jika data tidak homogen, maka pendekatan nonparametrik dapat menjadi alternatif.

3. Uji Hipotesis

Data yang diperoleh dalam penelitian ini kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik Analisis Varian dua arah (Two-Way ANOVA). Metode statistik parametrik ini digunakan untuk mengidentifikasi apakah terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antar kelompok berdasarkan dua faktor (variabel bebas) secara bersamaan, serta untuk mengevaluasi

⁹ Sugiyono. *Metodologi. . .* h. 155

apakah kedua variabel tersebut memiliki interaksi yang memengaruhi variabel terikat. Penggunaan ANAVA dua jalur dalam penelitian ini didasarkan pada struktur desain eksperimen yang melibatkan dua faktor, yaitu:

- a. Model Pembelajaran
- b. Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS) (misalnya: tinggi vs rendah).

Hasil ANAVA dua jalur ini digunakan untuk menarik kesimpulan apakah pendekatan pembelajaran yang digunakan dan tingkat kemampuan HOTS siswa memberikan perbedaan nyata terhadap hasil belajar, baik secara terpisah maupun dalam bentuk interaksi.

$$\begin{aligned}
 1) \quad JK_{tot} &= \sum X_{tot}^2 - \frac{(\sum X_{tot})^2}{N} \\
 2) \quad JK_{ant} &= \frac{(\sum X_1)^2}{n_1} + \frac{(\sum X_2)^2}{n_2} + \frac{(\sum X_3)^2}{n_3} - \frac{(\sum X_{tot})^2}{N} \\
 3) \quad JK_{dal} &= JK_{tot} - JK_{ant} \\
 4) \quad MK_{ant} &= \frac{JK_{ant}}{m-1} \\
 5) \quad MK_{dal} &= \frac{JK_{dal}}{N-m} \\
 6) \quad F_h &= \frac{MK_{ant}}{MK_{dal}}
 \end{aligned}$$

Apabila hasil analisis data menunjukkan adanya pengaruh interaksi antara model pembelajaran *game based learning* dengan berbantuan aplikasi canva terhadap hasil belajar, maka diteruskan dengan uji *tuckey*, dengan rumus:

$$Q_h = \frac{|\bar{Y}_A - \bar{Y}_B|}{\sqrt{\frac{RKJ(D)}{n}}} = \frac{|\bar{Y}_A - \bar{Y}_B|}{\sqrt{\frac{S^2}{n}}}$$

$$S^2 = RJK(D) = \frac{JK(D)}{dk(D)} = \frac{\sum Y_T^2 - \sum \frac{(\sum Y_t)^2}{n_t}}{n_r - k \cdot b}$$

$$= \sum \frac{Y_T^2 - \sum \left(\frac{(\sum Y_A)^2}{n_A} + \frac{(\sum Y_B)^2}{n_B} \right)}{n_r - k \cdot b}$$

Keterangan:

Y_A = rata-rata skor kelompok eksperimen

Y_B = rata-rata skor kelompok kontrol

S_2 = Varians gabungan (kelompok eksperimen+kontrol)

n = banyaknya sampel dalam satu kelompok (eksperimen atau kontrol)

n = n_A = n_B

n_r = banyak sampel total (keseluruhan)

n_r = $n_A + n_B$

k = banyaknya kolom = 2

b = banyaknya baris = 1

sebelum uji hipotesis dapat dilakukan, maka akan dilakukan uji prasyarat

yaitu uji normalitas dan uji homogenitas data. Pengujian normalitas dan uji

homogenitas

H. Hipotesis Statistik

1. Hipotesis 1

$$H_0 = \mu_{A1} = \mu_{A2}$$

$$H_a = \mu_{A1} \neq \mu_{A2}$$

2. Hipotesis 2

$$H_0 = \mu_{B1} = \mu_{B2}$$

$$H_a = \mu_{B1} \neq \mu_{B2}$$

3. Hipotesis 3

$$H_0 = \text{INTERAKSI } A \times B = 0$$

$$H_a = \text{INTERAKSI } A \times B \neq 0$$

4. Hipotesis 4

$$H_0 = \mu_{A1B1} = \mu_{A2B1}$$

$$H_a = \mu_{A1B1} \neq \mu_{A2B1}$$

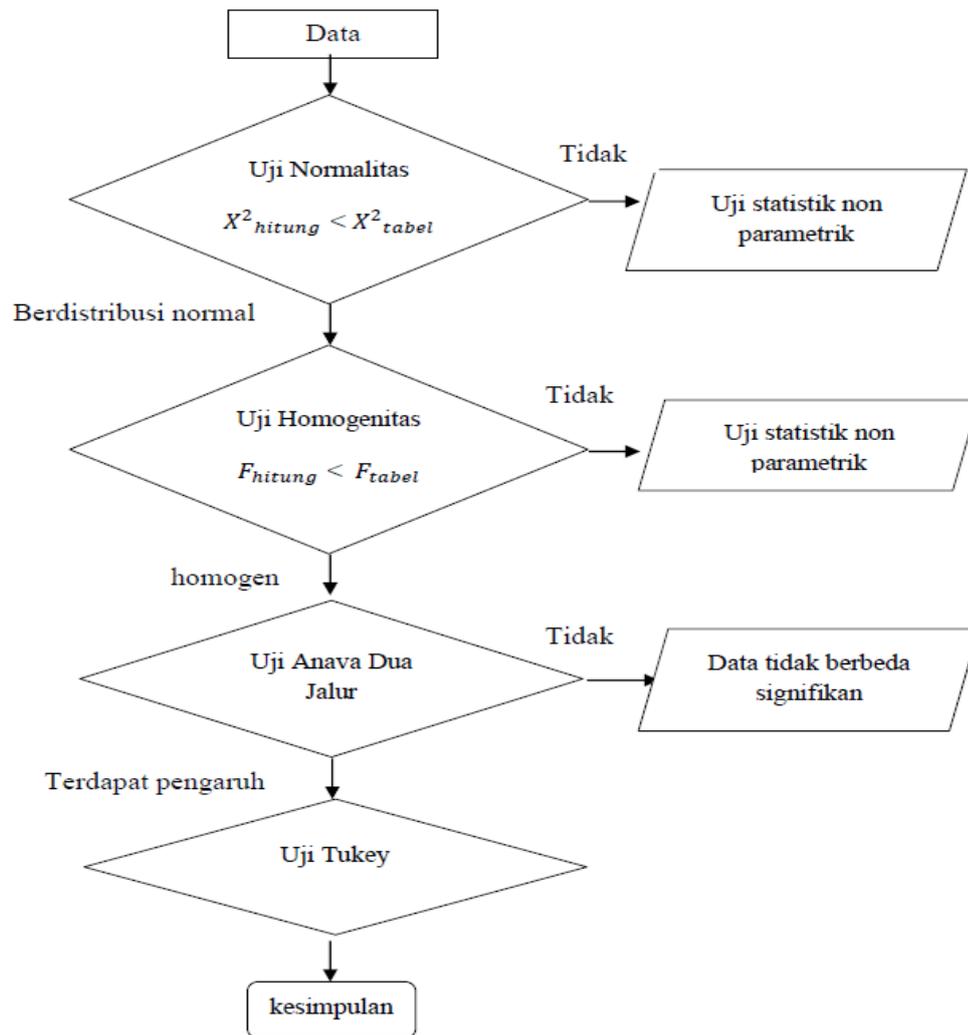
5. Hipotesis 5

$$H_0 = \mu_{A1B2} = \mu_{A2B2}$$

$$H_a = \mu_{A1B2} \neq \mu_{A2B2}$$

Keterangan:

μ_{A1}	:	Rata-rata nilai peserta didik yang mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan model Game Based Learning berbantuan aplikasi Canva
μ_{A2}	:	Rata-rata nilai peserta didik yang mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan model konvensional tanpa bantuan aplikasi Canva.
μ_{b1}	:	Rata-rata nilai peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir tingkat rendah.
μ_{b2}	:	Rata-rata nilai peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi
μ_{A1B1}	:	Rata-rata nilai peserta didik dengan kemampuan berpikir tingkat rendah yang memperoleh pembelajaran melalui model Game Based Learning berbantuan aplikasi Canva.
μ_{A1B2}	:	Rata-rata nilai peserta didik dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang memperoleh pembelajaran melalui model Game Based Learning berbantuan aplikasi Canva.
μ_{A2B1}	:	Rata-rata nilai peserta didik dengan kemampuan berpikir tingkat rendah yang memperoleh pembelajaran melalui model konvensional tanpa bantuan aplikasi Canva.
μ_{A2B2}	:	Rata-rata nilai peserta didik dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang memperoleh pembelajaran melalui model konvensional tanpa bantuan aplikasi Canva.



Gambar 3. 2 Kerangka Prosedural Analisis Data

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Hasil Data

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis sejauh mana pengaruh penerapan model pembelajaran Game Based Learning (GBL) yang dipadukan dengan aplikasi Canva, serta kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills/HOTS*) terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini berfokus pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), dengan penekanan khusus pada materi Kalimah Thayyibah.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 63 Lebong dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas III, yang terdiri dari dua kelas paralel, yakni kelas IIIA dan IIIB. Penelitian ini menggunakan desain faktorial dengan ANAVA dua jalur (*two-way ANOVA*), di mana terdapat dua variabel bebas:

- a. Model pembelajaran (*Game Based Learning* berbantuan Canva vs pembelajaran konvensional)
- b. Tingkat kemampuan berpikir (tinggi dan rendah/HOTS dan LOTS)

Perlakuan yang diberikan kepada kedua kelas berbeda, di mana satu kelas menerapkan pembelajaran berbasis permainan dengan bantuan Canva, sedangkan kelas lainnya tetap menggunakan pendekatan konvensional. Materi yang diajarkan pada kedua kelompok adalah Kalimah Thayyibah, yang mencakup pengertian, fungsi, serta penerapan kalimat-kalimat thayyibah dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk mengetahui pengaruh masing-masing variabel serta interaksi antarvariabel terhadap hasil belajar siswa, digunakan teknik analisis statistik Analisis Varian dua jalur. Melalui pendekatan ini, dapat dianalisis:

- a. Pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar
- b. Pengaruh tingkat kemampuan berpikir terhadap hasil belajar
- c. Interaksi antara model pembelajaran dan kemampuan berpikir terhadap hasil belajar siswa

Pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar, yang telah diuji validitas, reliabilitas, taraf kesukaran, dan daya pembeda sebelumnya. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS versi 23.

Teknik analisis data yang diterapkan dalam penelitian ini adalah Analisis Varians Dua Jalur, yang didahului oleh pengujian asumsi dasar, meliputi uji normalitas dan uji homogenitas varians.

a. **Data Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS) Siswa**

Kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills/HOTS*) siswa diperoleh melalui tes awal (pretest) yang terdiri dari sembilan butir soal uraian. Instrumen ini digunakan untuk mengukur kemampuan HOTS siswa pada kedua kelas yang menjadi subjek penelitian, yaitu kelas IIIA sebagai kelas eksperimen dan kelas IIIB sebagai kelas kontrol di SD Negeri 63 Lebong.

Tes ini dirancang untuk mengukur kemampuan berpikir siswa dalam aspek analisis, evaluasi, dan pemecahan masalah secara logis

serta kritis, yang berkaitan dengan materi Kalimah Thayyibah pada mata pelajaran PAI. Hasil tes tersebut juga dimanfaatkan sebagai dasar mengelompokkan peserta didik ke dalam kategori kemampuan berpikir tingkat tinggi dan rendah, yang selanjutnya digunakan sebagai variabel dalam penerapan analisis varians ANAVA dua jalur.

Hasil pretest diguna untuk memastikan bahwa kelompok eksperimen dan kontrol berada pada tingkat awal yang setara, sekaligus memenuhi syarat analisis statistik seperti uji normalitas dan homogenitas

Tabel 4. 1 Hasil Tes Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS) siswa

HOTS	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Jumlah
Rendah	12	10	22
Tinggi	10	12	22
Jumlah	22	22	44

Tabel 4.1 menunjukkan hasil tes awal kemampuan berpikir siswa, di mana pada kelas eksperimen terdapat 12 siswa yang tergolong dalam kategori kemampuan berpikir rendah dan 10 siswa dalam kategori kemampuan berpikir tinggi. Sementara itu, pada kelas kontrol ditemukan 10 siswa dengan kemampuan berpikir rendah dan 12 siswa dengan kemampuan berpikir tinggi. Distribusi sampel berdasarkan kategori kemampuan berpikir ini ditampilkan pada Grafik 4.1.



Gambar 4. 1 Grafik Distribusi Sampel Penelitian

Tahap berikutnya adalah menetapkan pembagian kelompok dengan memperhatikan keseimbangan jumlah peserta didik dalam setiap kelompok, yaitu masing-masing 10 siswa untuk setiap kategori dalam satu kelas. Pada kelas eksperimen, sebanyak 10 siswa dengan kemampuan berpikir tingkat rendah dan 10 siswa dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi dipilih untuk mendapatkan perlakuan melalui penerapan model pembelajaran Game Based Learning yang didukung oleh aplikasi Canva. Sementara itu, di kelas kontrol, juga dipilih 10 siswa dari masing-masing kategori kemampuan berpikir, yang kemudian mengikuti pembelajaran menggunakan metode konvensional tanpa dukungan aplikasi Canva.

b. Analisis Data Pretest dan Posttest Hasil Belajar

1) Data Hasil Pretest Peserta Didik pada Kelas Eksperimen

Pelaksanaan pretest dilakukan terlebih dahulu guna memperoleh gambaran awal kemampuan siswa sebelum perlakuan diberikan. Tujuan dari pelaksanaan pretest ini adalah untuk memperoleh gambaran mengenai pencapaian awal siswa serta mengidentifikasi tingkat kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS)

yang dimiliki oleh masing-masing siswa. Data hasil pretest siswa dapat dilihat pada Tabel 4.2 di bawah ini:

Tabel 4. 2 Deskripsi Statistik Pretest Hasil Belajar Siswa pada Kelas Eksperimen

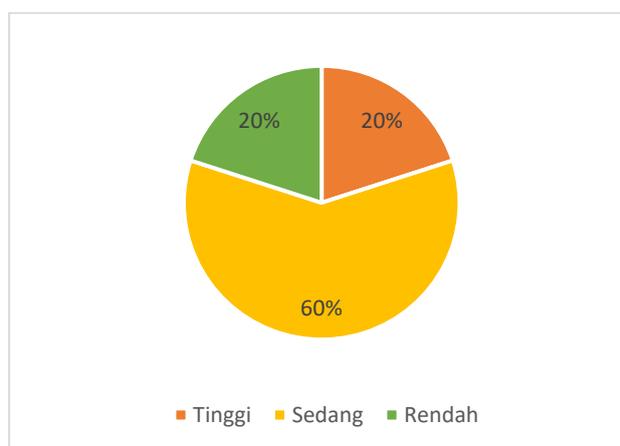
Statistik	Nilai
Jumlah Keseluruhan Sampel	20
Nilai Ideal	100
Nilai minimal	70
Nilai maksimal	27
Jangkauan Nilai	43
Rata-rata	49.83
Nilai Tengah	50.00
Simpangan Baku	12.286
Ragam (Varians)	150.937

Merujuk pada Tabel 4.2, diperoleh informasi bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa mencapai 49,83 dengan simpangan baku sebesar 12,286 dari skor maksimal ideal 100. Berdasarkan kriteria klasifikasi penskoran, capaian hasil belajar siswa dikelompokkan ke dalam tiga kategori utama. Rincian distribusi frekuensi serta persentase tiap kategori disajikan pada Tabel 4.3 berikut ini:

Tabel 4. 3 Distribusi Frekuensi Dan Persentase Skor Pre-Test Hasil belajar

No	Kategori	Skor	Frekuensi	Persentase
1	Rendah	$x \leq 38$	4	20%
2	Sedang	$38 < x < 62$	12	60%
3	Tinggi	$x \geq 62$	4	20%
Jumlah			20	100%

Tabel 4.3 menggambarkan bahwa sebanyak 4 peserta didik (20%) tergolong dalam kategori hasil belajar rendah, sementara 12 siswa (60%) termasuk dalam kategori sedang, dan sisanya, yaitu 4 siswa (20%) berada pada kategori tinggi. Representasi visual dari distribusi ini disajikan pada Gambar 4.2.



Gambar 4. 2 Diagram Pie Distribusi Frekuensi Hasil Pre-Test pada Kelas Eksperimen

2) Rekapitulasi Skor Post-Test Peserta Didik pada Kelas Eksperimen

Instrumen yang digunakan dalam post-test terdiri atas 30 butir soal pilihan ganda. Hasil post-test siswa yang telah mengikuti pembelajaran menggunakan model Game Based Learning dengan dukungan aplikasi Canva terhadap capaian hasil belajar disajikan pada Tabel 4.4 berikut ini.

Tabel 4. 4 Statistik Skor Post Test Hasil belajar Siswa Kelas Eksperimen

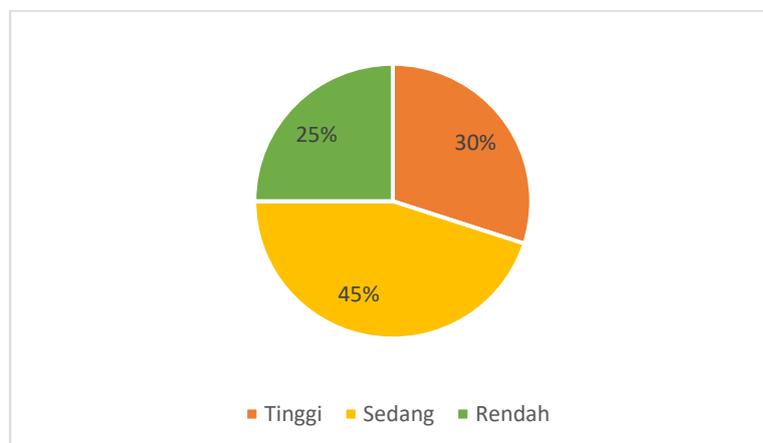
Statistik	Nilai
Jumlah Keseluruhan Sampel	20
Nilai Ideal	100
Nilai minimal	60
Nilai maksimal	93
Jangkauan Nilai	33
Rata-rata	76.75
Nilai Tengah	76.50
Simpangan Baku	10.533
Ragam (Varians)	110.934

Berdasarkan pada Tabel 4.4, diketahui bahwa rata-rata skor hasil belajar siswa adalah 76,75 dengan standar deviasi sebesar 10,533 dan skor ideal sebesar 100. Berdasarkan klasifikasi penskoran, hasil belajar siswa dikategorikan ke dalam tiga tingkatan. Distribusi frekuensi dan persentase hasil post-test siswa pada kelas eksperimen disajikan secara rinci pada Tabel 4.5 berikut:

Tabel 4. 5 Distribusi Frekuensi dan Persentase Nilai Post-Test Hasil Belajar Peserta Didik

No	Kategori	Skor	Frekuensi	Persentase
1	Rendah	$x \leq 66$	3	15%
2	Sedang	$66 < x < 87$	12	60%
3	Tinggi	$x \geq 87$	5	25%
Jumlah			20	100%

Tabel 4.5 di atas menunjukkan bahwa sebanyak 3 siswa (15%) memperoleh skor hasil belajar dalam kategori rendah, 12 siswa (60%) berada pada kategori sedang, dan 5 siswa (25%) masuk dalam kategori tinggi. Informasi ini juga divisualisasikan dalam Gambar 4.3.



Gambar 4. 3 Diagram Lingkaran Distribusi Skor Post-Test Kelas Eksperimen

3) Statistik Skor Pre-Test Siswa Kelas Kontrol

Pre-test dilaksanakan sebelum penelitian guna mengukur kemampuan awal peserta didik. Rekapitulasi skor pre-test yang mendeskripsikan tingkat penguasaan materi awal disajikan pada Tabel 4.6:

Tabel 4. 6 Statistik Skor Pre-test Hasil belajar Siswa Kelas Kontrol

Statistik	Nilai
Jumlah Keseluruhan Sampel	20
Nilai Ideal	100
Nilai Maksimal	77
Nilai Minimal	50
Jangkauan Nilai	27
Rata-rata	50.55
Nilai Tengah	50
Simpangan Baku	15.743
Ragam (Varians)	247.839

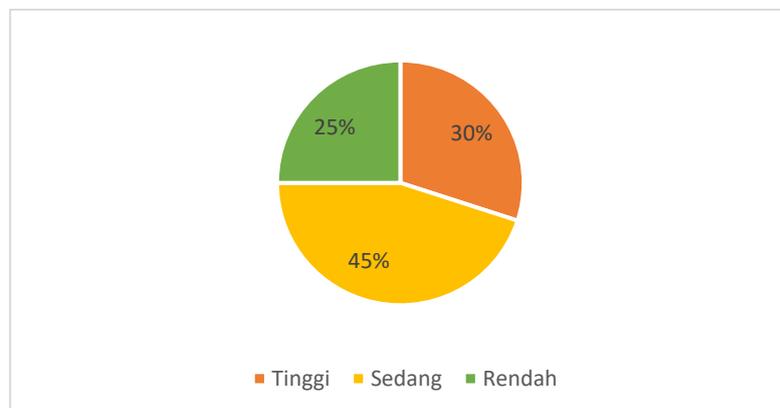
Tabel 4.6 menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa mencapai 50,55 dengan standar deviasi sebesar 15,743 dan skor maksimum (ideal) adalah 100. Berdasarkan klasifikasi kategori

penskoran, hasil belajar siswa terbagi ke dalam tiga kategori. Distribusi frekuensi dan persentase hasil pre-test secara rinci dapat dilihat pada Tabel 4.7

Tabel 4. 7 Penyajian Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Pre-Test Hasil Belajar

No	Kategori	Skor	Frekuensi	Persentase
1	Rendah	$x \leq 35$	4	20%
2	Sedang	$35 < x < 66$	11	55%
3	Tinggi	$x \geq 66$	5	25%
Jumlah			20	100%

Tabel 4.3 di atas menunjukkan bahwa terdapat 4 siswa (20%) yang memperoleh skor hasil belajar dalam kategori rendah, 11 siswa (55%) berada pada kategori sedang, dan 5 siswa (25%) termasuk dalam kategori tinggi. Visualisasi dari data ini dapat dilihat pada Gambar 4.2.



Gambar 4. 4 Diagram Presentase Frekuensi Skor Pre-Test pada Kelas Kontrol

4) Skor Post-Test Peserta Didik di Kelas Kontrol

Instrumen tes yang digunakan berupa 30 butir soal pilihan ganda. Skor yang diperoleh dari pelaksanaan post-test yang mencerminkan hasil belajar siswa disajikan pada Tabel 4.8 berikut:

Tabel 4. 8 Statistik Skor Post-test hasil belajar Siswa Kelas Kontrol

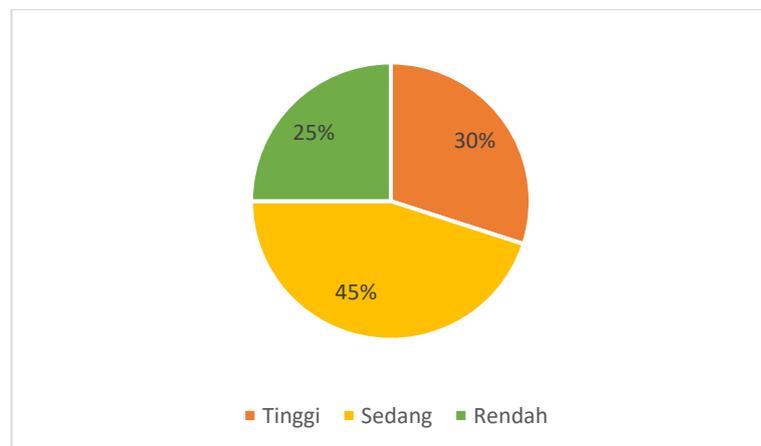
Statistik	Nilai
Jumlah Keseluruhan Sampel	20
Nilai Ideal	100
Nilai Maksimal	43
Nilai Minimal	87
Jangkauan Nilai	44
Rata-rata	64.10
Nilai Tengah	63.50
Simpangan Baku	16.006
Ragam (Varians)	256.200

Merujuk pada Tabel 4.8, nilai rata-rata hasil belajar peserta didik tercatat sebesar 64,10 dengan standar deviasi sebesar 16,006, serta skor ideal yang ditetapkan adalah 100. Berdasarkan sistem kategorisasi penskoran, capaian hasil belajar peserta didik diklasifikasikan ke dalam tiga kategori. Distribusi frekuensi dan persentase hasil post-test siswa pada kelas eksperimen disajikan secara rinci pada Tabel 4.5 berikut:

Tabel 4. 9 Distribusi Frekuensi Dan Persentase Skor Post-Test Hasil belajar

No	Kategori	Skor	Frekuensi	Persentase
1	Rendah	$x \leq 48$	5	25%
2	Sedang	$48 < x < 80$	9	45%
3	Tinggi	$x \geq 80$	6	30%
Jumlah			20	100%

Tabel 4.9 di atas memperlihatkan bahwa sebanyak 5 siswa (25%) memperoleh skor dalam kategori rendah, 9 siswa (45%) berada pada kategori sedang, dan 6 siswa (30%) termasuk dalam kategori tinggi. Visualisasi data tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.5.



Gambar 4. 5 Diagram Lingkaran Distribusi Frekuensi Skor Post-Test Kelas Kontrol

c. Rekapitulasi Nilai Akhir Hasil Belajar Siswa

Hasil penelitian ini disajikan dalam delapan kelompok berdasarkan kombinasi model pembelajaran dan tingkat kemampuan berpikir siswa. Pertama, data hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model Game Based Learning berbantuan

aplikasi Canva (*A1*). Kedua, data hasil belajar siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan metode konvensional tanpa dukungan aplikasi Canva (*A2*). Ketiga, hasil belajar siswa dengan kemampuan berpikir tingkat rendah (*B1*), dan keempat, hasil belajar siswa dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*B2*). Kelompok kelima mencakup hasil belajar siswa yang memiliki kemampuan berpikir rendah dan diajar menggunakan model Game Based Learning berbantuan Canva (*A1B1*), sedangkan kelompok keenam melibatkan siswa dengan kemampuan berpikir tinggi yang juga mendapatkan pembelajaran melalui model yang sama (*A1B2*). Selanjutnya, kelompok ketujuh terdiri atas siswa dengan kemampuan berpikir rendah yang mengikuti pembelajaran konvensional tanpa bantuan Canva (*A2B1*), dan terakhir, kelompok kedelapan mencakup siswa dengan kemampuan berpikir tinggi yang diajar menggunakan metode konvensional tanpa aplikasi Canva (*A2B2*).

Hasil analisis data mencakup jumlah peserta, nilai maksimum, nilai minimum, rata-rata (mean), nilai tengah (median), rentang nilai, dan standar deviasi. Rangkuman statistik deskriptif dari setiap kelompok disajikan sebagai berikut:

1) **Deskripsi data hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada kelompok siswa yang memperoleh pembelajaran melalui model *Game Based Learning* dengan dukungan aplikasi Canva (A1)**

Data hasil tes belajar siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model Game Based Learning berbantuan aplikasi Canva dapat dilihat pada Tabel 4.10.

Tabel 4. 10 Statistik Skor Tes hasil belajar siswa yang belajar dengan model pembelajaran *game based learning* dengan berbantuan Aplikasi Canva (A1)

Statistik	Nilai
Jumlah Keseluruhan Sampel	20
Nilai Ideal	100
Nilai Maksimal	60
Nilai Minimal	93
Jangkauan Nilai	33
Rata-rata	76.75
Nilai Tengah	76.50
Simpangan Baku	10.533
Ragam (Varians)	110.934

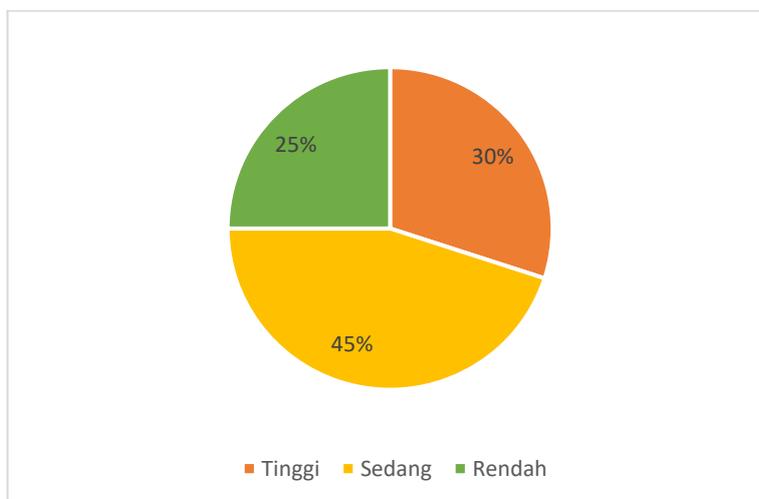
Data hasil tes belajar siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model Game Based Learning berbantuan aplikasi Canva, dengan jumlah peserta sebanyak 20 siswa, menunjukkan skor berkisar antara 60 hingga 93. Dengan demikian, skor tertinggi yang dicapai oleh peserta didik adalah 93, sedangkan skor terendah adalah 60. Nilai rata-rata hasil belajar peserta didik tercatat sebesar

76,75, nilai tengah (median) sebesar 76,50, simpangan baku (standar deviasi) sebesar 10,533, dan rentang nilai sebesar 33. Berdasarkan klasifikasi penskoran, hasil belajar siswa dibagi ke dalam tiga kategori. Distribusi frekuensi beserta persentasenya dapat ditinjau pada Tabel 4.11 berikut ini.

Tabel 4. 11 Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar Siswa yang Menerima Pembelajaran melalui Model Game Based Learning Berbantuan Aplikasi Canva (A1)

No	Kategori	Skor	Frekuensi	Persentase
1	Rendah	$x \leq 66$	3	15%
2	Sedang	$66 < x < 87$	12	60%
3	Tinggi	$x \geq 87$	5	25%
Jumlah			20	100%

Tabel 4.11 mengilustrasikan bahwa sebanyak 3 peserta didik (15%) berada pada kategori hasil belajar rendah, 12 peserta didik (60%) termasuk dalam kategori sedang, dan 5 peserta didik (25%) tergolong dalam kategori tinggi. Penyajian distribusi frekuensi tersebut divisualisasikan secara grafis dalam bentuk diagram lingkaran pada Gambar 4.6.



Gambar 4. 6 Diagram Lingkaran Frekuensi hasil belajar siswa yang belajar dengan model pembelajaran game based learning dengan berbantuan Aplikasi Canva

2) Deskripsi Data Hasil belajar PAI Siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional tanpa berbantuan canva (A₂)

Data hasil tes Hasil belajar PAI siswa dengan model pembelajaran konvensional tanpa bantuan aplikasi canva pada Tabel 4.12.

Tabel 4. 12 Statistik Hasil belajar PAI siswa dengan model pembelajaran konvensional tanpa bantuan aplikasi canva (A₂)

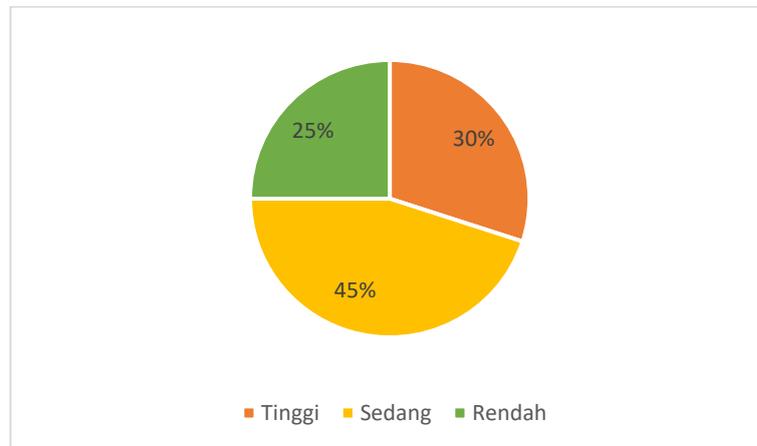
Statistik	Nilai
Jumlah Keseluruhan Sampel	20
Nilai Ideal	100
Nilai Maksimal	43
Nilai Minimal	87
Jangkauan Nilai	44
Rata-rata	64.10
Nilai Tengah	63.50
Simpangan Baku	16.006
Ragam (Varians)	256.200

Data hasil tes belajar PAI siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model konvensional tanpa bantuan aplikasi Canva, berjumlah 20 orang, menunjukkan rentang skor antara 43 hingga 87. Ini berarti skor tertinggi yang dicapai siswa adalah 87 dan skor terendah 43. Rata-rata hasil belajar siswa sebesar 64,10, median sebesar 63,50, dengan standar deviasi sebesar 16,006 dan rentang nilai (range) sebesar 44. Berdasarkan klasifikasi penskoran, hasil belajar siswa terbagi ke dalam tiga kategori. Distribusi frekuensi dan persentasenya ditampilkan dalam Tabel 4.13.

Tabel 4. 13 Distribusi Frekuensi Dan Persentase Skor Hasil belajar PAI siswa dengan model pembelajaran konvensional tanpa bantuan aplikasi canva (A₂)

No	Kategori	Skor	Frekuensi	Persentase
1	Rendah	$x \leq 48$	5	25%
2	Sedang	$48 < x < 80$	9	45%
3	Tinggi	$x \geq 80$	6	30%
Jumlah			20	100%

Tabel 4.13 di atas memperlihatkan bahwa sebanyak 5 siswa (25%) berada dalam kategori rendah, 9 siswa (45%) masuk dalam kategori sedang, dan 6 siswa (30%) tergolong dalam kategori tinggi berdasarkan hasil belajar mereka. Distribusi frekuensi tersebut disajikan secara visual melalui diagram lingkaran yang ditampilkan pada Gambar 4.6.



Gambar 4. 7 Diagram Lingkaran Frekuensi Hasil belajar PAI siswa dengan model pembelajaran konvensional tanpa bantuan aplikasi canva

3) Deskripsi Data Hasil belajar Siswa yang memiliki kemampuan berpikir Tingkat rendah (B₁)

Data hasil tes hasil belajar siswa yang memiliki kemampuan berpikir Tingkat rendah dapat dilihat pada Tabel 4.14

Tabel 4. 14 Statistik Hasil belajar Siswa yang memiliki kemampuan berpikir Tingkat rendah (B₁)

Statistik	Nilai
Jumlah Keseluruhan Sampel	20
Nilai Ideal	73
Nilai Maksimal	43
Nilai Minimal	30
Jangkauan Nilai	58.60
Rata-rata	60
Nilai Tengah	10.580
Simpangan Baku	111.937

Data hasil tes belajar siswa dengan kemampuan berpikir tingkat rendah yang berjumlah 20 orang menunjukkan skor berkisar antara 43 hingga 73. Hal ini mengindikasikan bahwa Nilai Maksimal

yang diperoleh adalah 73 dan Nilai Minimal sebesar 43. Nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 58,60 dengan median 60, standar deviasi sebesar 10,580, serta rentang nilai (range) sebesar 30. Berdasarkan klasifikasi kategori penskoran, capaian hasil belajar siswa dikelompokkan ke dalam tiga kategori. Distribusi frekuensi dan persentasenya disajikan dalam Tabel 4.15.

Tabel 4. 15 Distribusi Frekuensi Dan Persentase Skor Siswa yang memiliki kemampuan berpikir Tingkat rendah (B₁)

No	Kategori	Skor	Frekuensi	Persentase
1	Rendah	$x \leq 48$	5	25%
2	Sedang	$48 < x < 69$	10	50%
3	Tinggi	$x \geq 69$	5	25%
Jumlah			20	100%

Tabel 4.15 di atas menunjukkan bahwa sebanyak 5 siswa (25%) memperoleh skor dalam kategori rendah, 10 siswa (50%) berada dalam kategori sedang, dan 5 siswa (25%) termasuk dalam kategori tinggi. Distribusi frekuensi ini divisualisasikan dalam bentuk diagram lingkaran pada Gambar 4.6.



Gambar 4. 8 Diagram Lingkaran Frekuensi Siswa yang memiliki kemampuan berpikir Tingkat rendah

4) **Deskripsi Data Hasil belajar Siswa yang memiliki kemampuan berpikir Tingkat tinggi (B₂)**

Data hasil tes hasil belajar siswa yang memiliki kemampuan berpikir Tingkat tinggi dapat dilihat pada Tabel 4.16

Tabel 4. 16 Statistik Hasil belajar Siswa yang memiliki kemampuan berpikir Tingkat rendah (B₂)

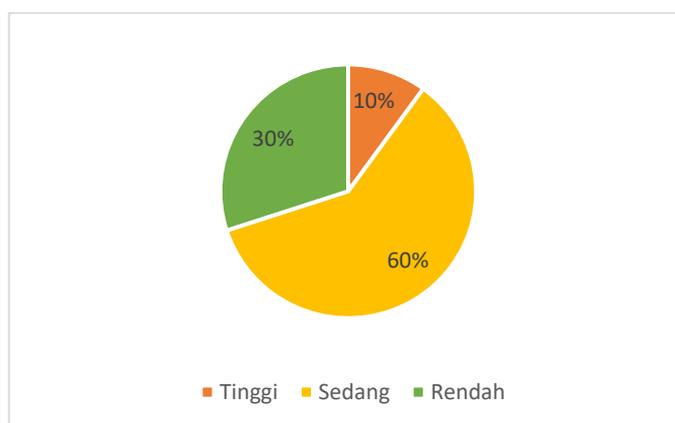
Statistik	Nilai
Jumlah Keseluruhan Sampel	20
Nilai Maksimal	93
Nilai Minimal	67
Jangkauan Nilai	26
Rata-rata	82.25
Nilai Tengah	83
Simpangan Baku	6.711
Ragam (Varians)	45.039

Data hasil tes belajar siswa dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi, yang berjumlah 20 orang, menunjukkan rentang nilai antara 67 hingga 93. Ini berarti skor tertinggi yang dicapai siswa adalah 93, sedangkan skor terendah adalah 67. Rata-rata nilai hasil belajar siswa tercatat sebesar 82,25, median sebesar 83, dengan standar deviasi sebesar 6,711 dan rentang nilai (range) sebesar 26. Berdasarkan kategori penskoran kemampuan hasil belajar, siswa diklasifikasikan ke dalam tiga kategori. Penyajian distribusi frekuensi beserta persentasenya tercantum dalam Tabel 4.17.

Tabel 4. 17 Penyebaran Frekuensi dan Persentase Skor Peserta Didik dengan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (B₂)

No	Kategori	Skor	Frekuensi	Persentase
1	Rendah	$x \leq 76$	3	15%
2	Sedang	$76 < x < 89$	13	65%
3	Tinggi	$x \geq 89$	4	20%
Jumlah			20	100%

Tabel 4.17 di atas memperlihatkan bahwa sebanyak 4 siswa (20%) memperoleh skor dalam kategori rendah, 13 siswa (65%) berada pada kategori sedang, dan 3 siswa (15%) termasuk dalam kategori tinggi. Diagram lingkaran pada Gambar 4.9 menyajikan visualisasi dari distribusi frekuensi tersebut.



Gambar 4. 9 Diagram Lingkaran Frekuensi Siswa yang memiliki kemampuan berpikir Tingkat tinggi

5) **Deskripsi data hasil belajar siswa dengan kemampuan berpikir tingkat rendah yang mendapatkan pembelajaran menggunakan model Game Based Learning berbantuan aplikasi Canva (A1B1)**

Hasil tes belajar siswa dengan kemampuan berpikir tingkat rendah yang memperoleh pembelajaran melalui model *Game Based Learning* berbantuan aplikasi Canva disajikan pada Tabel 4.18

Tabel 4. 18 Statistik Skor Hasil belajar Siswa yang memiliki kemampuan Tingkat rendah yang diajarkan dengan model pembelajaran game based learning berbantuan aplikasi canva (A1B1)

Statistik	Nilai
Jumlah Keseluruhan Sampel	10
Nilai Maksimal	73
Nilai Minimal	60

Statistik	Nilai
Jangkauan Nilai	13
Rata-rata	67.60
Nilai Tengah	68.50
Simpangan Baku	4.427
Ragam (Varians)	19.600

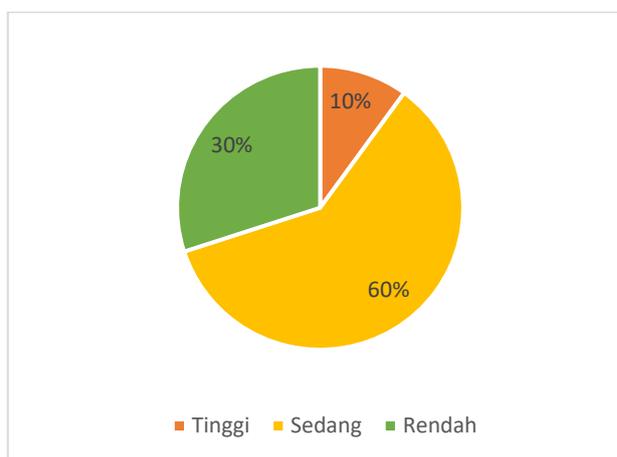
Data hasil tes belajar siswa dengan kemampuan berpikir tingkat rendah yang mengikuti pembelajaran menggunakan model game based learning berbantuan aplikasi Canva, dengan jumlah peserta sebanyak 10 orang, menunjukkan skor berkisar antara 60 hingga 73. Ini berarti skor tertinggi yang dicapai siswa adalah 73, sedangkan skor terendah adalah 60. Nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 67,60, median sebesar 68,50, standar deviasi sebesar 4,427, dan rentang nilai sebesar 13. Berdasarkan klasifikasi kategori penskoran hasil belajar, siswa dibagi ke dalam tiga kategori. Distribusi frekuensi dan persentasenya disajikan pada Tabel 4.19.

Tabel 4. 19 Distribusi Frekuensi Dan Persentase Skor hasil belajar Siswa yang memiliki kemampuan Tingkat rendah yang diajarkan dengan model pembelajaran game based learning berbantuan aplikasi canva (A₁B₁)

No	Kategori	Skor	Frekuensi	Persentase
1	Rendah	$x \leq 72$	3	30%
2	Sedang	$63 < x < 72$	5	50%
3	Tinggi	$x \geq 72$	2	20%
Jumlah			10	100%

Tabel 4.19 di atas menunjukkan bahwa terdapat 2 siswa (20%) yang masuk dalam kategori rendah, 5 siswa (50%) berada

pada kategori sedang, dan 3 siswa (30%) termasuk dalam kategori tinggi. Gambar 4.10 menyajikan representasi distribusi frekuensi dalam bentuk diagram lingkaran.



Gambar 4. 10 Diagram Pie Frekuensi Hasil Belajar pada Kelompok Siswa dengan Kemampuan Berpikir Rendah yang Diajar Menggunakan Model *Game Based Learning* Berbasis Canva

6) **Deskripsi Data Hasil belajar Siswa yang memiliki kemampuan Tingkat Tinggi yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional tanpa berbantuan canva (A_1B_2)**

Data hasil tes pada kelompok siswa berkemampuan tinggi yang diajar melalui model *Game Based Learning* dengan dukungan Canva disajikan dalam Tabel 4.20

Tabel 4. 20 Statistik Skor Hasil belajar Siswa yang memiliki kemampuan Tingkat Tinggi yang diajarkan dengan model pembelajaran game based learning berbantuan aplikasi canva (A_1B_2)

Statistik	Nilai
Jumlah Keseluruhan Sampel	10
Nilai Maksimal	93
Nilai Minimal	80
Jangkauan Nilai	13

Statistik	Nilai
Rata-rata	85.90
Nilai Tengah	85
Simpangan Baku	28.544
Ragam (Varians)	5.343

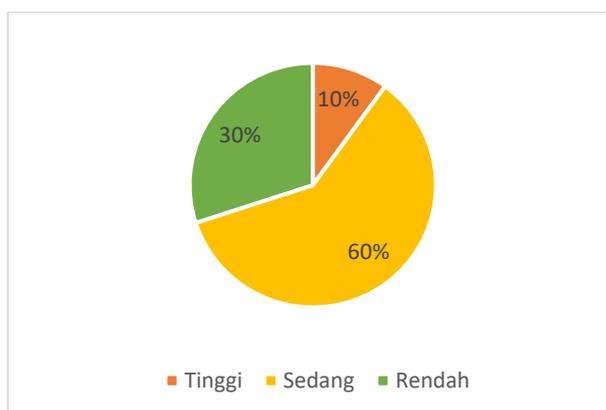
Data hasil tes belajar siswa dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengikuti pembelajaran menggunakan model Game Based Learning berbantuan aplikasi Canva, dengan jumlah peserta sebanyak 10 orang, menunjukkan skor berkisar antara 80 hingga 93. Data ini menunjukkan bahwa skor tertinggi yang dicapai oleh peserta didik adalah 93, sementara skor terendahnya adalah 80. Nilai rata-rata hasil belajar berada pada angka 85,90, dengan median sebesar 85. Simpangan baku tercatat sebesar 5,343 dan rentang skor mencapai 13. Berdasarkan klasifikasi kategori penskoran, peserta didik diklasifikasikan ke dalam tiga kategori hasil belajar. Rincian distribusi frekuensi dan persentasenya dapat dilihat pada Tabel 4.21.

Tabel 4. 21 Rekapitulasi Frekuensi dan Persentase Nilai Hasil Belajar pada Siswa Berkemampuan Tinggi yang Diajar dengan Model Game Based Learning Berbasis Canva (A1B2)

No	Kategori	Skor	Frekuensi	Persentase
1	Rendah	$x \leq 81$	3	30%
2	Sedang	$81 < x < 91$	5	50%
3	Tinggi	$x \geq 91$	2	20%
Jumlah			10	100%

Sebagaimana ditampilkan pada Tabel 4.19, hasil belajar siswa menunjukkan bahwa terdapat 3 siswa (30%) yang masuk dalam kategori nilai tinggi, 5 siswa (50%) berada pada kategori

sedang, dan 2 siswa (20%) tergolong dalam kategori rendah. Distribusi frekuensi ini divisualisasikan dalam bentuk diagram lingkaran pada Gambar 4.11.



Gambar 4. 11 Diagram Lingkaran Frekuensi hasil belajar Siswa yang memiliki kemampuan Tingkat tinggi yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional tanpa berbantuan canva

7) **Deskripsi Data Hasil belajar Siswa yang memiliki kemampuan Tingkat rendah yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional tanpa berbantuan aplikasi canva (A_2B_1)**

Hasil tes belajar siswa dengan kemampuan berpikir tingkat rendah yang memperoleh pembelajaran melalui model konvensional tanpa bantuan aplikasi Canva disajikan pada Tabel 4.22

Tabel 4. 22 Statistik Skor Hasil belajar Siswa yang memiliki kemampuan Tingkat rendah yang diajarkan dengan model pembelajaran game based learning berbantuan aplikasi canva (A_2B_1)

Statistik	Nilai
Jumlah Keseluruhan Sampel	10
Nilai Maksimal	60
Nilai Minimal	43
Jangkauan Nilai	17
Rata-rata	49.60

Statistik	Nilai
Nilai Tengah	48.50
Simpangan Baku	6.059
Ragam (Varians)	36.711

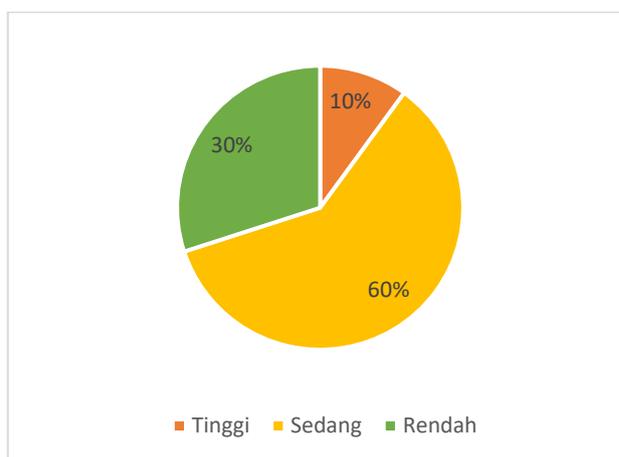
Data hasil tes capaian belajar peserta didik dengan kemampuan berpikir tingkat rendah yang mengikuti pembelajaran konvensional tanpa dukungan aplikasi Canva, dengan jumlah peserta sebanyak 10 orang, menunjukkan rentang skor antara 43 hingga 60. Ini berarti Nilai Maksimal yang dicapai adalah 60, sedangkan yang terendah adalah 43. Rata-rata skor hasil belajar siswa tercatat sebesar 49,60, dengan nilai median 48,50, simpangan baku sebesar 6,059, dan rentang nilai (range) 17. Berdasarkan klasifikasi penskoran hasil belajar, siswa dibagi ke dalam tiga kategori. Distribusi frekuensi dan persentase hasil tersebut disajikan pada Tabel 4.23.

Tabel 4. 23 Distribusi Frekuensi Dan Persentase Skor hasil belajar Siswa yang memiliki kemampuan Tingkat rendah yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional tanpa berbantuan aplikasi canva (A₂B₁)

No	Kategori	Skor	Frekuensi	Persentase
1	Rendah	$x \leq 46$	3	30%
2	Sedang	$46 < x < 56$	5	50%
3	Tinggi	$x \geq 56$	2	20%
Jumlah				

Tabel 4.23 di atas memperlihatkan bahwa capaian belajar siswa yang tergolong dalam kategori rendah berjumlah 2 orang (20%), sebanyak 5 siswa (50%) berada pada kategori sedang, dan 3

siswa (30%) termasuk dalam kategori tinggi. Visualisasi dari distribusi frekuensi ini ditampilkan dalam bentuk diagram lingkaran pada Gambar 4.12.



Gambar 4. 12 Diagram Lingkaran Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Berkemampuan Rendah yang Mendapatkan Pembelajaran Konvensional Tanpa Bantuan Aplikasi Canva

8) **Deskripsi Data Hasil belajar Siswa yang memiliki kemampuan Tingkat tinggi yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional tanpa berbantuan canva (A_2B_2)**

Data hasil tes pencapaian belajar siswa yang memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi dan mendapatkan pembelajaran konvensional tanpa bantuan aplikasi Canva disajikan pada Tabel 4.24.

Tabel 4. 24 Statistik Skor Hasil belajar Siswa yang memiliki kemampuan Tingkat Tinggi yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional tanpa berbantuan canva (A_2B_2)

Statistik	Nilai
Jumlah Keseluruhan Sampel	10
Nilai Maksimal	87
Nilai Minimal	67
Jangkauan Nilai	20

Statistik	Nilai
Rata-rata	78.60
Nilai Tengah	80
Simpangan Baku	6.077
Ragam (Varians)	36.933

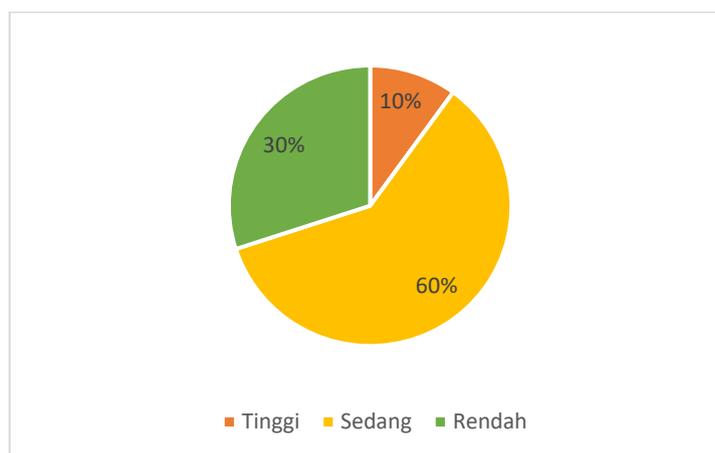
Hasil tes hasil belajar siswa dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengikuti pembelajaran konvensional tanpa dukungan aplikasi Canva, berjumlah 10 siswa, menunjukkan rentang skor antara 87 hingga 67. Ini berarti Nilai Maksimal yang dicapai siswa adalah 87, sedangkan Nilai Minimalnya adalah 67. Rata-rata nilai hasil belajar siswa sebesar 78,60, nilai median sebesar 80, standar deviasi 6,077, dan rentang skor sebesar 20. Berdasarkan klasifikasi penskoran capaian belajar, siswa dikelompokkan ke dalam tiga kategori, dengan distribusi frekuensi dan persentasenya dapat dilihat pada Tabel 4.25.

Tabel 4. 25 Distribusi Frekuensi Dan Persentase Skor hasil belajar Siswa yang memiliki kemampuan Tingkat tinggi yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional tanpa berbantuan canva (A2B2)

No	Kategori	Skor	Frekuensi	Persentase
1	Rendah	$x \leq 73$	3	30%
2	Sedang	$73 < x < 85$	6	60%
3	Tinggi	$x \geq 85$	1	10%
Jumlah				

Tabel 4.25 di atas memperlihatkan bahwa capaian hasil belajar siswa yang tergolong dalam kategori rendah berjumlah 1 siswa (10%), sebanyak 6 siswa (60%) berada pada kategori sedang,

dan 3 siswa (30%) termasuk dalam kategori tinggi. Distribusi frekuensi ini divisualisasikan dalam bentuk diagram lingkaran pada Gambar 4.13.



Gambar 4. 13 Diagram Lingkaran Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Berkemampuan Tinggi yang Mengikuti Pembelajaran Konvensional Tanpa Dukungan Canva

2. Uji Prasyarat Analisis Data

Pengujian prasyarat analisis terhadap data penelitian dilakukan sebelum melakukan pengujian hipotesis. Pengujian prasyarat tersebut terdiri atas uji normalitas dan homogenitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini dimaksudkan untuk menentukan apakah data yang diperoleh mengikuti distribusi normal. Pengujian dilakukan dengan menggunakan metode Liliefors pada tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$. Suatu data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansinya (p-value) lebih besar dari 0,05. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka data tersebut dianggap tidak berdistribusi normal.

Temuan dari analisis uji normalitas pada kelas eksperimen dapat dilihat pada Tabel 4.26:

Tabel 4. 26 Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen

Kelas	Kolmogorov-Smirnov	Sig.	Shapiro-Wilk	Sig.
Pre-test Eksperimen	0,118	0,200	0,970	0,764
Post-Test Eksperimen	0,139	0,200	0,940	0,236

Berdasarkan hasil pengujian normalitas menggunakan uji Liliefors pada uji Shapiro-Wilk, diketahui bahwa data hasil pre-test kemampuan belajar siswa menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,764 $>$ 0,05, yang berarti data tersebut berdistribusi normal. Adapun nilai signifikansi dari data post-test sebesar 0,236 yang lebih besar dari 0,05 ($0,236 > 0,05$), Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data memiliki distribusi normal. Sementara itu, hasil pengujian normalitas untuk kelas kontrol disajikan dalam Tabel 4.27.

Tabel 4. 27 Hasil Uji Normalitas Data pada Kelas Kontrol

Kelas	Kolmogorov-Smirnov	Sig.	Shapiro-Wilk	Sig.
Pre-test Kontrol	0,149	0,200	0,939	0,229
Post-Test Kontrol	0,161	0,200	0,885	0,072

Hasil uji normalitas menggunakan uji Liliefors melalui Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data pre-test hasil belajar siswa memiliki nilai signifikansi sebesar 0,229 yang lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Sementara

itu, nilai signifikansi dari data post-test adalah 0,072 yang juga melebihi 0,05, sehingga data post-test pun dinyatakan berdistribusi normal.

Rekapitulasi pengujian normalitas untuk delapan kelompok dapat dilihat pada Tabel 4.28 di bawah ini

Tabel 4. 28 Ringkasan Hasil Uji Normalitas Berdasarkan Masing-Masing Kelompok

Kelompok Sampel	Sampel	Shapiro-Wilk	Sig.	Taraf Sig. ($\alpha = 5\%$)	Kesimpulan
A ₁	20	0,940	0,236	0,05	Normal
A ₂	20	0,885	0,072	0,05	Normal
B ₁	20	0,914	0,075	0,05	Normal
B ₂	20	0,953	0,415	0,05	Normal
A ₁ B ₁	10	0,920	0,354	0,05	Normal
A ₁ B ₂	10	0,864	0,085	0,05	Normal
A ₂ B ₁	10	0,912	0,295	0,05	Normal
A ₂ B ₂	10	0,937	0,516	0,05	Normal

- 1) Data hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran melalui model Game Based Learning berbantuan aplikasi Canva (A1) menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,236. Karena nilai ini lebih besar dari 0,05, maka data tersebut memenuhi kriteria distribusi normal.
- 2) Pada kelompok siswa yang menerima pembelajaran konvensional tanpa dukungan aplikasi Canva (A2), diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,072. Karena nilai tersebut melebihi 0,05, maka data dinyatakan berdistribusi normal.

- 3) Untuk siswa dengan kemampuan berpikir tingkat rendah (*B1*), nilai signifikansi sebesar 0,075 menunjukkan bahwa data tergolong memiliki distribusi normal karena melampaui batas signifikansi 0,05.
- 4) Hasil pengujian terhadap siswa dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*B2*) menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,415. Karena nilainya lebih besar dari 0,05, maka data dikategorikan normal.
- 5) Kelompok siswa berpemikiran tingkat rendah yang belajar dengan model Game Based Learning berbantuan Canva (*A1B1*) memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,354. Nilai ini berada di atas ambang 0,05, sehingga data dapat dinyatakan normal.
- 6) Pada siswa dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengikuti pembelajaran Game Based Learning dengan dukungan Canva (*A1B2*), diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,085. Karena lebih besar dari 0,05, maka data termasuk berdistribusi normal.
- 7) Untuk kelompok siswa dengan kemampuan berpikir rendah yang menerima pembelajaran konvensional (*A2B1*), nilai signifikansi sebesar 0,295 menunjukkan bahwa data berdistribusi normal karena melampaui batas 0,05.
- 8) Siswa dengan kemampuan berpikir tinggi yang mendapatkan pembelajaran konvensional tanpa bantuan Canva (*A2B2*) menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,516. Karena nilainya lebih tinggi dari 0,05, maka data dianggap mengikuti distribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah dua atau lebih kelompok sampel berasal dari populasi dengan variansi yang sama atau seragam. Pengujian ini menggunakan nilai signifikansi (α) sebagai indikator. Jika nilai signifikansi lebih dari 0,05, maka data dinyatakan memiliki varians yang homogen. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka data dianggap tidak homogen. Rincian hasil uji homogenitas pada kelompok eksperimen ditampilkan pada Tabel 4.29

Tabel 4. 29 Rekapitulasi Hasil Uji Homogenitas Variansi pada Kelas Eksperimen

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
0,279	1	38	0,601

Merujuk pada Tabel 4.29, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,601 yang lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa varians data pada kelas eksperimen tergolong homogen. Sementara itu, hasil uji homogenitas untuk kelas kontrol disajikan pada Tabel 4.30.

Tabel 4. 30 Hasil Uji Homogenitas Kelas Kontrol

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
0,105	1	38	0,748

Merujuk pada Tabel 4.30, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,748 yang berada di atas ambang batas 0,05. Hal ini mengindikasikan bahwa varians dalam kelas kontrol bersifat homogen. Selanjutnya, ringkasan hasil uji homogenitas untuk delapan kelompok disajikan dalam Tabel 4.31.

Tabel 4. 31 Rekapitulasi Hasil Uji Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.576	3	36	0,634

Mengacu pada Tabel 4.31, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,634 yang lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data tersebut memiliki sifat homogen atau berasal dari populasi dengan variansi yang seragam.

3. Uji Hipotesis

Dalam penelitian ini, uji hipotesis dilakukan melalui metode Analisis Varians Dua Arah (Two-Way ANOVA), guna menganalisis pengaruh simultan dua faktor independen serta interaksi di antara keduanya terhadap hasil belajar peserta didik. Teknik ini digunakan untuk menguji adanya pengaruh utama (*main effect*) serta pengaruh interaksi (*interaction effect*) antara variabel bebas yakni model pembelajaran *Game Based Learning* yang didukung aplikasi Canva dengan variabel moderator berupa tingkat kemampuan berpikir siswa (berpikir tingkat tinggi dan berpikir tingkat rendah), terhadap variabel terikat yaitu hasil belajar siswa. Jika hasil analisis menunjukkan interaksi yang signifikan, maka akan dilanjutkan dengan uji post-hoc menggunakan metode Tukey untuk menelaah pengaruh interaksi tersebut secara lebih rinci (*simple effect*).

Rekapitulasi hasil analisis mengenai pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan Canva serta

kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) terhadap hasil belajar siswa ditampilkan dalam Tabel 4.32 dan Tabel 4.33.

Tabel 4. 32 Hasil Uji ANAVA Dua Jalur

No	Sumber Varians	Jumlah Kuadrat (JK)	Db	F _{hitung}	Nilai sig	KET	Kesimpulan
1	Antara A	1600.225	1	52.557	0,00	Tolak Ho nilai sig < 0,05	Ada Perbedaan
2	Antara B	5593.225	1	183.702	0,000	Tolak Ho nilai sig < 0,05	Ada Perbedaan
3	Antara AB	286.225	1	9.401	0,004	Tolak Ho nilai sig < 0,05	Ada Interaksi
Total		206963.000					

Tabel 4. 33 Analisis Univariat Varians

Uji Pengaruh Antar Kelompok (Tests of Between-Subjects Effects)					
Dependent Variable: Hasil Belajar					
Source	Type III Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	7479.675 ^a	3	2493.225	81.887	.000
Intercept	198387.225	1	198387.225	6515.774	.000
A	1600.225	1	1600.225	52.557	.000
B	5593.225	1	5593.225	183.702	.000
A * B	286.225	1	286.225	9.401	.004
Error	1096.100	36	30.447		
Total	206963.000	40			
Corrected Total	8575.775	39			

a. R Squared = ,872 (Adjusted R Squared = ,862)

1) Hasil belajar siswa yang belajar dengan model pembelajaran *game based learning* dengan berbantuan Aplikasi canva lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang belajar dengan model konvensional tanpa bantuan aplikasi canva

Merujuk pada hasil ANAVA dua jalur yang tercantum dalam Tabel 4.33, pada taraf signifikansi 5% (0,05), diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,00. Dengan demikian, karena nilai tersebut berada di bawah 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan kata lain, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *Game Based Learning* berbantuan aplikasi Canva secara signifikan lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran melalui metode konvensional tanpa dukungan aplikasi tersebut.

2) Hasil belajar siswa yang memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi lebih tinggi dibandingkan hasil siswa yang memiliki kemampuan berpikir tingkat rendah

Hasil perhitungan yang disajikan dalam Tabel 4.33 menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada taraf 5% (0,05) adalah sebesar 0,000. Karena nilai ini berada di bawah 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa peserta didik dengan kemampuan berpikir tingkat

tinggi memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir tingkat rendah.

3) Terdapat pengaruh interaksi antara model pembelajaran game based learning dengan berbantuan Aplikasi canva dan berpikir Tingkat tinggi terhadap hasil belajar siswa

Berdasarkan hasil perhitungan yang ditampilkan pada Tabel 4.34, khususnya pada baris A*B, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,004. Karena nilai ini lebih kecil dari 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat interaksi yang signifikan antara model pembelajaran Game Based Learning berbantuan aplikasi Canva dan kemampuan berpikir tingkat tinggi terhadap hasil belajar siswa.

Mengingat adanya interaksi yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan aplikasi Canva dan tingkat kemampuan berpikir siswa (HOTS), maka dilakukan uji lanjut menggunakan metode Tukey guna mengidentifikasi keunggulan dari masing-masing kombinasi kelompok. Hasil dari uji Tukey tersebut menjadi dasar dalam penarikan kesimpulan pada pengujian hipotesis berikutnya.

4) Hasil Belajar Siswa yang memiliki kemampuan berpikir Tingkat tinggi dengan model pembelajaran *game based learning* dengan berbantuan aplikasi canva lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang memiliki kemampuan berpikir Tingkat tinggi dengan model pembelajaran konvensional tanpa bantuan aplikasi canva

Berdasarkan hasil uji Tukey, rata-rata skor hasil belajar siswa dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengikuti model *Game Based Learning* berbantuan aplikasi Canva mencapai 85,90, sedangkan kelompok sejenis yang belajar melalui metode konvensional tanpa dukungan Canva memperoleh rata-rata skor 78,60. Nilai rata-rata kuadrat dalam (RKD) adalah 5,255, dengan Qhitung sebesar 4,03. Jika dibandingkan dengan Qtabel pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ (2,90) maupun $\alpha = 0,01$ (3,80), terlihat bahwa Qhitung lebih besar pada kedua taraf tersebut.

Dari data ini dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa berpikir tingkat tinggi yang menggunakan model *Game Based Learning* dengan Canva secara signifikan lebih tinggi dibandingkan siswa berpikir tingkat tinggi yang mengikuti pembelajaran konvensional tanpa Canva. Rincian perbedaan hasil uji Tukey disajikan pada Tabel 4.34.

Tabel 4. 34 Hasil Uji Tuckey Perbedaan hasil belajar siswa yang memiliki kemampuan berpikir Tingkat tinggi dengan model pembelajaran *game based learning* dengan berbantuan aplikasi canva dengan model pembelajaran konvensional tanpa bantuan aplikasi

canva					
Model Pembelajaran Dan HOTS	GBL dengan bantuan Apk Canva dan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi	Konvensional tanpa bantuan Apk Canva dan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi	Qhitung	Qtabel	
				$\alpha = 0,05$	$\alpha = 0,01$
Rata-rata	85,90	78,60	4.03	2,90	3,80
Rata-rata Kuadrat dalam		5,255			
Derajat Kebebasan		18			

5) Hasil Belajar Siswa yang memiliki kemampuan berpikir Tingkat rendah dengan model pembelajaran *game based learning* dengan berbantuan aplikasi canva lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang memiliki kemampuan berpikir Tingkat rendah dengan model pembelajaran konvensional tanpa bantuan aplikasi canva

Berdasarkan hasil uji Tukey, diperoleh bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa dengan kemampuan berpikir tingkat rendah yang mengikuti pembelajaran menggunakan model Game Based Learning berbantuan aplikasi Canva adalah sebesar 67,60. Sementara itu, siswa dengan tingkat kemampuan berpikir rendah yang mendapatkan pembelajaran secara konvensional tanpa dukungan Canva memiliki rata-rata hasil belajar sebesar 49,60.

Nilai rata-rata kuadrat dalam (RKD) tercatat sebesar 10,72, dengan Qhitung sebesar 4,03. Adapun Qtabel pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ adalah 2,90, dan pada $\alpha = 0,01$ adalah 3,80. Karena nilai Qhitung

lebih besar dari kedua nilai Q_{tabel} tersebut, baik pada taraf 5% maupun 1%, maka perbedaan tersebut dinyatakan signifikan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa peserta didik dengan kemampuan berpikir tingkat rendah yang belajar melalui model Game Based Learning berbantuan Canva menunjukkan hasil belajar yang lebih tinggi secara signifikan dibandingkan dengan mereka yang mengikuti metode pembelajaran konvensional. Rincian selengkapnya mengenai hasil uji Tukey ini dapat dilihat pada Tabel 4.35.

Tabel 4. 35 Hasil Uji Tuckey Perbedaan hasil belajar siswa yang memiliki kemampuan berpikir Tingkat rendah dengan model pembelajaran *game based learning* dengan berbantuan aplikasi canva dengan model pembelajaran konvensional tanpa bantuan aplikasi canva

Model Pembelajaran Dan HOTS	GBL dengan bantuan Apk Canva dan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi	Konvensional tanpa bantuan Apk Canva dan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi	Q_{hitung}	Q_{tabel}	
				$\alpha = 0,05$	$\alpha = 0,01$
Rata-rata	67,60	49,60	10,72	2,90	3,80
Rata-rata Kuadrat dalam		28,16			
Derajat Kebebasan		18			

B. Pembahasan

Pertama Hasil belajar siswa yang belajar dengan penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan aplikasi Canva lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang menerapkan model pembelajaran konvensional tanpa bantuan canva. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan aplikasi Canva terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Berdasarkan

hasil analisis data tes hasil belajar, terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok yang menggunakan GBL berbantuan Canva dengan kelompok yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Pada kelompok eksperimen yang menggunakan model *Game Based Learning* berbantuan Canva, diketahui Nilai Maksimal sebesar 93 dan Nilai Minimal sebesar 60, dengan rata-rata hasil belajar sebesar 76,75, median 76,50, standar deviasi 10,533, dan rentang nilai (range) sebesar 33. Sementara itu, pada kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional tanpa bantuan aplikasi, Nilai Maksimal adalah 87 dan Nilai Minimal 43, dengan rata-rata 64,10, median 63,50, standar deviasi 16,006, dan rentang nilai 44.

Rata-rata hasil belajar pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan Canva mampu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran PAI. Selain itu, nilai standar deviasi pada kelompok eksperimen lebih kecil (10,533) dibandingkan kelompok kontrol (16,006), yang mengindikasikan bahwa penyebaran nilai siswa di kelompok eksperimen lebih homogen atau merata. Dengan kata lain, sebagian besar siswa di kelompok eksperimen memperoleh nilai yang tidak jauh dari rata-rata, yang menunjukkan efektivitas pendekatan GBL dalam menjangkau hampir seluruh siswa.

Sementara itu, nilai median pada kedua kelompok juga menunjukkan kecenderungan yang serupa dengan rata-rata. Median kelompok eksperimen sebesar 76,50 sedangkan kelompok kontrol sebesar 63,50, yang semakin

menguatkan bahwa kelompok eksperimen secara umum memiliki pencapaian hasil belajar yang lebih baik. Nilai range pada kelompok eksperimen yang lebih kecil 33 dibanding kelompok kontrol 44 mempertegas kesimpulan bahwa pembelajaran berbantuan Canva tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga menyamakan tingkat pemahaman siswa di kelas.

Pendekatan *Game Based Learning* sejalan dengan teori konstruktivisme Piaget yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui interaksi dengan lingkungan. Melalui game edukatif, siswa terlibat langsung dalam proses belajar dengan cara yang menyenangkan dan menantang¹. Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar secara bermakna dan kontekstual.

Teori *Multiple Intelligences* dari Howard Gardner juga mendukung penggunaan pendekatan GBL. Dalam pembelajaran berbasis game, berbagai jenis kecerdasan seperti kecerdasan visual-spasial, interpersonal, dan kinestetik diaktifkan, yang memungkinkan siswa dengan gaya belajar yang berbeda-beda untuk memahami materi dengan lebih baik².

Penggunaan Canva sebagai media visual interaktif memperkuat daya tarik materi yang disajikan. Menurut teori *Cognitive Load* dari Sweller, penggunaan media visual yang tepat dapat mengurangi beban kognitif siswa

¹ Tria Budi Septiani, 'Relevansi Metode Game Based Learning Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam', *Al-Muaddib*, 7.1 (2025), h. 175–185.

² Mistria Harmonis and others, 'Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Media Game Gartic', *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6.4 (2022), h. 3578–3589.

dan meningkatkan efektivitas pembelajaran³. Canva menyediakan tampilan yang estetik dan mudah diakses, yang membantu siswa memahami konsep agama yang abstrak secara lebih konkret dan menyenangkan.

Dalam pembelajaran PAI, pendekatan yang menarik dan kontekstual sangat penting untuk membangkitkan minat dan internalisasi nilai-nilai agama. GBL dengan Canva memberikan pengalaman belajar yang memfasilitasi keterlibatan emosional dan intelektual siswa secara bersamaan.

Temuan penelitian ini mengimplikasikan bahwa guru PAI perlu mempertimbangkan penggunaan pendekatan inovatif seperti *Game Based Learning* dan memanfaatkan media digital interaktif seperti Canva dalam proses pembelajaran. Perkembangan teknologi saat ini menuntut guru untuk menyesuaikan metode pengajaran agar mampu menarik minat siswa generasi digital, terutama pada materi-materi yang bersifat nilai dan konsep.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan Canva lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan model pembelajaran konvensional. Pembelajaran dengan pendekatan ini tidak hanya meningkatkan rata-rata pencapaian akademik siswa, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan merata dalam kelas.

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran, diperoleh temuan bahwa hampir seluruh indikator pelaksanaan

³ Muji Suwarno, 'Cognitive Load Theory in The Development of Multimedia Mathematics Learning', *Alauddin Journal of Mathematics Education*, 2.2 (2020), h. 117–125.

pembelajaran berada pada kategori Sangat Baik dan Baik. Pada kegiatan pendahuluan, guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam yang disertai sikap ramah, sehingga menciptakan suasana kelas yang kondusif (Sangat Baik). Guru juga mengkondisikan kelas, melakukan absensi, serta melaksanakan apersepsi untuk mengaitkan materi dengan pengetahuan awal siswa, yang keseluruhannya mendapatkan penilaian Baik hingga Sangat Baik. Pemberian pertanyaan pemantik oleh guru juga dinilai Baik karena mampu menarik perhatian siswa dan memotivasi mereka untuk fokus terhadap materi yang akan dipelajari.

Pada kegiatan inti, guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan aturan permainan di Canva dengan sangat jelas (Sangat Baik), serta memperkenalkan tampilan game interaktif yang menarik (Baik). Siswa kemudian terlibat aktif dalam bermain game berbasis Canva sesuai materi (Baik), dengan bimbingan guru yang memastikan setiap siswa memahami tantangan yang diberikan (Sangat Baik). Proses diskusi jawaban dan strategi dilakukan secara kolaboratif (Baik), dilanjutkan dengan pemberian umpan balik dan klarifikasi konsep oleh guru (Sangat Baik). Siswa juga diberi kesempatan untuk merefleksikan pembelajaran dan menyebutkan hal-hal baru yang mereka pelajari (Baik), serta menerapkan pemahaman tersebut pada tugas lanjutan (Baik). Evaluasi singkat berupa kuis tambahan di Canva dilaksanakan dengan penjelasan yang baik dan terstruktur (Sangat Baik).

Pada kegiatan penutup, guru memandu siswa menyimpulkan materi dengan arahan yang jelas (Baik), memberikan penguatan terhadap materi

(Sangat Baik), serta melakukan penilaian hasil belajar (Baik). Guru juga menginformasikan rencana pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya (Baik), dan mengakhiri kegiatan dengan doa serta salam penutup secara khidmat (Sangat Baik).

Hasil observasi tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran yang mengintegrasikan model *Game Based Learning* berbantuan Canva berjalan efektif, dengan peran guru yang optimal pada hampir seluruh aspek. Kategori Sangat Baik mendominasi pada indikator yang terkait dengan penyampaian tujuan, bimbingan, umpan balik, dan penutupan pembelajaran, sedangkan kategori Baik muncul pada indikator yang bersifat rutinitas maupun partisipasi siswa. Hal ini menunjukkan bahwa guru mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif, terstruktur, dan berpusat pada siswa, sehingga mendukung pencapaian hasil belajar secara optimal.

Temuan observasi menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran melalui model *Game Based Learning* berbantuan Canva mencerminkan prinsip-prinsip *deep learning*, yaitu pembelajaran yang *mindful* (berkesadaran), *meaningful* (bermakna), dan *joyful* (menyenangkan).

Seperti yang diungkapkan oleh Feriyanto & Anjariyah, pendekatan *deep learning* yang mengintegrasikan ketiga komponen ini *Meaningful Learning* yang menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman sebelumnya, *Mindful Learning* yang menekankan fokus dan refleksi penuh, serta *Joyful Learning* yang menciptakan lingkungan belajar yang

menyenangkan dan memotivasi secara sinergis memperkuat pemahaman konseptual, kreativitas, dan motivasi belajar siswa⁴.

Dalam konteks penelitian ini, penggunaan Canva sebagai media interaktif dan strategi guru yang menekankan keterlibatan siswa secara emosional dan kognitif secara efektif menyediakan ruang bagi pembelajaran yang mendalam, menyenangkan, dan bermakna.

Kedua Hasil belajar siswa yang memiliki kemampuan berpikir Tingkat tinggi lebih tinggi daripada siswa yang memiliki kemampuan berpikir Tingkat rendah. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perbedaan hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) antara siswa yang memiliki kemampuan berpikir tingkat rendah dan siswa yang memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil tes, terlihat adanya perbedaan signifikan antara kedua kelompok tersebut.

Siswa dengan kemampuan berpikir tingkat rendah memiliki skor nilai berkisar antara 43 sampai 73 dengan rata-rata hasil belajar sebesar 58,60, median 60, standar deviasi 10,580, dan rentang nilai range). Sementara itu, siswa dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi memperoleh skor antara 67 hingga 93, dengan rata-rata 82,25, median 83, standar deviasi 6,711, dan rentang nilai 26.

Hasil rata-rata menunjukkan bahwa siswa dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi memiliki capaian hasil belajar yang jauh lebih baik dibandingkan

⁴ F Feriyanto and Eka Anjariyah, 'Deep Learning Approach Through Meaningful, Mindful, and Joyful Learning: A Library Research', *Electronic Journal of Education, Social Economics and Technology*, 5.2 (2024). h. 26

siswa dengan kemampuan berpikir tingkat rendah. Rata-rata nilai kelompok berpikir tinggi 82,25 berada jauh di atas kelompok berpikir rendah 58,60. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir siswa memainkan peran penting dalam pencapaian akademik, khususnya dalam mata pelajaran PAI yang menuntut pemahaman konseptual, reflektif, dan aplikasi nilai.

Selain itu, nilai median kelompok berpikir tinggi sebesar 83 menunjukkan bahwa separuh dari siswa dalam kelompok ini memperoleh nilai di atas 83, sedangkan median kelompok berpikir rendah hanya 60. Nilai ini menguatkan perbedaan kualitas pencapaian antara kedua kelompok.

Standar deviasi kelompok berpikir tinggi yang lebih kecil 6,711 dibandingkan dengan kelompok berpikir rendah 10,580 menunjukkan bahwa sebaran nilai siswa berpikir tinggi lebih konsisten dan homogen. Dengan kata lain, siswa dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi tidak hanya memiliki rata-rata yang lebih tinggi, tetapi juga pencapaian yang lebih merata. Sebaliknya, siswa dengan kemampuan berpikir rendah menunjukkan variasi pencapaian yang lebih besar, yang mengindikasikan perbedaan pemahaman yang signifikan antarindividu dalam kelompok tersebut.

Range nilai kelompok berpikir tinggi lebih kecil 26 dibanding kelompok berpikir rendah 30, menandakan bahwa gap antara siswa tertinggi dan terendah dalam kelompok berpikir tinggi lebih sempit, yang juga menunjukkan kestabilan pemahaman di antara mereka.

Perbedaan hasil belajar ini dapat dijelaskan melalui berbagai teori kognitif. Salah satunya adalah teori *Taksonomi Bloom* yang membagi

kemampuan berpikir menjadi enam tingkatan, dari yang paling rendah (mengingat dan memahami) hingga yang paling tinggi (mengevaluasi dan mencipta)⁵. Siswa dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi umumnya mampu mengaplikasikan, menganalisis, dan mengevaluasi informasi, yang merupakan tahapan penting dalam penguasaan materi pembelajaran agama yang menuntut pemahaman nilai, hikmah, dan penerapan dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu, Jean Piaget dalam teorinya tentang perkembangan kognitif menyatakan bahwa anak-anak pada usia tertentu bergerak dari tahap berpikir konkret ke tahap berpikir formal-operasional⁶. Pada tahap ini, siswa mulai mampu berpikir secara abstrak dan logis. Siswa yang berada dalam tahap ini lebih mampu memahami makna nilai-nilai keagamaan, simbolisme, dan implikasi moral dalam pelajaran PAI. Ini menjelaskan mengapa siswa dengan kemampuan berpikir tinggi cenderung memperoleh nilai lebih tinggi.

Selain itu, kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills/HOTS*) mencakup keterampilan analisis, evaluasi, dan kreasi yang memungkinkan siswa untuk memproses informasi secara mendalam, mengidentifikasi pola, serta menghubungkan konsep-konsep yang berbeda untuk memecahkan masalah secara efektif. Salah satu aspek penting dari HOTS adalah kemampuan dalam pengambilan keputusan, yaitu proses memilih alternatif terbaik berdasarkan pertimbangan logis, bukti yang tersedia, dan nilai-nilai yang diyakini. Menurut Brookhart, siswa yang memiliki HOTS akan

⁵ Muhammad Afif Marta, Dimas Purnomo, and Gusmamei, 'Konsep Taksonomi Bloom Dalam Desain Pembelajaran', *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 3. (2025). h. 227–246

⁶ K K Damayanti, 'Proses Pembelajaran Dan Perkembangan Kognisi Menurut Perspektif Jean Piaget', *Journal of Life Span Development*, 1.1 (2023), h. 50–65.

cenderung mempertimbangkan berbagai perspektif sebelum mengambil keputusan, sehingga hasil yang diperoleh lebih matang dan relevan dengan konteks permasalahan⁷.

Krulik dan Rudnick menegaskan bahwa pengambilan keputusan merupakan bentuk penerapan keterampilan berpikir tingkat tinggi yang memerlukan kemampuan memprediksi konsekuensi dari setiap alternatif, menimbang manfaat dan risiko, serta memilih langkah yang paling tepat⁸. Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam, kemampuan ini sangat penting agar siswa tidak hanya memahami nilai-nilai keagamaan secara teoretis, tetapi juga mampu menerapkannya dalam situasi nyata dengan pertimbangan moral dan etis yang matang.

Sejalan dengan itu, Ennis menyatakan bahwa pengambilan keputusan yang berbasis HOTS mendorong siswa untuk berpikir reflektif, kritis, dan kreatif sebelum memutuskan suatu tindakan⁹. Hal ini memungkinkan siswa untuk lebih mandiri dalam belajar, mampu menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari, dan menghasilkan solusi yang tidak hanya benar secara akademis, tetapi juga bermakna secara sosial dan spiritual.

Menurut teori *Cognitive Load* oleh Sweller, siswa dengan kapasitas berpikir rendah lebih mudah mengalami beban kognitif yang tinggi saat

⁷ Irfan Abraham, Awaludin Tjalla, and Richardus Eko Indrajit, 'HOTS (High Order Thinking Skill) Dalam Paedagogik Kritis', *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 5.3 (2021), h. 419–426.

⁸ Husna Nur Dinni, 'HOTS (High Order Thinking Skills) Dan Kaitannya Dengan Kemampuan Literasi Matematika', *Prisma*, 1.1 (2018), h. 170–176.

⁹ Navilla Rachma Nurmalia and Christina Kartika Sari, 'Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Memecahkan Masalah HOTS', *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 6.5 (2023), h. 2053–2064.

memproses informasi yang kompleks, sehingga mempengaruhi hasil belajar mereka¹⁰. Sebaliknya, siswa dengan kemampuan berpikir tinggi memiliki strategi kognitif yang lebih baik dalam mengelola informasi, mengingat, serta menerapkan konsep dalam konteks yang sesuai.

Setelah beban kognitif berkurang melalui penggunaan media seperti Canva, informasi yang disajikan memiliki peluang lebih besar untuk berpindah dari memori jangka pendek (*short-term memory*) ke memori jangka panjang (*long-term memory*) yang kapasitasnya hampir tak terbatas. Menurut model *multi-store* dari Atkinson dan Shiffrin, semakin lama informasi diproses dan dipertahankan dalam memori kerja melalui pengulangan (*rehearsal*) atau pemrosesan bermakna (*meaningful processing*), semakin kuat jejaknya dalam memori jangka panjang¹¹. Artikel pendidikan menegaskan bahwa *short-term memory* bersifat terbatas, sedangkan *long-term memory* memungkinkan pengetahuan disimpan secara permanen dengan bantuan strategi seperti *chunking* dan *retrieval practice*. Sejalan dengan itu, konsep *forgetting curve* dari Ebbinghaus menjelaskan bahwa tanpa penguatan, informasi akan cepat terlupakan¹². Namun, penerapan teknik seperti *spacing effect* dan *retrieval practice* terbukti dapat memperlambat laju pelupaan serta memperkuat retensi dalam memori jangka panjang. Dengan demikian, penerapan model *Game*

¹⁰ Fifi Fitriana Sari, 'Pembelajaran Dasar-Dasar Statistik Mengacu Pada Teori Beban Kognitif (Cognitive Load Theory) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar', *Media Pendidikan Matematika*, 10.2 (2022), h. 31.

¹¹ Rahmawati, 'Model's of Memory', *Jurnal Al-Fikrah*, 9.2 (2020), h. 193–201.

¹² Siti Aliyah Rhomadonah and others, 'Analisis Impostor Syndrome Dalam Aspek Religiositas Terhadap Waqf Behavior Mahasiswa IPB Dengan Pendekatan Ebbinghaus Forgetting Curve', *Al-Muzara'Ah*, 11.2 (2023), h. 187–199.

Based Learning berbantuan Canva tidak hanya efektif dalam mengoptimalkan pemrosesan kognitif, tetapi juga menciptakan kondisi yang mendukung retensi jangka panjang, sehingga penguasaan konsep Pendidikan Agama Islam menjadi lebih mendalam dan berkesinambungan.

Hasil penelitian ini memiliki implikasi penting terhadap praktik pembelajaran PAI di sekolah. Guru perlu menyadari adanya perbedaan kemampuan berpikir antar siswa dan mengakomodasi perbedaan tersebut melalui strategi pembelajaran yang diferensiatif. Bagi siswa dengan kemampuan berpikir rendah, diperlukan pendekatan yang lebih konkret, visual, dan berulang, atau dukungan belajar yang sistematis agar mereka dapat mengejar ketertinggalan. Di sisi lain, siswa dengan kemampuan berpikir tinggi perlu diberikan tantangan intelektual seperti tugas proyek, diskusi reflektif, dan studi kasus agar potensi mereka teroptimalkan.

Penggunaan media interaktif, pembelajaran berbasis masalah, dan pendekatan kooperatif dapat membantu mengembangkan kemampuan berpikir kritis semua siswa. Guru juga dapat melakukan asesmen diagnostik awal untuk memetakan kemampuan berpikir siswa sebelum proses pembelajaran berlangsung agar strategi pengajaran lebih tepat sasaran.

Perbedaan kemampuan berpikir siswa sangat mempengaruhi hasil belajar mereka dalam mata pelajaran PAI. Siswa dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi menunjukkan hasil belajar yang lebih baik, lebih konsisten, dan lebih merata dibandingkan siswa dengan kemampuan berpikir tingkat rendah. Oleh karena itu, strategi pembelajaran yang memperhatikan kemampuan

berpikir individu siswa sangat penting dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan agama di sekolah dasar.

Ketiga Terdapat pengaruh interaksi dari model pembelajaran *game based learning* dengan berbantuan canva terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* berbantuan aplikasi Canva terhadap hasil belajar siswa Pendidikan Agama Islam (PAI), serta menguji adanya interaksi antara model pembelajaran tersebut dengan tingkat kemampuan berpikir siswa (HOTS dan LOTS). Berdasarkan hasil analisis menggunakan ANAVA dua jalan, ditemukan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,004 pada taraf signifikansi 5% (0,05). Karena nilai $0,004 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini menunjukkan terdapat pengaruh interaksi yang signifikan antara model pembelajaran GBL berbantuan Canva dan kemampuan berpikir terhadap hasil belajar siswa.

Interaksi dalam konteks ini berarti bahwa efektivitas model pembelajaran *Game Based Learning* dengan Canva tidak berdiri sendiri, tetapi dipengaruhi juga oleh kemampuan berpikir siswa. Artinya, siswa dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) akan memperoleh manfaat yang lebih optimal dari model pembelajaran ini dibandingkan siswa dengan kemampuan berpikir tingkat rendah (LOTS). Sebaliknya, model GBL Canva mungkin kurang berdampak jika diterapkan kepada siswa yang belum memiliki kesiapan berpikir kritis, analitis, atau reflektif.

Temuan ini memperkuat pandangan bahwa keberhasilan suatu model pembelajaran sangat tergantung pada karakteristik kognitif siswa. Ketika siswa

yang memiliki HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) mengikuti pembelajaran berbasis game dan visual interaktif, mereka mampu mengintegrasikan konten yang dipelajari ke dalam kerangka berpikir yang lebih kompleks. Mereka tidak hanya menyerap informasi, tetapi juga mampu menghubungkan konsep, memecahkan masalah, serta mengevaluasi makna nilai-nilai agama secara lebih mendalam.

Menurut revisi Taksonomi Bloom, kemampuan berpikir terdiri dari enam tingkatan: *remembering*, *understanding*, *applying*, *analyzing*, *evaluating*, dan *creating*¹³. Model pembelajaran GBL dengan Canva sangat potensial untuk mencapai tingkatan berpikir atas (*analyzing hingga creating*), karena sifatnya yang interaktif, visual, dan memfasilitasi eksplorasi ide. Jika siswa berada dalam kategori HOTS, mereka mampu menggunakan fitur-fitur Canva untuk membuat karya, menganalisis skenario keagamaan, atau mengevaluasi perilaku dalam konteks PAI, yang pada akhirnya menghasilkan hasil belajar yang lebih tinggi.

Vygotsky menyatakan bahwa pengetahuan dibentuk melalui interaksi sosial dan pengalaman belajar yang kontekstual¹⁴. Canva menyediakan konteks visual dan interaktif yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad 21, dan GBL menyediakan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi konten dengan cara yang menyenangkan dan bermakna.

¹³ Luluk Faridah, 'Penerapan Taksonomi Bloom Revisi: Studi Tentang Kemampuan Mencipta (C6) Dalam Pembelajaran Fikih', *Jurnal Miftahul Ilmi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1.3 (2024). h. 160

¹⁴ Listiana Dewi and Endang Fauziati, 'Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar Dalam Pandangan Teori Konstruktivisme Vygotsky', *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 5.1 (2023), h. 67–80.

Menurut Bruner, pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang dilakukan secara aktif melalui *discovery learning*¹⁵. GBL dengan Canva memfasilitasi discovery tersebut, karena peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima informasi secara pasif, melainkan turut aktif dalam proses mencipta, mengeksplorasi, dan menyelesaikan tantangan melalui permainan atau visualisasi konsep. Bagi siswa HOTS, aktivitas semacam ini akan mengoptimalkan cara mereka memproses informasi, membentuk konsep, dan membuat generalisasi.

Paivio mengemukakan bahwa otak memproses informasi melalui dua saluran utama verbal dan visual¹⁶. Canva, sebagai media visual, dapat mendukung pemahaman melalui representasi visual yang dikombinasikan dengan teks atau penjelasan verbal dalam game. Ini sangat berguna terutama untuk siswa HOTS yang mampu mengintegrasikan berbagai sumber informasi menjadi makna yang lebih dalam.

Temuan penelitian ini memiliki implikasi penting dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang sering dianggap sebagai pelajaran yang teoritis dan kurang menarik. Model pembelajaran GBL dengan Canva terbukti tidak hanya menarik, tetapi juga efektif terutama jika disesuaikan dengan tingkat kemampuan berpikir siswa.

Guru perlu mengidentifikasi tingkat kemampuan berpikir siswa sejak awal untuk kemudian menyesuaikan strategi pembelajarannya. Siswa dengan

¹⁵ Ahmad Hatip and Windi Setiawan, 'Teori Kognitif Bruner Dalam Pembelajaran Matematika', *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5.2 (2021), h. 87.

¹⁶ Teguh Handoyo, I'anutul Ashriyah, and Rahmat Kamal, 'Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia', *Harmoni Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2.1 (2025), h. 230–250.

LOTS memerlukan pendampingan lebih dan tugas-tugas yang lebih terstruktur, sedangkan siswa dengan HOTS dapat diberi proyek kolaboratif, game eksploratif, atau tugas kreasi visual yang lebih menantang.

Pembelajaran berbasis interaksi ini juga sejalan dengan pendekatan Merdeka Belajar, di mana pembelajaran dirancang menyesuaikan kebutuhan, gaya belajar, dan potensi masing-masing peserta didik. Melalui pendekatan yang memperhatikan interaksi antara model pembelajaran dan karakteristik siswa, diharapkan capaian pembelajaran PAI tidak hanya meningkat secara kognitif, tetapi juga dalam hal internalisasi nilai dan praktik spiritual siswa.

Berdasarkan hasil analisis ANAVA dua jalur yang diperkuat dengan teori-teori pembelajaran kontemporer, dapat disimpulkan bahwa terdapat interaksi yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran Game Based Learning berbantuan media Canva dengan kemampuan berpikir siswa terhadap hasil belajar mata pelajaran PAI. Pendekatan ini menunjukkan efektivitas paling tinggi ketika diterapkan pada peserta didik dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi, namun tetap dapat dimodifikasi agar memberikan manfaat bagi siswa dengan kemampuan berpikir rendah. Dengan demikian, guru PAI diharapkan mampu merancang strategi pembelajaran yang adaptif, inovatif, dan responsif terhadap keberagaman karakteristik peserta didik.

Keempat Hasil belajar siswa dengan diterapkan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan aplikasi Canva pada siswa yang memiliki kemampuan berpikir Tingkat rendah lebih tinggi daripada siswa yang belajar dengan model pembelajaran konvensional tanpa bantuan canva.

Berdasarkan hasil perhitungan uji Tukey, diperoleh bahwa rata-rata skor hasil belajar siswa dengan kemampuan berpikir tingkat rendah yang belajar menggunakan model pembelajaran Game Based Learning (GBL) berbantuan aplikasi Canva sebesar 67,60. Sementara itu, rata-rata skor hasil belajar siswa dengan kemampuan berpikir tingkat rendah yang menggunakan model pembelajaran konvensional tanpa bantuan aplikasi Canva hanya sebesar 49,60. Perbedaan ini cukup signifikan, terbukti dengan nilai Q_{hitung} sebesar 4,03 yang lebih besar dari nilai Q_{tabel} pada taraf signifikansi 0,05 yaitu 2,90 maupun pada taraf 0,01 sebesar 3,80, dengan rata-rata kuadrat dalam (RKD) sebesar 10,72. Hal ini menandakan bahwa hasil belajar siswa dengan kemampuan berpikir rendah yang mengikuti pembelajaran GBL berbantuan Canva lebih baik secara signifikan dibandingkan dengan siswa yang belajar secara konvensional.

Keunggulan model GBL berbantuan Canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa berpikir tingkat rendah ini dapat dijelaskan dari beberapa aspek berdasarkan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget dan dikembangkan oleh Vygotsky, pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung dan memungkinkan siswa membangun pengetahuannya secara aktif¹⁷. Model GBL dengan Canva memungkinkan siswa berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran melalui permainan yang menarik dan media visual yang kaya, sehingga membantu

¹⁷ Muhammad Fakhri. Arba'iyah. Tiodora, Lucia Ilham, 'Implementasi Teori Belajar Perspektif Psikologi Konstruktivisme Dalam Pendidikan Anak Sekolah Dasar', *Multilingual*, 3.3 (2023), h. 380–391.

siswa berpikir rendah yang cenderung membutuhkan stimulasi konkret untuk memahami konsep abstrak.

Selain itu, teori kognitif dari Jerome Bruner juga mendukung penggunaan model GBL-Canva ini. Bruner menekankan pentingnya pembelajaran melalui penemuan *discovery learning*, di mana siswa dituntut untuk aktif mengeksplorasi dan menemukan konsep melalui pengalaman belajar yang bermakna¹⁸. Dalam konteks siswa dengan kemampuan berpikir rendah, GBL yang didukung Canva memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan cara yang menyenangkan dan menantang, sehingga meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar. Proses belajar yang lebih interaktif ini sangat penting untuk membantu siswa berpikir rendah mengatasi kesulitan memahami materi yang mungkin kurang dimiliki melalui pembelajaran konvensional yang cenderung lebih pasif dan kurang melibatkan media visual serta aktivitas bermain.

Selain itu, teori multimedia dan *dual coding* dari Allan Paivio juga relevan dalam menjelaskan mengapa pembelajaran berbasis Canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa berpikir rendah. Teori ini menyatakan bahwa informasi yang disajikan secara simultan dalam bentuk verbal dan visual dapat meningkatkan pemahaman dan retensi belajar¹⁹. Canva sebagai aplikasi yang menyediakan berbagai elemen visual, seperti gambar, animasi, dan desain yang

¹⁸ Mulin Nu'man, 'Eksplorasi Berpikir Kreatif Melalui Discovery Learning Bruner', *Humanika*, 20.1 (2020), h. 13–30.

¹⁹ Wayan Widiana, 'Game Based Learning Dan Dampaknya Terhadap Peningkatan Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep Siswa Dalam Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar', *Jurnal Edutech Undiksha*, 10.1 (2022), h. 1–10.

menarik, dapat membantu siswa berpikir rendah memproses informasi lebih mudah dan efisien dibandingkan dengan metode konvensional yang biasanya hanya menggunakan teks atau ceramah saja. Penggunaan dua saluran kognitif ini membuat materi lebih mudah diakses oleh siswa dengan kemampuan kognitif yang beragam, sehingga mengoptimalkan hasil belajarnya.

Lebih jauh, pendekatan pembelajaran *Game Based Learning* tidak hanya memberikan rangsangan kognitif tetapi juga emosional dan sosial, sesuai dengan teori motivasi belajar dari Deci dan Ryan yang dikenal sebagai teori *Self-Determination*. Model GBL memicu rasa ingin tahu, tantangan, dan pencapaian yang membangun motivasi intrinsik siswa. Bagi siswa dengan kemampuan berpikir rendah, yang mungkin sering merasa kurang percaya diri dalam pembelajaran tradisional, model pembelajaran ini dapat meningkatkan keterlibatan dan keberanian untuk mencoba serta belajar dari kesalahan secara menyenangkan. Canva sebagai alat pendukung visual yang mudah digunakan menambah daya tarik sehingga siswa merasa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan aplikasi Canva sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan kemampuan berpikir tingkat rendah. Model ini mengakomodasi kebutuhan kognitif siswa dengan menyediakan pengalaman belajar yang konkrit, visual, interaktif, dan menyenangkan, yang pada akhirnya membantu siswa memahami materi secara lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional yang kurang

memadai dalam menyediakan stimulus belajar yang variatif dan menarik. Penemuan ini menjadi penting bagi pendidik untuk merancang pembelajaran yang lebih inklusif dan adaptif terhadap kebutuhan beragam kemampuan siswa di kelas, khususnya siswa yang membutuhkan dukungan lebih dalam proses belajar.

Kelima hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan aplikasi Canva, pada kelompok siswa dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi, lebih unggul dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model konvensional tanpa bantuan aplikasi Canva. Temuan ini mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan yang dipadukan dengan media digital interaktif mampu mengakomodasi kebutuhan belajar siswa berkemampuan tinggi secara lebih efektif, sehingga mendorong peningkatan capaian hasil belajar yang lebih signifikan.

Penelitian ini mengkaji perbandingan hasil belajar siswa yang memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi dengan menggunakan dua pendekatan pembelajaran yang berbeda. Pendekatan pertama menggunakan model *Game Based Learning* yang didukung oleh pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media interaktif, sedangkan pendekatan kedua menggunakan model pembelajaran konvensional tanpa dukungan aplikasi digital. Tujuan dari perbandingan ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas masing-masing model dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang memiliki kemampuan kognitif tinggi,

serta menilai sejauh mana keterlibatan teknologi dan unsur permainan dalam proses pembelajaran dapat memengaruhi pencapaian akademik mereka. Berdasarkan hasil uji Tukey, diketahui bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa HOTS dengan GBL-Canva adalah 85,90, sedangkan siswa HOTS yang belajar dengan model konvensional hanya mencapai rata-rata 78,60. Dengan rata-rata kuadrat dalam (RKD) sebesar 5,255, diperoleh $Q_{hitung} = 4,03$, yang lebih besar daripada $Q_{tabel} = 2,90$ pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan 3,80 pada taraf $\alpha = 0,01$. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara kedua kelompok tersebut.

Model *Game Based Learning* berbantuan Canva sangat sesuai dengan teori Taksonomi Bloom revisi Anderson dan Krathwohl, yang menekankan tingkatan kognitif tinggi seperti *analyzing, evaluating, dan creating*. Melalui kegiatan seperti mendesain kuis, menjawab teka-teki berbasis nilai keagamaan, dan membuat presentasi visual, siswa dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) dapat aktif menerapkan dan menciptakan makna dari materi Pendidikan Agama Islam (PAI). Selanjutnya, menurut teori konstruktivisme sosial Vygotsky, pembelajaran paling efektif terjadi saat siswa berinteraksi dalam lingkungan yang kaya, menantang, dan bermakna²⁰. Dalam hal ini, Canva menyediakan scaffolding visual berupa template, infografik, atau papan cerita yang memfasilitasi konstruksi pengetahuan bagi siswa HOTS melalui kolaborasi dan diskusi intens dalam konteks permainan.

²⁰ Luthfiyah Azzahra and Astuti Darmiyanti, 'Peran Psikologi Pendidikan Dalam Proses Pembelajaran Di Kelas Untuk Peserta Didik Yang Beragam', *Jurnal Psikologi*, 1.4 (2024), h. 23.

Selain itu, teori kognitif Jerome Bruner menegaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila siswa menemukan sendiri pengetahuan melalui eksplorasi²¹. Dalam penerapan GBL-Canva, siswa HOTS dihadapkan pada situasi simulatif atau tantangan berbasis permainan yang mengharuskan mereka merumuskan, menyusun strategi, dan mengevaluasi keputusan sehingga pengetahuan yang diperoleh tidak hanya dihafal, tetapi benar-benar dikonstruksi melalui pengalaman belajar. Terakhir, teori multimedia dan dual coding dari Paivio menegaskan pentingnya pengolahan informasi melalui dua saluran, yaitu verbal dan visual. Canva mendukung prinsip ini secara langsung dengan memadukan teks, gambar, dan elemen interaktif, sehingga siswa HOTS yang memiliki kapasitas pemrosesan informasi lebih tinggi dapat memanfaatkan integrasi multimedia tersebut untuk memahami konsep secara lebih mendalam dan kontekstual.

Hasil penelitian ini menekankan pentingnya memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik kognitif siswa. Siswa dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi membutuhkan strategi pembelajaran yang menantang dan mampu memberikan ruang eksplorasi ide. Model GBL berbantuan Canva menjawab kebutuhan ini dengan menyediakan aktivitas berbasis game dan kreasi visual yang membuat proses belajar tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mengaktifkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa.

²¹ Yasri Mandar and Sihono, 'Implementasi Teori Konstruktivisme Dalam PAI: Kajian Teori Jean Piaget Dan Jerome Bruner', *Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 10.14 (2020), h. 64–73.

Lebih jauh, dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), pendekatan ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara kognitif, tetapi juga membantu siswa memaknai nilai-nilai agama dalam bentuk yang lebih konkret dan relevan dengan kehidupan mereka. Misalnya, dengan membuat infografik tentang akhlak mulia atau merancang kuis interaktif, siswa tidak hanya menghafal tetapi memahami dan menginternalisasi nilai.

Berdasarkan hasil uji Tukey dan berbagai landasan teoritis, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Game Based Learning berbantuan Canva lebih unggul dibandingkan model pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi. Hal ini disebabkan karena model tersebut sejalan dengan karakteristik kognitif siswa HOTS, mendorong proses belajar yang aktif, kreatif, serta berbasis pada pemahaman yang mendalam. Temuan ini memberikan rekomendasi kuat bagi guru untuk mengadaptasi strategi pembelajaran yang bersifat diferensiatif dan berbasis teknologi untuk meningkatkan kualitas hasil belajar siswa di era digital saat ini.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan aplikasi Canva terbukti lebih efektif dibandingkan model pembelajaran konvensional, berdasarkan hasil analisis ANAVA dua jalur menunjukkan bahwa pada taraf signifikansi 5% diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000, yang berarti lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang belajar menggunakan model GBL dengan bantuan Canva dan siswa yang belajar dengan model konvensional tanpa Canva.
2. Kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa dengan nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,000 ($< 0,05$), yang menunjukkan bahwa siswa dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi memiliki hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang memiliki kemampuan berpikir tingkat rendah.
3. Terdapat interaksi yang signifikan antara model pembelajaran dan kemampuan berpikir terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil perhitungan ANAVA dua jalur, diperoleh nilai signifikansi 0,004, yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa kombinasi antara model

pembelajaran (GBL dengan Canva) dan kemampuan berpikir siswa (tinggi atau rendah) secara bersama-sama memengaruhi hasil belajar.

4. Siswa dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang diajar dengan model GBL berbantuan aplikasi Canva memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa sejenis yang diajar secara konvensional. Berdasarkan uji lanjut Tukey, rata-rata hasil belajar siswa dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang menggunakan GBL Canva adalah 85,90, sedangkan yang menggunakan model konvensional hanya 78,60. Nilai $Q_{hitung} = 4,03$ lebih besar dari Q_{tabel} 2,90 ($\alpha = 0,05$) dan 3,80 ($\alpha = 0,01$), yang berarti perbedaan ini signifikan secara statistik.
5. Siswa dengan kemampuan berpikir tingkat rendah yang diajar dengan model GBL berbantuan Canva juga memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa sejenis yang diajar secara konvensional. Rata-rata hasil belajar siswa berpikir tingkat rendah dengan GBL Canva adalah 67,60, sedangkan kelompok konvensional hanya 49,60. Nilai $Q_{hitung} = 10,72$, juga lebih besar dari Q_{tabel} 2,90 ($\alpha = 0,05$) dan 3,80 ($\alpha = 0,01$), sehingga perbedaan ini juga signifikan secara statistik.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan sebelumnya, guna mendalami temuan penelitian ini lebih lanjut, peneliti menyampaikan beberapa rekomendasi sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk mengintegrasikan model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* berbantuan aplikasi Canva ke dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), karena terbukti lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode konvensional. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan rata-rata pencapaian siswa secara umum, tetapi juga efektif diterapkan pada siswa dengan kemampuan berpikir tingkat rendah maupun tinggi. Guru juga perlu memberikan variasi aktivitas belajar berbasis game yang sesuai dengan karakteristik siswa dan memanfaatkan Canva sebagai alat bantu visual yang menarik, guna merangsang minat belajar dan mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Selain itu, guru diharapkan mampu mengidentifikasi tingkat kemampuan berpikir siswa agar dapat mengadaptasi strategi pembelajaran yang sesuai.

2. Bagi Peneliti

Peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan kajian lanjutan guna mengeksplorasi lebih dalam pengaruh pendekatan GBL berbantuan Canva terhadap berbagai aspek pembelajaran, seperti motivasi, kreativitas,

atau keterampilan kolaboratif siswa. Penelitian dengan sampel yang lebih luas, lintas jenjang pendidikan, dan dalam berbagai konteks mata pelajaran juga penting dilakukan untuk menguji konsistensi dan generalisasi temuan ini. Selain itu, peneliti dapat mengembangkan desain game edukatif berbasis Canva yang lebih terstruktur dan mengukur dampaknya terhadap proses berpikir tingkat tinggi secara lebih rinci dengan pendekatan campuran kuantitatif-kualitatif agar diperoleh pemahaman yang lebih mendalam.

C. Keterbatasan Penelitian

Berbagai upaya telah dilakukan penulis untuk kesempurnaan penelitian ini, namun disadari bahwa penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Keterbatasan tersebut di tinjau dari beberapa faktor, yaitu:

1. Jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini relatif kecil, yakni masing-masing kelompok terdiri dari 20 siswa. Ukuran sampel yang terbatas ini berdampak pada tingkat keandalan dan generalisasi temuan penelitian. Dalam konteks penelitian kuasi-eksperimen, jumlah sampel yang kecil dapat memperbesar kemungkinan terjadinya kesalahan statistik dan mengurangi kekuatan uji dalam mendeteksi perbedaan yang signifikan. Selain itu, jumlah siswa yang sedikit membuat hasil yang diperoleh lebih rentan terhadap pengaruh faktor-faktor individual seperti motivasi, latar belakang keluarga, dan pengalaman belajar sebelumnya.
2. Penelitian ini hanya dilakukan di satu sekolah, yaitu SD Negeri 63 Lebong, yang memiliki karakteristik lingkungan belajar, budaya sekolah, dan latar

belakang sosial siswa yang khas. Hal ini dapat memengaruhi cara siswa merespons model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan Canva serta pendekatan berpikir tingkat tinggi yang diterapkan. Sebagai contoh, tingkat akses siswa terhadap teknologi, keterbiasaan mereka dalam menggunakan perangkat digital, serta gaya belajar yang terbentuk dari kebiasaan guru di sekolah tersebut, bisa menjadi faktor yang secara tidak langsung memengaruhi hasil belajar. Oleh karena itu, keberhasilan penerapan model ini di SD N 63 Lebong belum tentu dapat direplikasi secara langsung di sekolah lain dengan kondisi yang berbeda, baik dari segi fasilitas, kesiapan guru, maupun karakteristik siswa.

3. Durasi perlakuan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan Canva dalam penelitian ini terbatas hanya pada beberapa pertemuan selama satu unit pelajaran tertentu. Durasi yang singkat ini belum cukup untuk menggambarkan dampak jangka panjang dari penerapan model pembelajaran tersebut terhadap hasil belajar siswa secara berkelanjutan. Padahal, pengaruh model pembelajaran inovatif seperti GBL dengan bantuan media visual interaktif seperti Canva memerlukan waktu yang cukup agar siswa terbiasa dan mampu menunjukkan peningkatan yang stabil. Dalam waktu yang terbatas, siswa mungkin masih berada dalam tahap adaptasi terhadap pendekatan baru, sehingga hasil yang diperoleh belum mencerminkan potensi maksimal dari model pembelajaran tersebut.
4. Pengukuran terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills/HOTS*) dan hasil belajar siswa dalam penelitian ini hanya

dilakukan melalui instrumen tes tertulis. Meskipun tes tertulis dapat memberikan gambaran awal terhadap pencapaian kognitif siswa, pendekatan ini memiliki keterbatasan dalam menangkap dimensi-dimensi HOTS yang bersifat lebih kompleks, seperti berpikir kritis, berpikir kreatif, kemampuan memecahkan masalah nyata, serta kemampuan berargumentasi secara logis. Aspek-aspek tersebut idealnya juga diukur melalui metode lain seperti wawancara, observasi, tugas proyek, atau portofolio yang dapat memberikan gambaran yang lebih menyeluruh tentang kemampuan berpikir siswa dalam konteks yang lebih autentik. Dengan demikian, hasil yang diperoleh dari tes tertulis saja mungkin belum sepenuhnya mencerminkan pencapaian sebenarnya dari proses pembelajaran yang diterapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, M.Z, and F.DK. Halis, ‘Pengembangan Aplikasi Onliner Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Kompetensi Bahasa Inggris Listening Dan Reading Comprehension Dalam Persiapan Toeic Tes’, *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 14.2 (2024), pp. 7–10
- Abraham, Irfan, Awaludin Tjalla, and Richardus Eko Indrajit, ‘HOTS (High Order Thingking Skill) Dalam Paedagogik Kritis’, *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 5.3 (2021), pp. 419–426
- Adi, Arista Prasetyo, *Mahir Segala Macam Jenis Desain Dengan Canva* (Elex Media Komputindo, 2023)
- Alpindo, Okta, and Harman Amir, ‘Pengaruh Pemberian Pertanyaan Higher Order Thinking Skill (Hots) Dalam Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas Xi Sman 2 Padang’, *Pillar of Physics Education*, 3.April (2014), pp. 113–120
- Anggraini, Hayu Ika, Nurhayati Nurhayati, and Shirly Rizki Kusumaningrum, ‘Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots Dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL) Di Sekolah Dasar’, *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2.11 (2021), pp. 1885–1896
- Arikunto, Suharsimi, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)* (Bumi Aksara, 2012)
- Azzahra, Luthfiah, and Astuti Darmiyanti, ‘Peran Psikologi Pendidikan Dalam Proses Pembelajaran Di Kelas Untuk Peserta Didik Yang Beragam’, *Jurnal Psikologi*, 1.4 (2024), p. 23
- Cinta, Aisyah, Putri Wibawa, Hashina Qiamu Mumtaziah, Lutfiah Anisa Sholaihah, Universitas Pendidikan, and Indonesia Kampus, ‘Game-Based Learning (GBL) Sebagai Inovasi Dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa’, *INTEGRATED (Information Technology and Vocational Education)*, 3.1 (2021), pp. 17–22
- Cynthia, Riries Ernie, and Hotmaulina Sihotang, ‘Melangkah Bersama Di Era Digital: Pentingnya Literasi Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik’, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7.3 (2023), pp. 31712–31723
- Damayanti, K K, ‘Proses Pembelajaran Dan Perkembangan Kognisi Menurut Perspektif Jean Piaget’, *Journal of Life Span Development*, 1.1 (2023), pp. 50–65
- Daryanes, Febblina, and Deci Ririen, ‘Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pada Mahasiswa’, *Journal of Natural Science and Integration*, 3.2 (2020), p. 172

- Deer, Dear, *Cara Mengoperasikan Aplikasi Canva Secara Optimal* (Elementa Media, 2021)
- Dewi, Listiana, and Endang Fauziati, 'Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar Dalam Pandangan Teori Konstruktivisme Vygotsky', *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 5.1 (2023), pp. 67–80
- Dimiyati, and Mudjiono, *Belajar Dan Pembelajaran* (Rineka Cipta, 2010)
- Dinni, Husna Nur, 'HOTS (High Order Thinking Skills) Dan Kaitannya Dengan Kemampuan Literasi Matematika', *Prisma*, 1.1 (2018), pp. 170–76
- Enterprise, *Desain Grafis Profesional Dengan Canva* (Elex Media Komputindo, 2023)
- Enterprise, Jubilee, *Desain Grafis Dengan Canva* (Elex Media Komputindo, 2021)
- Faridah, Luluk, 'Penerapan Taksonomi Bloom Revisi : Studi Tentang Kemampuan Mencipta (C6) Dalam Pembelajaran Fikih', *Jurnal Miftahul Ilmi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1.3 (2024)
- Feriyanto, F, and Eka Anjariyah, 'Deep Learning Approach Through Meaningful, Mindful, and Joyful Learning: A Library Research', *Electronic Journal of Education, Social Economics and Technology*, 5.2 (2024)
- Fricitarani, Ade, Amalia Hayati, Ramdani R, Irva Hoirunisa, and Gina Mutiara Rosdalina, 'Strategi Pendidikan Untuk Sukses Di Era Teknologi 5.0', *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 4.1 (2023), pp. 56–68
- Gunawan, Imam, and Anggarini Retno Palupi, 'Taksonomi Bloom-Revisi Ranah Kognitif: Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran Dan Penilaian', *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 2.2 (2012), pp. 98–117
- Handoyo, Teguh, I'anutul Ashriyah, and Rahmat Kamal, 'Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia', *Harmoni Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2.1 (2025), pp. 230–50
- Harmonis, Mistria, Fatrica Syafri, Faizatul Widat, Rumlystiowati Rumlystiowati, and Ninik Agustin, 'Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Media Game Gartic', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6.4 (2022), pp. 3578–89
- Hatip, Ahmad, and Windi Setiawan, 'Teori Kognitif Bruner Dalam Pembelajaran Matematika', *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5.2 (2021), p. 87
- Hermawan, Wawan, 'Sosialisasi Pemanfaatan Game Base Learning (GBL) Dalam Pembelajaran Di SMP N 2 Ngronggot', *Communnity Development Journal*, 5.1 (2024), pp. 1263–1269
- Hirza, Salsabila, Zainuddin Muchtar, Ani Sutiani, Ratu Evina Dibyantini, and Marudut Sinaga, 'Pengembangan Instrumen Evaluasi Untuk Mengukur

- Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Pada Materi Asam-Basa', *Jurnal Pendidikan Kimia Undiksha*, 7.1 (2023), pp. 11–23
- Ilham, Muhammad Fakhri. Arba'iyah. Tiodora, Lucia, 'Implementasi Teori Belajar Perspektif Psikologi Konstruktivisme Dalam Pendidikan Anak Sekolah Dasar', *Multilingual*, 3.3 (2023), pp. 380–391
- Indah, Reski Alma, and Muhyiatul Fadilah, 'Literature Review : Pengaruh Media Pembelajaran Literasi Visual Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMA', *Biodik*, 10.2 (2024), pp. 188–198
- Islam, Kireida Rona, Kokom Komalasari, Iim Siti Masyitoh, Juwita Juwita, and Ismi Adnin, 'Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik', *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 10.3 (2024), p. 619
- Jamil, Mekka Madaina, 'Optimalisasi Model ARCS Dalam Pembelajaran Saintifik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Peminatan Mata Pelajaran Geografi Di Kelas Matematika Ilmu Alam', *IJIS Edu : Indonesian Journal of Integrated Science Education*, 1.1 (2019), p. 7
- Januariawan, I Wayan, I Komang Wisnu Budi Wijaya, Ni Kadek Supadmini, and Diah Nirmala Dewi, 'Pengembangan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Melalui Pendekatan Open-Ended', *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3.2 (2020), pp. 125–40
- Kartini, N. Euis, Encep Syarief Nurdin, Kama Abdul Hakam, and Syihabuddin Syihabuddin, 'Telaah Revisi Teori Domain Kognitif Taksonomi Bloom Dan Keterkaitannya Dalam Kurikulum Pendidikan Agama Islam', *Jurnal Basicedu*, 6.4 (2022), pp. 7292–7302
- Kuswana, Wowo Sunaryo, *Taksonomi Berpikir* (Remaja Rosdakarya, 2011)
- Mabruri, Zuniar Kamaluddin, 'Pengelolaan Bahasa Untuk Pembelajaran Di Indonesia', *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6.1 (2021), pp. 1078–1085
- Magdalena, Ina, Alvi Ridwanita, and Bunga Aulia, 'Evaluasi Belajar Peserta Didik', *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 2.1 (2020), pp. 117–27
- Maharani, Aminuyati, Hadi Wiyono, Sri Buwono, and Venny Karolina, 'Efektivitas Model Pembelajaran Game-Based Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 6 Pontianak', *Journal on Education*, 06.03 (2024), pp. 16677–16684
- Mandar, Yasri, and Sihono, 'Implementasi Teori Konstruktivisme Dalam PAI: Kajian Teori Jean Piaget Dan Jerome Bruner', *Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 10.14 (2020), pp. 64–73
- Marta, Muhammad Afif, Dimas Purnomo, and Gusmamel, 'Konsep Taksonomi Bloom Dalam Desain Pembelajaran', *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu*

Pendidikan, 3.227–246 (2025)

- Naen, Alfons Bunga, Theresia Wariani, Vinsensia HB Hayon, and Cornelis Bria, 'Pengaruh Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Dan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Penerapan Pendekatan Inkuiri Terbimbing', *Jurnal Koulutus: Jurnal Pendidikan Kahuripan*, 3.1 (2020), pp. 1–12
- Nafiati, Dewi Amaliah, 'Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif, Dan Psikomotorik', *Humanika*, 21.2 (2021), pp. 151–172
- Nu'man, Mulin, 'Eksplorasi Berpikir Kreatif Melalui Discovery Learning Bruner', *Humanika*, 20.1 (2020), pp. 13–30
- Nurmalia, Navilla Rachma, and Christina Kartika Sari, 'Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Memecahkan Masalah HOTS', *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 6.5 (2023), pp. 2053–2064
- Permana, Natalis Sukma, 'Game Based Learning Sebagai Salah Satu Solusi Dan Invoasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native', *JPAK*, 22.2 (2022), p. 110
- Practice, Theory, and Revising Bloom, 'A Revision of Bloom ' s Taxonomy : An Overview David R . Krathwohl', *ReVision*, 41.4 (2008), pp. 212–218
- Pratiwi, Resdilla, Yuhanna Yuhanna, Sopiah Sopiah, Niki Habadi, Risma Harahap, and Rohmatul Aminah, 'Peningkatan Kreativitas Belajar Peserta Didik Melalui Metode Game Based Learning', *Jurnal Pengabdian Sosial*, 1.7 (2024), pp. 592–96
- Putri, A. Nur, Sulfiani, Andi Quraissy, Ramliah, and Nasir, 'Pengaruh Media Pembelajaran Quizziz Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Informatika', *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan (JKPPK)*, 2.2 (2024), pp. 35–45
- Rahayu, Afiyah Wildah, Ilma Nur Azizah, Yuyun Dwi Ratnawati, Shara Syarifatus Shufiyah, Juhaeni Juhaeni, Anita Aprilia Purwanti, and others, 'Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning "One Board" Terhadap Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah', *Journal of Instructional and Development Researches*, 4.2 (2024), pp. 46–53
- Rahman, Sunarti, 'Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 2.3 (2021), pp. 61–68
- Rahmawati, 'Model's of Memory', *Jurnal Al-Fikrah*, 9.2 (2020), pp. 193–201
- Refni fajar Wati Zega, 'Manfaat Pengunnaan Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini', *PRESCOOL: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Din*, 4.2 (2023), pp. 53–64
- Resmini, Setya, Intan Satriani, and M Rafi, 'Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris', *Abdimas Siliwangi*, 4.2 (2021), pp. 335–343

- Retnowati, Dwi, Imam Sujadi, and Sri Subanti, 'Proses Berpikir Kritis Siswa Kelas XI Farmasi SMK Citra Medika Sragen Dalam Pemecahan Masalah Matematika', *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*, 4.1 (2016), pp. 105–116
- Rhomadonah, Siti Aliyah, Muhammad Rizki Abdurrahman, Muhamad Dodi Bokasa, Ihsan Hidayat, Mardhiyah Khoirunnisa, and Alla Asmara, 'Analisis Impostor Syndrome Dalam Aspek Religiositas Terhadap Waqf Behavior Mahasiswa IPB Dengan Pendekatan Ebbinghaus Forgetting Curve', *Al-Muzara'Ah*, 11.2 (2023), pp. 187–199
- Ridha, Nikmatur, 'Proses Penelitian, Masalah, Variabel Dan Paradigma Penelitian', *Jurnal Hikmah*, 14.1 (2017), pp. 672–673
- Riono, and Fauzi, 'Pengembangan Media Pembelajaran PAI-BP Di Sd Berbasis Canva', *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8.1 (2022), pp. 117–127
- Riyantoko, Prismahardi Aji, Tresna Maulana Fahrudin, Ilmatus Sa'diyah, Nine Alvariqati Varqa Ansori, Primus Akbar Atnanda, and Ryan Badai Alamsyah, 'Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pemasaran Di Kampung Kue Surabaya', *Mitra Akademia: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5.1 (2022), pp. 198–203
- Riza, Safrur, and Barrulwalidin Barrulwalidin, 'Ruang Lingkup Metode Pembelajaran', *ISLAMIC PEDAGOGY: Journal of Islamic Education*, 1.2 (2023), pp. 120–131
- Rofiah, Emi, s. Aminah Nonoh, and Elvin Yusliana Ekawati, 'Penyusunan Instrumen Tes Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Fisika Pada Siswa SMP', *Jurnal Pendidikan Fisika*, 1.2 (2013), pp. 17–22
- Santoso, Singgih, *Panduan Lengkap SPSS Versi 20* (Elex Media Komputindo, 2012)
- Sari, Ayu Mustika, Dadan Suryana, and Jamaris Jamna, 'Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Berbantu Game Edukasi Di Taman Kanak-Kanak', *Aulad : Journal on Early Childhood*, 7.1 (2024), pp. 130–140
- Sari, Fifi Fitriana, 'Pembelajaran Dasar-Dasar Statistik Mengacu Pada Teori Beban Kognitif (Cognitive Load Theory) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar', *Media Pendidikan Matematika*, 10.2 (2022), p. 31
- Sari, W M, J Siska, and Hermawangsa Hermawangsa, 'Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Tjkt Smkn 1 Seluma', *Computer and Informatics Education Review*, 4.2 (2023), pp. 53–57
- Septiani, Tria Budi, 'Relevansi Metode Game Based Learning Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam', *Al-Muaddib*, 7.1 (2025), pp. 175–185
- Siregar, Nur Fauziah, and Eline Yanty Putri Nasution, 'Pembelajaran Matematika

- Berbasis Higher Order Thinking Skills’, *Prosiding Seminar Nasional Tadris (Pendidikan) Matematika, (Institut Agama Islam Negeri Curup)*, 2019, pp. 20–27
- Siregar, Pebri Dayani, and Melyani Sari Sitepu, ‘Pengaruh Model Game Based Learning Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas V SD Muhammdiyah 01 Medan’, *Journal of Student Development Informatics Management (JoSDIM)*, 3.2 (2023), pp. 263–271
- Slavin, Robert E., *Educational Psychology: Theory and Practice* (Pearson, 2015)
- Sudijono, Anas, *Pengantar Statistik Pendidikan* (Raja Grafindo Persada, 2011)
- Sudjana, Nana, *Metode Statistika* (Tarsito, 2005)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Alfabeta, 2017)
- Susana, Eva, Lilis Suryani, Siti Rahmawati, Sudiaryati Sudarto, and Ade Ahmad Gozali, ‘Tinjauan Perspektif Taxonomy Bloom Terhadap Model Pembelajaran HOTS Dalam Literasi Sains’, *Jurnal Program Studi PGRA*, 9.2 (2023), pp. 255–267
- Susanti, Dwi, and Cici Hernawati, ‘Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa Dalam Menyelesaikan Soal Higher Order Thinking Skills’, *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10.1 (2022), p. 115
- Susanto, Ahmad, *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Kencana, 2013)
- Suwarno, Muji, ‘Cognitive Load Theory in The Development of Multimedia Mathematics Learning’, *Alauddin Journal of Mathematics Education*, 2.2 (2020), pp. 117–25
- Syahrir, Ayun Permata, Sadira Putri Zahirah, and Umami Salamah, ‘Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva Dalam Pembelajaran Multimedia Di SMA Negeri 1 Taman’, in *Prosiding Seminar Nasional*, 2023, pp. 732–42
- Trianto, *Statistika Pendidikan: Konsep Dan Aplikasi* (Kencana, 2010)
- Ulmi, Fauziah, and Djusmaini Djamas, ‘Tahap Validasi Lembar Essay Assessment Berbasis Creative Problem Solving (CPS) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Dalam Pembelajaran Fisika Di SMA’, *Natural Science: Jurnal*, 4.1 (2018), pp. 561–571
- Wahyuning, Sri, ‘Pembelajaran Ipa Interaktif Dengan Game Based Learning’, *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, 4.2 (2022), p. 1
- Waruwu, Marinu, ‘Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif Dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)’, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7.1 (2023), pp. 2896–2910, doi:10.36706/jbti.v9i2.18333

- Widiana, Wayan, 'Game Based Learning Dan Dampaknya Terhadap Peningkatan Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep Siswa Dalam Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar', *Jurnal Edutech Undiksha*, 10.1 (2022), pp. 1–10
- Widodo, Tri, and Sri Kadarwati, 'Higher Order Thinking Berbasis Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Berorientasi Pembentukan Karakter Siswa', *Cakrawala Pendidikan*, 32.1 (2013), pp. 164–165
- Winatha, Komang Redy, and I Made Dedy Setiawan, 'Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar', *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10.3 (2020), pp. 198–206
- Wulandari, Sekar Ayu, and Sani Safitri, 'Penerapan Metode Game Based Learning Dalam Materi Sejarah Bandung Lautan API Di Kelas XI IPS SMA Negeri 4 Pagar Alam', *JIPSOS: Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2.1 (2024), pp. 34–41
- Yuhana, Asep Nanang, and Fadlilah Aisah Aminy, 'Optimalisasi Peran Guru Pendidikan Agama Islam Sebagai Konselor Dalam Mengatasi Masalah Belajar Siswa', *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7.1 (2019), p. 79
- Zebua, Nofamataro, 'Potensi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Praktis Bagi Guru Dan Peserta Didik', *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2.1 (2023), pp. 229–234

Lampiran 1: Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS) Sebelum Uji Validitas

No	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Level Kognitif (C4-C6)	Bentuk Soal	Jumlah Soal	Nomor Soal
1	Memahami makna dan fungsi kalimat tayyibah	Menganalisis makna dari kalimat tayyibah tasbih, takbir, masyaAllah, dan in syaa Allah	C4	Essay	2	1, 11
2	Menerapkan kalimat tayyibah dalam kehidupan sehari-hari	Menyusun kalimat sesuai konteks menggunakan kalimat tayyibah yang tepat	C5	Essay	2	3, 6
3	Mengevaluasi penggunaan kalimat tayyibah dalam berbagai situasi	Menilai penggunaan kalimat tayyibah yang sesuai atau tidak sesuai dalam contoh situasi tertentu	C5	Essay	2	2,5
4	Mengaitkan fungsi dan keutamaan kalimat tayyibah dengan sikap tawakal kepada Allah	Merancang solusi dengan menggunakan kalimat tayyibah untuk menenangkan hati dalam situasi tertentu	C6	Essay	2	4,7
5	Mengintegrasikan nilai-nilai keutamaan kalimat tayyibah dalam pembentukan karakter Islami	Menyusun strategi pengamalan kalimat tayyibah dalam kehidupan pribadi atau bersama orang lain	C6	Essay	2	9, 12
6	Membiasakan penggunaan kalimat tayyibah dalam kehidupan sehari-hari	Mengembangkan kebiasaan menggunakan kalimat tayyibah dalam percakapan sehari-hari	C6	Essay	2	8,10

Lampiran 2 Soal Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS) Sebelum Uji Validitas

1. Bacalah pernyataan berikut:
Fatma melihat pemandangan yang indah di pegunungan. Ia berkata, “Subhanallah!” Analisislah makna kalimat “Subhanallah” yang diucapkan Fatma dan jelaskan mengapa kalimat tersebut sesuai dengan situasi tersebut!
2. Ali melihat sesuatu yang luar biasa indah dan berkata, “Alhamdulillah.” Apakah kalimat tayyibah yang diucapkan Ali sudah sesuai? Mengapa demikian?
3. Perhatikan situasi berikut!
Ayu berencana mengunjungi rumah neneknya minggu depan. Bagaimana cara Ayu menyusun kalimat tayyibah yang tepat dalam percakapannya jika ia yakin akan pergi bila Allah mengizinkan?
4. Bayangkan kamu kehilangan benda kesayanganmu.
Buatlah solusi untuk menguatkan hatimu dengan menggunakan kalimat tayyibah dan sikap tawakal kepada Allah!
5. Perhatikan pernyataan berikut!
Saat mendengar kabar gembira, Rina berkata, “In syaa Allah.” Apakah penggunaan kalimat “In syaa Allah” oleh Rina sudah tepat? Jelaskan pendapatmu!
6. Temanmu sedang menghadapi kesulitan dan berhasil melewatinya dengan baik.
Susunlah kalimat yang sesuai menggunakan kalimat tayyibah untuk mengungkapkan rasa syukur!
7. Seorang temanmu merasa cemas karena belum menghafal doa harian dengan sempurna untuk ujian besok. Rancanglah cara untuk menenangkan temanmu menggunakan kalimat tayyibah yang tepat!
8. Kamu baru saja mendapatkan nilai bagus dalam ujian. Tuliskan kebiasaan yang bisa kamu lakukan agar selalu mengingat Allah dengan mengucapkan kalimat tayyibah pada momen seperti ini!
9. Bagaimana caramu membiasakan diri untuk mengucapkan kalimat tayyibah “Alhamdulillah” setiap kali menerima nikmat dari Allah? Susunlah strategimu!
10. Jika ada temanmu yang jarang mengucapkan kalimat tayyibah dalam percakapan sehari-hari, bagaimana cara kamu mengajak mereka untuk mulai membiasakan penggunaan kalimat tayyibah? Jelaskan dengan langkah-langkah yang jelas!
11. Saat Siti berhasil menyelesaikan tugas dengan baik, temannya berkata, “MasyaAllah, hebat sekali!” Jelaskan makna dari kalimat “MasyaAllah” dan alasan penggunaannya dalam situasi ini!
12. Bersama teman-teman di sekolah, bagaimana kamu bisa mengajak mereka untuk lebih sering menggunakan kalimat tayyibah dalam kehidupan sehari-hari? Jelaskan langkah-langkah yang akan kamu lakukan!

Lampiran 3 Kunci Jawaban Soal Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS) Sebelum Uji Validitas

1. “Subhanallah” berarti Maha Suci Allah. Kalimat ini digunakan oleh Fatma untuk mengagumi keindahan ciptaan Allah yang luar biasa.
2. Tepat, karena “Alhamdulillah” digunakan untuk mengungkapkan rasa syukur atas keindahan atau nikmat Allah.
3. Ayu dapat berkata, “Saya akan pergi ke rumah nenek, in syaa Allah.”
4. Untuk menguatkan hati, ucapkan “Inna lillahi wa inna ilaihi raji'un” dan tawakal kepada Allah, yakin bahwa Allah menggantinya.
5. Tidak tepat, karena “In syaa Allah” seharusnya digunakan untuk rencana yang akan datang, bukan kabar gembira.
6. Kalimat yang bisa digunakan adalah, “Alhamdulillah, akhirnya kamu berhasil!”
7. Teman dapat diingatkan dengan berkata, “Jangan khawatir, tetap berusaha dan berdoalah. In syaa Allah, kamu akan berhasil!”
8. Biasakan dengan berkata “Alhamdulillah” setiap kali menerima keberhasilan dan mengingat Allah.
9. Membiasakan mengucapkan “Alhamdulillah” setiap selesai makan, minum, atau menerima nikmat kecil maupun besar.
10. Langkah: Beri contoh penggunaan kalimat tayyibah, beri motivasi, dan ajak untuk berlatih bersama.
11. “MasyaAllah” bermakna "Atas kehendak Allah". Kalimat ini digunakan untuk menunjukkan kekaguman sekaligus rasa syukur.
12. Langkah: Mengajak teman dengan memberikan contoh, mengingatkan pentingnya kalimat tayyibah, dan membiasakan bersama.

Lampiran 4 Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS) Setelah Uji Validitas

No	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Nomor Soal	Jumlah Soal yang Valid
1	Memahami makna dan fungsi kalimat tayyibah	Menganalisis makna dari kalimat tayyibah tasbih, takbir, masyaAllah, dan in syaa Allah	1, 11	1
2	Menerapkan kalimat tayyibah dalam kehidupan sehari-hari	Menyusun kalimat sesuai konteks menggunakan kalimat tayyibah yang tepat	3, 6	2
3	Mengevaluasi penggunaan kalimat tayyibah dalam berbagai situasi	Menilai penggunaan kalimat tayyibah yang sesuai atau tidak sesuai dalam contoh situasi tertentu	2,5	2
4	Mengaitkan fungsi dan keutamaan kalimat tayyibah dengan sikap tawakal kepada Allah	Merancang solusi dengan menggunakan kalimat tayyibah untuk menenangkan hati dalam situasi tertentu	4,7	1
5	Mengintegrasikan nilai-nilai keutamaan kalimat tayyibah dalam pembentukan karakter Islami	Menyusun strategi pengamalan kalimat tayyibah dalam kehidupan pribadi atau bersama orang lain	9, 12	2
6	Membiasakan penggunaan kalimat tayyibah dalam kehidupan sehari-hari	Mengembangkan kebiasaan menggunakan kalimat tayyibah dalam percakapan sehari-hari	8,10	1
Jumlah Soal yang Valid				9

Keterangan:

Nomor yang berwarna merah adalah nomor yang tidak valid

Lampiran 5 Soal Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS) Setelah Uji Validitas

1. Ali melihat sesuatu yang luar biasa indah dan berkata, “Alhamdulillah.” Apakah kalimat tayyibah yang diucapkan Ali sudah sesuai? Mengapa demikian?
2. Perhatikan situasi berikut!
Ayu berencana mengunjungi rumah neneknya minggu depan. Bagaimana cara Ayu menyusun kalimat tayyibah yang tepat dalam percakapannya jika ia yakin akan pergi bila Allah mengizinkan?
3. Bayangkan kamu kehilangan benda kesayanganmu.
Buatlah solusi untuk menguatkan hatimu dengan menggunakan kalimat tayyibah dan sikap tawakal kepada Allah!
4. Perhatikan pernyataan berikut!
Saat mendengar kabar gembira, Rina berkata, “In syaa Allah.” Apakah penggunaan kalimat “In syaa Allah” oleh Rina sudah tepat? Jelaskan pendapatmu!
5. Temanmu sedang menghadapi kesulitan dan berhasil melewatinya dengan baik.
Susunlah kalimat yang sesuai menggunakan kalimat tayyibah untuk mengungkapkan rasa syukur!
6. Kamu baru saja mendapatkan nilai bagus dalam ujian. Tuliskan kebiasaan yang bisa kamu lakukan agar selalu mengingat Allah dengan mengucapkan kalimat tayyibah pada momen seperti ini!
7. Bagaimana caramu membiasakan diri untuk mengucapkan kalimat tayyibah “Alhamdulillah” setiap kali menerima nikmat dari Allah? Susunlah strategimu!
8. Saat Siti berhasil menyelesaikan tugas dengan baik, temannya berkata, “MasyaAllah, hebat sekali!” Jelaskan makna dari kalimat “MasyaAllah” dan alasan penggunaannya dalam situasi ini!
9. Bersama teman-teman di sekolah, bagaimana kamu bisa mengajak mereka untuk lebih sering menggunakan kalimat tayyibah dalam kehidupan sehari-hari? Jelaskan langkah-langkah yang akan kamu lakukan!

Lampiran 6 Kunci Jawaban Soal Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS) Sebelum Uji Validitas

1. Tepat, karena “Alhamdulillah” digunakan untuk mengungkapkan rasa syukur atas keindahan atau nikmat Allah.
2. Ayu dapat berkata, “Saya akan pergi ke rumah nenek, in syaa Allah.”
3. Untuk menguatkan hati, ucapkan “Inna lillahi wa inna ilaihi raji'un” dan tawakal kepada Allah, yakin bahwa Allah menggantinya.
4. Tidak tepat, karena “In syaa Allah” seharusnya digunakan untuk rencana yang akan datang, bukan kabar gembira.
5. Kalimat yang bisa digunakan adalah, “Alhamdulillah, akhirnya kamu berhasil!”
6. Biasakan dengan berkata “Alhamdulillah” setiap kali menerima keberhasilan dan mengingat Allah.
7. Membiasakan mengucapkan “Alhamdulillah” setiap selesai makan, minum, atau menerima nikmat kecil maupun besar.
8. “MasyaAllah” bermakna "Atas kehendak Allah". Kalimat ini digunakan untuk menunjukkan kekaguman sekaligus rasa syukur.
9. Langkah: Mengajak teman dengan memberikan contoh, mengingatkan pentingnya kalimat tayyibah, dan membiasakan bersama.

Lampiran 7 Pedoman Penskoran Tes Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS)

No	Aspek Penilaian	Skor	
1	Analisis penggunaan “Alhamdulillah” oleh Ali.	4	Makna dan konteks penggunaan “Alhamdulillah” dijelaskan dengan sangat tepat.
		3	Makna dan konteks benar tetapi kurang rinci.
		2	Makna kurang tepat, konteks kurang sesuai.
		1	Makna salah, konteks tidak sesuai.
		0	Siswa Tidak Menjawab
2	Kalimat tayyibah saat Ayu berencana pergi.	4	Kalimat “In syaa Allah” benar dan alasan tepat sesuai ajaran Islam.
		3	Kalimat benar, alasan cukup sesuai.
		2	Kalimat kurang tepat, alasan kurang jelas.
		1	Kalimat salah, alasan tidak sesuai.
		0	Siswa Tidak Menjawab
3	Solusi dengan kalimat tayyibah saat kehilangan benda.	4	Kalimat tayyibah benar (misalnya “Innaa lillaahi...”) dan mencerminkan tawakal.
		3	Kalimat benar tetapi penjelasan tawakal kurang kuat.
		2	Kalimat kurang tepat, makna tawakal samar.
		1	Kalimat salah, tidak mencerminkan tawakal.
		0	Siswa Tidak Menjawab
4	Analisis penggunaan “In syaa Allah” oleh Rina.	4	Penjelasan benar, lengkap, dan sesuai konteks.
		3	Penjelasan benar tetapi kurang detail.
		2	Penjelasan kurang tepat dan kurang mendalam.
		1	Penjelasan salah atau tidak relevan.
		0	Siswa Tidak Menjawab
5	Kalimat tayyibah untuk rasa syukur.	4	Kalimat tayyibah kreatif dan sesuai konteks syukur.

No	Aspek Penilaian	Skor			
		3	Kalimat sesuai tetapi kurang kreatif.		
		2	Kalimat kurang relevan dengan konteks.		
		1	Kalimat tidak sesuai konteks.		
		0	Siswa Tidak Menjawab		
6	Kebiasaan mengucapkan kalimat tayyibah saat mendapat nilai bagus.	4	Kebiasaan tepat, religius, dan sesuai momen.		
		3	Kebiasaan baik tetapi kurang variatif.		
		2	Kebiasaan kurang relevan.		
		1	Kebiasaan tidak sesuai nilai PAI.		
		0	Siswa Tidak Menjawab		
		7	Strategi membiasakan “Alhamdulillah” saat menerima nikmat.	4	Strategi konkret, realistis, dan relevan.
				3	Strategi cukup baik tetapi kurang detail.
				2	Strategi kurang realistis.
1	Strategi tidak relevan.				
		0	Siswa Tidak Menjawab		
		8	Makna “MasyaAllah” dan alasan penggunaannya.	4	Makna “MasyaAllah” benar dan alasan sepenuhnya sesuai konteks pujian.
				3	Makna benar, alasan sesuai tetapi kurang rinci.
				2	Makna kurang tepat, alasan kurang relevan.
1	Makna salah, alasan tidak sesuai.				
		0	Siswa Tidak Menjawab		
		9	Langkah-langkah mengajak teman membiasakan kalimat tayyibah.	4	Langkah-langkah sistematis dan relevan.
				3	Langkah-langkah cukup baik tetapi kurang detail.
				2	Langkah-langkah kurang jelas dan kurang relevan.
1	Langkah-langkah tidak relevan.				
		0	Siswa Tidak Menjawab		

Untuk skor hasil tes soal HOTS siswa dapat dilihat menggunakan rumus:

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh siswa}}{\text{Jumlah Skor Maksimum}} \times 100$$

Lampiran 8 Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar Sebelum Uji Validitas

Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar

No	Indikator	Nomor Soal	Level Kognitif
1	Memahami arti kalimat "Subhanallah"	1	C2
2	Menentukan situasi yang tepat untuk mengucapkan "Subhanallah"	2, 6	C2, C3
3	Mengidentifikasi penggunaan "Subhanallah" dalam kehidupan sehari-hari	3, 5, 7	C3
4	Memahami makna tasbih dan hubungannya dengan "Subhanallah"	4, 8	C2
5	Menghubungkan kalimat tasbih dengan konsep keagamaan	9, 10	C3
6	Memahami arti kalimat "Allahu Akbar"	11	C2
7	Menentukan situasi penggunaan "Allahu Akbar"	12, 15, 18	C3, C5
8	Mengidentifikasi fungsi takbir dalam ibadah	13, 14, 16	C4
9	Menganalisis nilai-nilai yang terkandung dalam kalimat takbir	17, 19, 20	C5, C2, C4
10	Memahami arti kalimat "MasyaAllah"	21	C2
11	Menentukan penggunaan "MasyaAllah" dalam berbagai situasi	22, 25, 27, 29	C3
12	Menganalisis penggunaan "MasyaAllah" dalam konteks sosial	23, 24, 26, 28, 30	C4, C5
13	Memahami arti kalimat "InsyaAllah"	31	C2
14	Mengidentifikasi penggunaan "InsyaAllah" dalam kehidupan sehari-hari	32, 34, 36, 38	C3, C4, C5
15	Menganalisis nilai-nilai yang terkandung dalam "InsyaAllah"	33, 35, 37	C4, C5
16	Mengevaluasi penggunaan "InsyaAllah" dalam berbagai situasi	39, 40	C6

Lampiran 9 Soal Hasil Belajar Sebelum Uji Validitas (Pretes dan Posttes)

Soal Hasil Belajar Pretest

1. Bagaimana makna dari kalimat "Subhanallah" dalam kehidupan sehari-hari?
 - a. Mengingat kebesaran Allah dalam setiap kejadian
 - b. Memuji dan menyucikan Allah dari segala kekurangan
 - c. Memohon ampunan kepada Allah atas dosa-dosa
 - d. Mengucapkan syukur atas nikmat yang diberikan
2. Kalimat "Subhanallah" diucapkan saat ...
 - a. Melihat hal yang menakjubkan atau indah,
 - b. Memulai sesuatu
 - c. Mendapatkan kabar baik
 - d. Merasa bahagia
3. Suatu malam, Ahmad berjalan di tepi pantai dan melihat langit yang dipenuhi bintang-bintang yang berkelap-kelip. Sebagai seorang muslim, bagaimana seharusnya Ahmad mengungkapkan kekagumannya sesuai ajaran Islam?
 - a. Mengucapkan "MasyaAllah" karena kagum terhadap ciptaan Allah
 - b. Mengucapkan "Subhanallah" karena menyucikan Allah atas segala kekurangan
 - c. Mengucapkan "Alhamdulillah" sebagai ungkapan syukur atas keindahan yang dilihatnya
 - d. Mengucapkan "InsyaAllah" karena berharap bisa melihatnya lagi di lain waktu
4. Apa makna dari kalimat tasbih dalam kaitannya dengan sifat-sifat Allah?
 - a. Menunjukkan bahwa Allah terbebas dari segala kekurangan
 - b. Menunjukkan bahwa Allah memiliki kasih sayang yang luas
 - c. Menunjukkan bahwa Allah memiliki kekuasaan yang besar
 - d. Menunjukkan bahwa Allah memberikan rezeki kepada makhluk-Nya
5. Rina sedang berjalan di taman dan melihat kupu-kupu yang indah dengan warna-warni yang menakjubkan. Ucapan yang paling tepat untuk mengungkapkan kekagumannya adalah...
 - a. "MasyaAllah" karena kupu-kupu membawa keberuntungan
 - b. "Alhamdulillah" karena ia merasa bersyukur bisa melihat kupu-kupu
 - c. "Subhanallah" karena keindahan kupu-kupu adalah bukti ciptaan Allah
 - d. "InsyaAllah" karena ia ingin melihat kupu-kupu lagi di lain waktu
6. Siti sedang bermain di halaman rumah setelah hujan. Tiba-tiba, ia melihat pelangi yang sangat indah muncul di langit. Sebagai seorang muslim, apa yang sebaiknya Siti ucapkan?
 - a. "Alhamdulillah", karena ia bersyukur bisa melihat pelangi
 - b. "MasyaAllah", karena pelangi membawa keberuntungan
 - c. "Subhanallah", karena pelangi adalah ciptaan Allah yang menakjubkan
 - d. "InsyaAllah", karena ia berharap bisa melihat pelangi lagi di lain waktu
7. Lina sedang berjalan-jalan di taman kota bersama ibunya. Ia melihat sekuntum bunga mawar yang sangat indah dengan warna merah cerah dan harum yang wangi. Sebagai seorang muslim, apa yang sebaiknya Lina ucapkan?
 - a. "Alhamdulillah", karena ia bersyukur bisa melihat bunga yang indah
 - b. "Subhanallah", karena keindahan bunga adalah ciptaan Allah yang menakjubkan
 - c. "MasyaAllah", karena bunga membawa keberuntungan
 - d. "InsyaAllah", karena ia ingin melihat bunga itu lagi di lain waktu
8. "Mengapa kita mengucapkan kalimat tasbih dalam kehidupan sehari-hari?"
 - a. Karena ingin memohon ampunan kepada Allah

- b. Karena ingin mensucikan Allah dari segala kekurangan
- c. Karena ingin memuji Allah atas segala nikmat-Nya
- d. Karena ingin menyerahkan segala urusan kepada Allah
9. "Saat membaca Al-Qur'an, kita sering menemukan kalimat tasbih. Bagaimana hubungan antara kalimat tasbih dan keyakinan seorang muslim kepada Allah?"
- a. Kalimat tasbih digunakan untuk memohon ampunan kepada Allah atas dosa-dosa
- b. Kalimat tasbih menunjukkan rasa syukur atas nikmat yang diberikan Allah
- c. Kalimat tasbih menunjukkan bahwa Allah Maha Suci dan terbebas dari segala kekurangan
- d. Kalimat tasbih digunakan sebagai bentuk kepasrahan dalam menghadapi ujian hidup
10. Suatu hari, Dani melihat pemandangan pegunungan yang sangat indah. Ia merasa takjub dengan keindahan alam ciptaan Allah. Berdasarkan pengalaman tersebut, bagaimana kalimat "Subhanallah" mengingatkan kita tentang kebesaran Allah?
- a. Allah Maha Pengampun bagi semua umat-Nya
- b. Allah Maha Besar dalam segala hal
- c. Allah Maha Kuasa atas segala ciptaan-Nya
- d. Allah Maha Pemurah kepada hamba-Nya
11. "Ketika mendengar suara adzan, kita sering mendengar kalimat 'Allahu Akbar'. Apa makna dari kalimat tersebut dalam menunjukkan kebesaran Allah?"
- a. Allah Maha Suci
- b. Allah Maha Besar
- c. Allah Maha Penyayang
- d. Allah Maha Pemurah
12. Ali sedang menyaksikan prosesi shalat Idul Fitri di lapangan. Ia mendengar imam dan jamaah mengucapkan takbir secara bersama-sama. Berdasarkan situasi tersebut, mengapa takbir diucapkan?
- a. Karena melihat keindahan alam
- b. Karena mengakui kebesaran Allah
- c. Karena mengungkapkan rasa syukur
- d. Karena menyaksikan sesuatu yang baik
13. "Saat sholat, kita sering mengucapkan takbir ketika berpindah gerakan, seperti dari berdiri ke rukuk atau dari sujud ke duduk di antara dua sujud. Berdasarkan pemahamanmu, apa fungsi utama dari ucapan takbir dalam sholat?"
- a. Sebagai tanda bahwa setiap gerakan dalam sholat dilakukan dengan mengingat kebesaran Allah
- b. Sebagai doa khusus yang hanya diucapkan saat memulai dan mengakhiri sholat
- c. Sebagai bacaan yang wajib diucapkan hanya saat membaca surat dalam sholat
- d. Sebagai bentuk pujian yang hanya diucapkan saat duduk tahiyat akhir
14. "Dalam kehidupan sehari-hari, kita sering mengucapkan kalimat 'Allahu Akbar' dalam berbagai situasi, seperti saat adzan, sholat, atau ketika menghadapi sesuatu yang menakutkan. Berdasarkan pemahamanmu, bagaimana makna dari kalimat 'Allahu Akbar' dalam menunjukkan kebesaran Allah?"
- a. Mensyukuri nikmat Allah
- b. Memuliakan dan mengagungkan Allah
- c. Memohon ampunan kepada Allah
- d. Tawakal kepada Allah
15. "Ketika menghadiri sholat Idul Fitri di lapangan, Lani mendengar jamaah mengucapkan takbir secara bersama-sama. Selain dalam sholat Idul Fitri, dalam situasi apa lagi kita sering mengucapkan takbir?"
- a. Melihat keajaiban
- b. Sholat dan hari raya
- c. Mendengar kabar baik
- d. Bersyukur atas nikmat
16. "Dalam kehidupan sehari-hari, kita sering mendengar kalimat 'Allahu Akbar' dalam sholat, adzan, dan berbagai kesempatan lainnya. Coba pikirkan dan analisis, bagaimana makna dari 'Allahu Akbar' menunjukkan kebesaran Allah dibandingkan dengan segala sesuatu di dunia ini?"
- a. Allah lebih besar dari langit dan bumi
- b. Allah lebih besar dari segala sesuatu
- c. Allah lebih besar dari gunung dan lautan
- d. Allah lebih besar dari semua makhluk
17. "Takbir sering diucapkan dalam berbagai ibadah dan kejadian tertentu. Menurut pendapatmu, mengapa takbir lebih menekankan pengagungan kepada Allah dibandingkan dengan tindakan baik lainnya,

- seperti menyayangi sesama atau bersyukur atas nikmat?"
- Karena takbir adalah cara untuk menunjukkan kasih sayang kepada sesama
 - Karena takbir adalah bentuk rasa syukur atas nikmat Allah
 - Karena takbir menunjukkan bahwa Allah Maha Besar dan lebih tinggi dari segala sesuatu
 - Karena takbir hanya boleh diucapkan pada waktu tertentu
18. "Takbir adalah ungkapan pengagungan kepada Allah yang sering diucapkan dalam berbagai keadaan. Jika kamu melihat peristiwa alam yang luar biasa, seperti gunung tinggi, lautan luas, atau langit yang indah, menurut pendapatmu, mengapa takbir merupakan ungkapan yang paling tepat untuk diucapkan dalam situasi tersebut?"
- Karena menunjukkan rasa syukur atas keindahan alam
 - Karena menyadari kebesaran Allah yang menciptakan alam semesta
 - Karena menunjukkan rasa kagum terhadap ciptaan manusia
 - Karena sebagai bentuk doa meminta perlindungan kepada Allah
19. "Setiap Muslim dianjurkan untuk mengucapkan takbir dalam berbagai kesempatan. Mengapa takbir disebut sebagai bagian dari dzikir?"
- Karena takbir adalah doa yang dipanjatkan kepada Allah
 - Karena takbir adalah bentuk syukur atas nikmat Allah
 - Karena takbir merupakan ungkapan pengagungan kepada Allah
 - Karena takbir hanya diucapkan pada hari raya
20. Saat seorang muslim melihat keindahan alam seperti gunung yang tinggi dan lautan yang luas, ia mengucapkan "Allahu Akbar". Mengapa kalimat takbir diucapkan dalam situasi tersebut?
- Karena Allah lebih besar dari semua ciptaan-Nya
 - Karena gunung dan lautan adalah tanda kasih sayang Allah
 - Karena takbir hanya boleh diucapkan saat shalat
 - Karena takbir adalah doa untuk meminta rezeki
21. Apa arti kalimat "MasyaAllah"?
- Allah Maha Pengasih
 - Allah Maha Kuasa
 - Apa yang dikehendaki Allah
 - Allah Maha Besar
22. Bayu melihat pemandangan indah di pegunungan dengan langit yang cerah dan awan yang berarak. Ia ingin menunjukkan rasa kagum dan menyadari bahwa semua keindahan itu adalah ciptaan Allah. Berdasarkan pemahamanmu, apa yang sebaiknya ia ucapkan?
- Innalillahi
 - MasyaAllah
 - Laa ilaha illallah
 - Allahu Akbar
23. Siti melihat temannya memenangkan lomba pidato dan semua orang merasa kagum. Jika kamu berada dalam situasi tersebut, bagaimana cara terbaik mengungkapkan rasa kagumu berdasarkan ajaran Islam? Jelaskan alasanmu!
- Mengucapkan Subhanallah, karena menunjukkan kekaguman pada ciptaan Allah
 - Mengucapkan Alhamdulillah, karena menunjukkan rasa syukur atas nikmat Allah
 - Mengucapkan MasyaAllah, karena menunjukkan kekaguman atas kehendak Allah
 - Mengucapkan Takbir, karena menunjukkan kebesaran Allah
24. Saat melihat keindahan pelangi setelah hujan turun, seorang muslim dianjurkan mengucapkan MasyaAllah. Apa alasan utama kita mengucapkan kalimat ini?
- Karena pelangi adalah tanda keberkahan setelah hujan
 - Karena ingin mengungkapkan kekaguman terhadap keindahan ciptaan Allah
 - Karena ingin meminta agar hujan segera berhenti
 - Karena ingin mengingatkan orang lain untuk bersyukur
25. Rudi melihat temannya menggambar pemandangan yang sangat indah dan menakjubkan. Apa yang sebaiknya Rudi ucapkan untuk menunjukkan kekagumannya?
- MasyaAllah

- b. Alhamdulillah
c. Innalillahi
d. Takbir
26. Seorang teman melihat matahari terbenam yang sangat indah dan berkata "MasyaAllah". Bagaimana pendapatmu tentang penggunaan kalimat tersebut?
- a. Tepat, karena "MasyaAllah" diucapkan untuk mengagumi kebesaran ciptaan Allah
b. Tidak tepat, karena "MasyaAllah" hanya digunakan saat berdoa
c. Tidak tepat, karena lebih baik mengucapkan "Subhanallah"
d. Tepat, karena semua kata-kata baik bisa digunakan kapan saja
27. Ketika melihat adik berhasil menghafal surat pendek dengan baik, ucapan yang paling tepat untuk menunjukkan kekaguman adalah ...
- a. Subhanallah
b. Alhamdulillah
c. MasyaAllah
d. InsyaAllah
28. Siti melihat seorang temannya mendapatkan nilai tertinggi di kelas dan berkata, "MasyaAllah, hebat sekali!" Menurut pendapatmu, apakah penggunaan kata MasyaAllah dalam situasi ini sudah benar? Mengapa?
- a. Tidak, karena MasyaAllah hanya digunakan saat berdoa kepada Allah
b. Ya, karena MasyaAllah berarti bersyukur atas nikmat yang diberikan Allah
c. Tidak, karena MasyaAllah hanya boleh diucapkan saat mendapatkan kesulitan
d. Ya, karena MasyaAllah digunakan untuk mengagumi sesuatu yang terjadi atas kehendak Allah
29. Ketika kamu melihat pemandangan matahari terbenam yang sangat indah di pantai, kalimat yang paling tepat untuk diucapkan adalah ...
- a. MasyaAllah
b. Takbir
c. Subhanallah
d. Alhamdulillah
30. Jika kamu melihat seorang petani mendapatkan panen yang sangat melimpah setelah bekerja keras, apakah pernyataan berikut yang paling sesuai dengan makna "MasyaAllah"?
- a. Panen ini hanya terjadi karena kerja keras petani
b. Panen ini adalah hasil dari keberuntungan semata
c. Panen ini terjadi karena usaha petani dan kehendak Allah
d. Panen ini tidak ada hubungannya dengan Allah
31. Apa arti kalimat "InsyaAllah"?
- a. Jika Allah menghendaki
b. Semoga Allah memberi
c. Semua atas kehendak Allah
d. Allah Maha Pengasih
32. Siti ingin pergi ke rumah neneknya minggu depan, tetapi ia belum tahu apakah bisa pergi atau tidak. Apa ucapan yang paling tepat untuk Siti katakan?
- a. Alhamdulillah
b. Subhanallah
c. InsyaAllah
d. MasyaAllah
33. Dina dan Siti sedang berbincang:
Dina: "Siti, besok kita belajar kelompok di rumahku ya!"
Siti: "Baik, InsyaAllah aku datang."
Berdasarkan percakapan tersebut, mengapa Siti mengucapkan "InsyaAllah"?
- a. Untuk memastikan bahwa ia pasti datang
b. Untuk menunjukkan rasa terima kasih kepada Dina
c. Untuk menyatakan niat hadir tetapi tetap bergantung pada kehendak Allah
d. Untuk mengungkapkan rasa senangnya belajar bersama
34. Siti ingin berjanji kepada temannya bahwa ia akan datang ke acara ulang tahunnya. Namun, ia juga tahu bahwa hanya Allah yang menentukan apakah rencananya bisa terlaksana atau tidak. Pernyataan yang paling tepat untuk diucapkan Siti adalah ...
- a. "InsyaAllah, aku akan datang ke ulang tahunmu."
b. "Aku pasti datang ke ulang tahunmu!"
c. "Aku tidak akan bisa datang."
d. "MasyaAllah, aku akan datang."
35. Mengapa penting bagi seseorang untuk mengatakan "InsyaAllah" saat berjanji atau merencanakan sesuatu di masa depan?
- a. Agar orang lain percaya bahwa ia pasti menepati janji

- b. Karena segala sesuatu terjadi atas izin Allah
- c. Untuk menunjukkan bahwa ia ragu terhadap rencananya
- d. Supaya terlihat lebih sopan saat berbicara
36. Perhatikan dua pernyataan berikut:
Rina berkata, "Saya akan mengikuti perlombaan besok, InsyaAllah saya bisa."
Andi berkata, "Saya pasti menang dalam perlombaan besok tanpa perlu izin Allah."
Berdasarkan pernyataan tersebut, manakah yang menunjukkan sikap yang benar?
- Hanya pernyataan 1 yang benar
 - Hanya pernyataan 2 yang benar
 - Keduanya benar
 - Keduanya salah
37. Doni dan Siti sedang berbicara tentang rencana mereka untuk pergi ke taman besok.
Doni berkata: "Saya pasti akan pergi besok tanpa ragu."
Siti berkata: "Saya akan pergi besok, InsyaAllah."
Berdasarkan pemahaman tentang "InsyaAllah", bagaimana pendapatmu?
- Doni lebih baik karena menunjukkan kepastian dalam rencananya
 - Siti lebih baik karena menunjukkan bahwa dia memahami bahwa segala sesuatu terjadi atas izin Allah
 - Keduanya salah karena tidak perlu merencanakan sesuatu dengan menyebut nama Allah
 - Doni dan Siti sama-sama benar karena yang penting mereka sudah membuat rencana
38. Bagaimana cara kamu menjelaskan penggunaan "InsyaAllah" saat berjanji kepada teman agar mereka memahami pentingnya berharap pada kehendak Allah?
- "InsyaAllah" digunakan untuk menyatakan bahwa segala sesuatu sudah pasti terjadi.
 - "InsyaAllah" digunakan untuk menunjukkan bahwa kita hanya mengandalkan usaha kita sendiri.
 - "InsyaAllah" digunakan untuk menyatakan harapan bahwa jika Allah menghendaki, pertemuan itu akan terjadi.
 - "InsyaAllah" digunakan untuk mengungkapkan bahwa kita tidak ingin bertemu.
39. Bagaimana kamu bisa menjelaskan kepada teman-temanmu bahwa penggunaan kalimat "InsyaAllah" menunjukkan harapan terhadap izin dan kehendak Allah? Jelaskan alasan di baliknya.
- "InsyaAllah" digunakan karena kita percaya segala sesuatu pasti terjadi sesuai kehendak Allah.
 - "InsyaAllah" digunakan untuk menunjukkan bahwa kita tidak perlu berusaha untuk mewujudkan rencana kita.
 - "InsyaAllah" digunakan untuk menunjukkan harapan bahwa jika Allah menghendaki, rencana itu akan terwujud.
 - "InsyaAllah" digunakan untuk menyatakan bahwa rencana kita akan terlaksana tanpa perlu doa dan usaha.
40. Kamu sudah belajar bahwa "InsyaAllah" memiliki makna yang dalam. Bagaimana kamu bisa menjelaskan kepada teman-temanmu mengapa kita mengucapkan "InsyaAllah" saat merencanakan sesuatu? Jelaskan dengan alasan yang tepat.
- "InsyaAllah" digunakan untuk menunjukkan bahwa kita hanya mengandalkan usaha kita sendiri.
 - "InsyaAllah" mengingatkan kita bahwa segala rencana dan harapan kita berada dalam kehendak Allah.
 - "InsyaAllah" digunakan untuk menunjukkan bahwa kita tidak perlu berusaha, karena segalanya akan terjadi tanpa usaha.
 - "InsyaAllah" berarti bahwa kita yakin segala sesuatu akan berhasil meski tanpa izin Allah.

Soal Hasil Belajar Posttes

1. Dalam situasi seperti apa seseorang sebaiknya mengucapkan "Subhanallah"?
 - a. Saat melihat sesuatu yang luar biasa atau menakjubkan
 - b. Saat mengungkapkan rasa syukur atas nikmat yang diterima
 - c. Saat memohon ampunan kepada Allah atas kesalahan yang dilakukan
 - d. Saat menghadapi kesulitan dan membutuhkan pertolongan Allah
2. Kapan waktu yang tepat untuk mengucapkan "Subhanallah"?
 - a. Saat melihat sesuatu yang luar biasa atau indah
 - b. Ketika memulai suatu kegiatan
 - c. Ketika mendapat berita menggembirakan
 - d. Saat merasakan kebahagiaan
3. Saat berwisata ke pegunungan, Siti melihat pemandangan yang sangat indah dengan pepohonan hijau dan air terjun yang jernih. Sebagai seorang muslim, ucapan yang paling tepat untuk mengungkapkan kekaguman terhadap ciptaan Allah adalah...
 - a. Mengucapkan "MasyaAllah" karena kagum atas keindahan yang dilihatnya
 - b. Mengucapkan "Subhanallah" sebagai bentuk penyucian Allah dari segala kekurangan
 - c. Mengucapkan "Alhamdulillah" sebagai tanda syukur karena dapat menikmati pemandangan tersebut
 - d. Mengucapkan "InsyaAllah" karena berharap bisa datang kembali ke tempat itu
4. Mengapa seorang muslim dianjurkan untuk mengucapkan kalimat tasbih dalam kehidupan sehari-hari?
 - a. Karena tasbih merupakan bentuk pengakuan bahwa Allah Maha Suci dan tidak memiliki kekurangan
 - b. Karena tasbih menunjukkan bahwa Allah selalu memberikan rezeki kepada hamba-Nya
 - c. Karena tasbih menegaskan bahwa Allah memiliki kasih sayang yang luas terhadap makhluk-Nya
 - d. Karena tasbih merupakan cara untuk memohon pertolongan kepada Allah dalam menghadapi kesulitan
5. Saat liburan, Bayu pergi ke pegunungan dan melihat air terjun yang sangat indah serta jernih. Sebagai seorang muslim, apa ucapan yang paling tepat untuk mengungkapkan kekagumannya?
 - a. "InsyaAllah" karena ia ingin kembali melihat air terjun di masa depan
 - b. "Subhanallah" karena keindahan air terjun adalah bukti kebesaran Allah
 - c. "Alhamdulillah" karena ia bersyukur telah sampai di tempat itu dengan selamat
 - d. "MasyaAllah" karena air terjun tersebut diyakini membawa keberuntungan
6. Farhan sedang berkemah di pegunungan bersama keluarganya. Saat malam tiba, ia melihat langit dipenuhi bintang-bintang yang berkelap-kelip dengan sangat indah. Sebagai seorang muslim, apa yang sebaiknya Farhan ucapkan?
 - a. "Alhamdulillah", karena ia merasa bersyukur bisa melihat bintang di langit
 - b. "MasyaAllah", karena bintang-bintang dipercaya membawa keberuntungan
 - c. "InsyaAllah", karena ia berharap bisa melihat langit berbintang lagi di lain waktu
 - d. "Subhanallah", karena keindahan bintang-bintang adalah bukti kebesaran Allah
7. Rafi dan teman-temannya sedang berwisata ke air terjun. Saat sampai di lokasi, ia melihat air terjun yang sangat indah dengan air yang jernih dan suara gemuruh yang menenangkan. Sebagai seorang muslim, apa yang sebaiknya Rafi ucapkan?
 - a. "Alhamdulillah", karena ia merasa bersyukur bisa mengunjungi tempat tersebut
 - b. "MasyaAllah", karena air terjun dipercaya membawa keberuntungan
 - c. "InsyaAllah", karena ia berharap bisa datang ke tempat itu lagi di lain waktu
 - d. "Subhanallah", karena keindahan air terjun adalah bukti kebesaran Allah
8. "Apa tujuan utama dari mengucapkan kalimat 'Subhanallah' dalam kehidupan sehari-hari?"
 - a. Untuk menunjukkan rasa syukur atas nikmat Allah
 - b. Untuk mensucikan Allah dari segala kekurangan
 - c. Untuk meminta pertolongan kepada Allah

- d. Untuk menunjukkan kepasrahan dalam menghadapi masalah
9. "Dalam kehidupan sehari-hari, seorang muslim dianjurkan untuk sering mengucapkan tasbih. Bagaimana kaitan kalimat tasbih dengan penghambaan seorang muslim kepada Allah?"
- Kalimat tasbih merupakan cara untuk mengungkapkan rasa syukur atas nikmat yang diterima
 - Kalimat tasbih digunakan untuk memohon ampunan atas dosa yang telah dilakukan
 - Kalimat tasbih diucapkan agar semua doa yang kita panjatkan segera dikabulkan
 - Kalimat tasbih merupakan bentuk pengakuan bahwa Allah Maha Suci dan tidak memiliki kekurangan
10. Saat pergi ke pantai, Siti melihat ombak yang bergulung-gulung dengan indah dan langit senja yang berwarna jingga. Ia merasa kagum dengan keindahan alam yang diciptakan Allah. Apa yang bisa diingatkan oleh kalimat "Subhanallah" dalam situasi ini?
- Allah Maha Penyayang kepada makhluk-Nya
 - Allah Maha Pengampun bagi semua dosa
 - Allah Maha Kuasa atas segala ciptaan-Nya
 - Allah Maha Adil dalam memberikan rezeki
11. "Dalam shalat, kita mengucapkan kalimat 'Allahu Akbar' saat takbiratul ihram. Apa makna dari kalimat tersebut?"
- Allah Maha Pengampun
 - Allah Maha Besar
 - Allah Maha Penyayang
 - Allah Maha Pemurah
12. Saat Hari Raya Idul Adha, Hasan ikut bersama keluarganya ke masjid untuk melaksanakan shalat Id. Ia mendengar takbir dikumandangkan berkali-kali oleh jamaah. Berdasarkan situasi tersebut, apa makna dari takbir yang diucapkan?
- Karena melihat keindahan alam
 - Karena mengakui kebesaran Allah
 - Karena mengungkapkan rasa syukur
 - Karena menyaksikan sesuatu yang baik
13. "Saat shalat, takbir diucapkan dalam beberapa gerakan. Coba perhatikan gerakan-gerakan berikut: berdiri tegak, rukuk, sujud, dan duduk di antara dua sujud. Berdasarkan analisismu, mengapa takbir diucapkan dalam gerakan-gerakan tersebut?"
- Karena setiap gerakan dalam shalat diawali dengan takbir sebagai tanda perpindahan Gerakan
 - Karena takbir hanya diucapkan di awal dan akhir shalat
 - Karena takbir merupakan doa setelah membaca ayat pendek
 - Karena takbir digunakan hanya saat duduk tahiyat akhir
14. "Ketika seorang muslim mengucapkan 'Allahu Akbar' dalam berbagai ibadah, seperti shalat dan takbir hari raya, kalimat tersebut memiliki makna yang mendalam. Bagaimana pemahaman kita tentang kebesaran Allah melalui kalimat 'Allahu Akbar'?"
- Meyakini bahwa Allah lebih besar dari segala sesuatu di dunia
 - Mengungkapkan rasa syukur atas nikmat yang diberikan Allah
 - Memohon perlindungan kepada Allah dari segala keburukan
 - Menyerahkan segala urusan kepada Allah dengan tawakal
15. Kapan biasanya takbir sering diucapkan?
- Ketika menyaksikan sesuatu yang luar biasa
 - Saat melaksanakan shalat dan hari raya
 - Setelah mendapatkan kabar Bahagia
 - Sebagai ungkapan rasa syukur
16. "Ketika melihat keindahan alam seperti gunung yang tinggi, laut yang luas, dan langit yang membentang, kita menyadari betapa besar ciptaan Allah. Berdasarkan pemahamanmu, bagaimana kalimat 'Allahu Akbar' mengajarkan kita tentang kebesaran Allah dibandingkan dengan segala sesuatu di dunia ini?"
- Allah lebih besar dari seluruh makhluk ciptaan-Nya
 - Allah lebih besar dari gunung yang tinggi dan lautan yang luas
 - Allah lebih besar dari bumi dan isinya
 - Allah lebih besar dari segala keindahan alam
17. "Dalam berbagai ibadah, seperti shalat dan hari raya, kita sering mengucapkan takbir. Jika kamu diminta menjelaskan kepada temanmu tentang pentingnya takbir dalam

- menunjukkan kebesaran Allah, bagaimana kamu menjelaskannya?"
- Takbir hanya diucapkan saat sholat dan hari raya, sehingga tidak dapat digunakan dalam situasi lain
 - Takbir menunjukkan bahwa kita harus selalu bersyukur atas semua nikmat yang diberikan Allah
 - Takbir digunakan sebagai cara untuk meminta ampunan kepada Allah atas dosa-dosa yang telah diperbuat
 - Takbir adalah bentuk pujian kepada Allah karena Allah Maha Besar dan lebih tinggi dari segala sesuatu
18. "Dalam kehidupan sehari-hari, takbir sering diucapkan dalam berbagai situasi. Menurut pendapatmu, dalam situasi manakah takbir paling tepat diucapkan untuk menunjukkan kebesaran Allah, dan mengapa?"
- Ketika melihat sesuatu yang indah
 - Saat menyaksikan kebesaran Allah dalam ciptaan-Nya
 - Setelah mendapatkan kabar baik
 - Ketika menghadapi ujian hidup yang berat
19. "Dalam kehidupan sehari-hari, kita sering mendengar seseorang mengucapkan takbir. Apa tujuan utama seseorang mengucapkan takbir?"
- Untuk memohon ampunan kepada Allah
 - Untuk mengagungkan kebesaran Allah
 - Untuk mengucapkan rasa syukur kepada Allah
 - Untuk meminta pertolongan kepada Allah
20. Ketika seorang muslim menghadapi kesulitan, ia sering mengucapkan "Allahu Akbar" untuk menguatkan hatinya. Mengapa takbir bisa memberikan ketenangan bagi seseorang?"
- Karena menunjukkan bahwa Allah Maha Besar dan lebih berkuasa dari semua masalah
 - Karena takbir adalah cara meminta pertolongan dari manusia
 - Karena takbir hanya diucapkan saat senang saja
 - Karena takbir bisa membuat orang lain kagum
21. Apa makna dari kalimat "MasyaAllah"?
- Allah Maha Penyayang
 - Allah Maha Berkuasa
 - Segala sesuatu terjadi atas kehendak Allah
 - Allah Maha Agung
22. Siti melihat temannya berhasil menghafal satu juz Al-Qur'an dengan lancar. Ia ingin mengungkapkan kekagumannya dengan kalimat yang menunjukkan bahwa semua terjadi atas kehendak Allah. Menurut pendapatmu, apa ucapan yang paling tepat untuk situasi ini?
- Alhamdulillah
 - MasyaAllah
 - SubhanAllah
 - Astaghfirullah
23. Bayu melihat temannya berhasil menghafal satu juz Al-Qur'an dengan lancar. Ia ingin mengungkapkan kekagumannya sesuai dengan ajaran Islam. Apa yang sebaiknya ia ucapkan dan mengapa?
- Subhanallah, karena Allah Maha Suci
 - Alhamdulillah, karena merasa bersyukur atas pencapaian teman
 - MasyaAllah, karena menunjukkan bahwa pencapaian tersebut terjadi atas kehendak Allah
 - Takbir, karena menunjukkan kebesaran Allah
24. Ketika melihat seorang teman memenangkan lomba menggambar dengan hasil yang sangat bagus, kamu mengucapkan MasyaAllah. Mengapa kalimat tersebut tepat digunakan dalam situasi ini?
- Karena menunjukkan rasa kagum bahwa prestasi tersebut terjadi atas kehendak Allah
 - Karena sebagai bentuk syukur atas keberhasilan teman
 - Karena ingin mendoakan agar teman selalu sukses
 - Karena semua orang mengucapkannya saat ada yang menang
25. Aisyah sedang berjalan di taman dan melihat bunga-bunga yang indah bermekaran. Ia merasa takjub dan kagum dengan ciptaan Allah. Kalimat yang paling tepat untuk diucapkan Aisyah adalah ...
- Alhamdulillah
 - Astaghfirullah
 - MasyaAllah
 - Subhanallah
26. Dalam kehidupan sehari-hari, kita sering mengucapkan "MasyaAllah" pada berbagai situasi. Jika ada seorang teman yang

- mengucapkan "MasyaAllah" setelah menyelesaikan tugas sekolah, menurut pendapatmu, apakah penggunaan ini sudah tepat? Mengapa?
- Ya, karena tugas sekolah adalah bentuk keberhasilan
 - Tidak, karena "MasyaAllah" lebih tepat digunakan untuk mengungkapkan kekaguman atas ciptaan Allah
 - Ya, karena semua pencapaian harus dihargai dengan "MasyaAllah"
 - Tidak, karena "MasyaAllah" hanya diucapkan saat beribadah
27. Bayu melihat temannya, Rina, memenangkan lomba membaca Al-Qur'an di sekolah. Apa ucapan yang paling tepat untuk mengungkapkan kekaguman atas keberhasilannya?
- Subhanallah
 - Alhamdulillah
 - MasyaAllah
 - Insyallah
28. Bayu dan Rina sedang berjalan-jalan ke pegunungan. Ketika melihat pemandangan yang sangat indah, Bayu berkata, "MasyaAllah, luar biasa ciptaan Allah ini!" Bagaimana pendapatmu tentang penggunaan kata MasyaAllah dalam situasi ini?
- Salah, karena MasyaAllah hanya diucapkan saat bersyukur atas nikmat Allah
 - Benar, karena MasyaAllah menunjukkan usaha manusia yang hebat
 - Salah, karena MasyaAllah tidak boleh diucapkan saat melihat keindahan alam
 - Benar, karena MasyaAllah diucapkan saat melihat keindahan ciptaan Allah
29. Jika kamu melihat bunga-bunga bermekaran dengan warna yang sangat indah, apa yang sebaiknya kamu ucapkan untuk menunjukkan kekaguman terhadap ciptaan Allah?
- Subhanallah
 - MasyaAllah
 - Alhamdulillah
 - Takbir
30. Seorang temanmu sangat rajin belajar dan akhirnya menjadi juara kelas. Bagaimana cara terbaik untuk menghubungkan keberhasilannya dengan makna "MasyaAllah"?
- Berpikir bahwa keberhasilannya hanya karena usaha sendiri
 - Mengatakan bahwa semua terjadi karena kehendak Allah dan usaha manusia
 - Menganggap keberhasilannya hanya kebetulan saja
 - Berpikir bahwa semua keberhasilan tergantung pada nasib
31. Apa makna dari kalimat "Insyallah"?
- Jika Allah mengizinkan
 - Semoga Allah merestui
 - Segala sesuatu atas kehendak Allah
 - Allah Maha Pemurah
32. Pak Budi berjanji akan datang ke sekolah untuk memberikan hadiah jika anak-anak mendapat nilai bagus. Bagaimana Pak Budi seharusnya mengucapkannya?
- "Saya pasti datang tanpa ragu!"
 - "Insyallah, saya akan datang jika Allah menghendaki."
 - "Saya berharap Allah memberi saya kesempatan lain."
 - "Saya tidak tahu apakah saya bisa datang atau tidak."
33. Ibu mengatakan kepada anaknya, "Besok kita akan pergi ke taman, Insyallah." Mengapa ibu mengucapkan kalimat tersebut?
- Karena ibu sudah memastikan perjalanan akan terjadi
 - Karena ibu berharap perjalanan bisa terjadi jika Allah menghendaki
 - Karena ibu ingin berterima kasih atas kesempatan pergi
 - Karena ibu ingin menunjukkan rasa bahagia
34. Beni ingin pergi mengunjungi rumah neneknya minggu depan. Ia ingin memastikan rencana tersebut tetapi juga menyerahkan keputusannya kepada Allah. Kalimat yang paling tepat yang harus ia ucapkan adalah ...
- Alhamdulillah
 - MasyaAllah
 - Insyallah
 - Subhanallah
35. Seorang teman berjanji akan datang ke rumahmu besok dan berkata, "Aku akan datang, Insyallah." Bagaimana pendapatmu tentang sikap temanmu tersebut?
- Dia ragu-ragu untuk datang
 - Dia berharap bisa datang dengan izin Allah
 - Dia sudah pasti akan datang

- d. Dia tidak benar-benar ingin datang
36. Siti dan Budi sedang berbincang:
Siti: "Aku berencana membantu ibu besok pagi, InsyaAllah."
Budi: "Aku pasti bisa melakukan semuanya sendiri tanpa InsyaAllah."
Dari percakapan di atas, apa kesimpulan yang dapat kita ambil?
- Siti menunjukkan sikap yang benar karena ia menyadari bahwa semua terjadi atas kehendak Allah
 - Budi menunjukkan sikap yang benar karena ia yakin pada kemampuannya sendiri
 - Keduanya menunjukkan sikap yang baik
 - Tidak ada yang menunjukkan sikap yang benar
37. Bagaimana sikap yang menunjukkan pemahaman yang benar terhadap makna "InsyaAllah" dalam kehidupan sehari-hari?
- Berjanji kepada teman tanpa menyebut InsyaAllah karena kita yakin pasti bisa menepatinya
 - Mengatakan InsyaAllah hanya ketika kita merasa ragu terhadap suatu rencana
 - Mengucapkan InsyaAllah setiap kali membuat rencana, karena kita sadar semuanya terjadi atas kehendak Allah
 - Tidak perlu mengucapkan InsyaAllah karena semua keputusan ada di tangan kita
38. Jika kamu berjanji untuk bertemu teman besok, apa alasan yang paling tepat untuk mengucapkan "InsyaAllah"?
- Karena kamu yakin pasti bertemu
 - Karena kamu berdoa agar Allah mengizinkan pertemuan tersebut
 - Karena kamu sudah menyiapkan semuanya
 - Karena kamu merasa sangat yakin bahwa pertemuan itu pasti terjadi
39. Jika temanmu bertanya kenapa kamu selalu mengucapkan "InsyaAllah" saat merencanakan sesuatu, apa penjelasan yang paling tepat untuk menjelaskan sikap yang terkandung dalam ucapan tersebut?
- "InsyaAllah" menunjukkan bahwa kita hanya mengandalkan usaha kita sendiri.
 - "InsyaAllah" menunjukkan bahwa kita percaya segalanya pasti terjadi sesuai dengan usaha kita.
 - "InsyaAllah" mengajarkan kita untuk menyandarkan segala harapan kita pada kehendak dan izin Allah.
 - "InsyaAllah" menunjukkan bahwa kita tidak percaya pada rencana atau usaha kita.
40. Dalam situasi kehidupan sehari-hari, bagaimana kamu menjelaskan mengapa kita mengucapkan "InsyaAllah" saat menghadapi sebuah tantangan atau merencanakan sesuatu? Berikan penjelasan yang logis.
- "InsyaAllah" digunakan untuk menunjukkan bahwa kita tidak percaya pada kemampuan kita sendiri.
 - "InsyaAllah" digunakan untuk menunjukkan bahwa kita berharap Allah memberikan kemudahan dalam menghadapi tantangan tersebut.
 - "InsyaAllah" berarti kita tidak perlu berdoa atau berusaha, karena segalanya sudah ditentukan.
 - "InsyaAllah" hanya digunakan untuk hal-hal yang tidak dapat kita rencanakan.

Lampiran 10 Kunci Jawaban Soal Hasil Belajar Sebelum Uji Validitas (Pretes dan Posttes)

Kunci Jawaban Soal Hasil Belajar Pretes

1	B	11	B	21	C	31	A
2	A	12	B	22	B	32	C
3	B	13	A	23	C	33	C
4	A	14	B	24	B	34	A
5	C	15	B	25	A	35	B
6	C	16	B	26	A	36	A
7	B	17	C	27	C	37	B
8	B	18	B	28	D	38	C
9	C	19	C	29	A	39	C
10	C	20	A	30	C	40	B

Kunci Jawaban Soal Hasil Belajar Postest

1	A	11	B	21	C	31	A
2	A	12	B	22	B	32	B
3	A	13	A	23	C	33	B
4	A	14	A	24	A	34	C
5	B	15	B	25	C	35	B
6	D	16	A	26	B	36	A
7	D	17	D	27	C	37	C
8	B	18	B	28	D	38	B
9	D	19	B	29	B	39	C
10	C	20	A	30	B	40	B

Lampiran 11 Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar Setelah Uji Validitas

Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar

No	Indikator	Nomor Soal	Jumlah soal yang Valid
1	Memahami arti kalimat "Subhanallah"	1	1
2	Menentukan situasi yang tepat untuk mengucapkan "Subhanallah"	2, 6	2
3	Mengidentifikasi penggunaan "Subhanallah" dalam kehidupan sehari-hari	3, 5, 7	2
4	Memahami makna tasbih dan hubungannya dengan "Subhanallah"	4, 8	2
5	Menghubungkan kalimat tasbih dengan konsep keagamaan	9, 10	2
6	Memahami arti kalimat "Allahu Akbar"	11	0
7	Menentukan situasi penggunaan "Allahu Akbar"	12, 15, 18	2
8	Mengidentifikasi fungsi takbir dalam ibadah	13, 14, 16	0
9	Menganalisis nilai-nilai yang terkandung dalam kalimat takbir	17, 19, 20	3
10	Memahami arti kalimat "MasyaAllah"	21	1
11	Menentukan penggunaan "MasyaAllah" dalam berbagai situasi	22, 25, 27, 29	2
12	Menganalisis penggunaan "MasyaAllah" dalam konteks sosial	23, 24, 26, 28, 30	5
13	Memahami arti kalimat "InsyaAllah"	31	1
14	Mengidentifikasi penggunaan "InsyaAllah" dalam kehidupan sehari-hari	32, 34, 36, 38	3
15	Menganalisis nilai-nilai yang terkandung dalam "InsyaAllah"	33, 35, 37	2
16	Mengevaluasi penggunaan "InsyaAllah" dalam berbagai situasi	39, 40	2
Jumlah Keseluruhan soal yang valid			30

Lampiran 12 Soal Hasil Belajar Sebelum Uji Validitas (Pretes dan Posttes)

Soal Hasil Belajar Pretest

1. Bagaimana makna dari kalimat "Subhanallah" dalam kehidupan sehari-hari?
 - a. Mengingat kebesaran Allah dalam setiap kejadian
 - b. Memuji dan menyucikan Allah dari segala kekurangan
 - c. Memohon ampunan kepada Allah atas dosa-dosa
 - d. Mengucapkan syukur atas nikmat yang diberikan
2. Kalimat "Subhanallah" diucapkan saat ...
 - a. Melihat hal yang menakjubkan atau indah,
 - b. Memulai sesuatu
 - c. Mendapatkan kabar baik
 - d. Merasa bahagia
3. Apa makna dari kalimat tasbih dalam kaitannya dengan sifat-sifat Allah?
 - a. Menunjukkan bahwa Allah terbebas dari segala kekurangan
 - b. Menunjukkan bahwa Allah memiliki kasih sayang yang luas
 - c. Menunjukkan bahwa Allah memiliki kekuasaan yang besar
 - d. Menunjukkan bahwa Allah memberikan rezeki kepada makhluk-Nya
4. Rina sedang berjalan di taman dan melihat kupu-kupu yang indah dengan warna-warni yang menakjubkan. Ucapan yang paling tepat untuk mengungkapkan kekagumannya adalah...
 - a. "MasyaAllah" karena kupu-kupu membawa keberuntungan
 - b. "Alhamdulillah" karena ia merasa bersyukur bisa melihat kupu-kupu
 - c. "Subhanallah" karena keindahan kupu-kupu adalah bukti ciptaan Allah
 - d. "InsyaAllah" karena ia ingin melihat kupu-kupu lagi di lain waktu
5. Siti sedang bermain di halaman rumah setelah hujan. Tiba-tiba, ia melihat pelangi yang sangat indah muncul di langit. Sebagai seorang muslim, apa yang sebaiknya Siti ucapkan?
 - a. "Alhamdulillah", karena ia bersyukur bisa melihat pelangi
 - b. "MasyaAllah", karena pelangi membawa keberuntungan
 - c. "Subhanallah", karena pelangi adalah ciptaan Allah yang menakjubkan
 - d. "InsyaAllah", karena ia berharap bisa melihat pelangi lagi di lain waktu
6. Lina sedang berjalan-jalan di taman kota bersama ibunya. Ia melihat sekuntum bunga mawar yang sangat indah dengan warna merah cerah dan harum yang wangi. Sebagai seorang muslim, apa yang sebaiknya Lina ucapkan?
 - a. "Alhamdulillah", karena ia bersyukur bisa melihat bunga yang indah
 - b. "Subhanallah", karena keindahan bunga adalah ciptaan Allah yang menakjubkan
 - c. "MasyaAllah", karena bunga membawa keberuntungan
 - d. "InsyaAllah", karena ia ingin melihat bunga itu lagi di lain waktu
7. "Mengapa kita mengucapkan kalimat tasbih dalam kehidupan sehari-hari?"
 - a. Karena ingin memohon ampunan kepada Allah
 - b. Karena ingin mensucikan Allah dari segala kekurangan
 - c. Karena ingin memuji Allah atas segala nikmat-Nya
 - d. Karena ingin menyerahkan segala urusan kepada Allah
8. "Saat membaca Al-Qur'an, kita sering menemukan kalimat tasbih. Bagaimana hubungan antara kalimat tasbih dan keyakinan seorang muslim kepada Allah?"
 - a. Kalimat tasbih digunakan untuk memohon ampunan kepada Allah atas dosa-dosa
 - b. Kalimat tasbih menunjukkan rasa syukur atas nikmat yang diberikan Allah
 - c. Kalimat tasbih menunjukkan bahwa Allah Maha Suci dan terbebas dari segala kekurangan
 - d. Kalimat tasbih digunakan sebagai bentuk kepasrahan dalam menghadapi ujian hidup
9. Suatu hari, Dani melihat pemandangan pegunungan yang sangat indah. Ia merasa takjub dengan keindahan alam ciptaan Allah. Berdasarkan pengalaman tersebut, bagaimana

- kalimat "Subhanallah" mengingatkan kita tentang kebesaran Allah?
- Allah Maha Pengampun bagi semua umat-Nya
 - Allah Maha Besar dalam segala hal
 - Allah Maha Kuasa atas segala ciptaan-Nya
 - Allah Maha Pemurah kepada hamba-Nya
10. Ali sedang menyaksikan prosesi shalat Idul Fitri di lapangan. Ia mendengar imam dan jamaah mengucapkan takbir secara bersama-sama. Berdasarkan situasi tersebut, mengapa takbir diucapkan?
- Karena melihat keindahan alam
 - Karena mengakui kebesaran Allah
 - Karena mengungkapkan rasa syukur
 - Karena menyaksikan sesuatu yang baik
11. "Takbir sering diucapkan dalam berbagai ibadah dan kejadian tertentu. Menurut pendapatmu, mengapa takbir lebih menekankan pengagungan kepada Allah dibandingkan dengan tindakan baik lainnya, seperti menyayangi sesama atau bersyukur atas nikmat?"
- Karena takbir adalah cara untuk menunjukkan kasih sayang kepada sesama
 - Karena takbir adalah bentuk rasa syukur atas nikmat Allah
 - Karena takbir menunjukkan bahwa Allah Maha Besar dan lebih tinggi dari segala sesuatu
 - Karena takbir hanya boleh diucapkan pada waktu tertentu
12. "Takbir adalah ungkapan pengagungan kepada Allah yang sering diucapkan dalam berbagai keadaan. Jika kamu melihat peristiwa alam yang luar biasa, seperti gunung tinggi, lautan luas, atau langit yang indah, menurut pendapatmu, mengapa takbir merupakan ungkapan yang paling tepat untuk diucapkan dalam situasi tersebut?"
- Karena menunjukkan rasa syukur atas keindahan alam
 - Karena menyadari kebesaran Allah yang menciptakan alam semesta
 - Karena menunjukkan rasa kagum terhadap ciptaan manusia
 - Karena sebagai bentuk doa meminta perlindungan kepada Allah
13. "Setiap Muslim dianjurkan untuk mengucapkan takbir dalam berbagai kesempatan. Mengapa takbir disebut sebagai bagian dari dzikir?"
- Karena takbir adalah doa yang dipanjatkan kepada Allah
 - Karena takbir adalah bentuk syukur atas nikmat Allah
 - Karena takbir merupakan ungkapan pengagungan kepada Allah
 - Karena takbir hanya diucapkan pada hari raya
14. Saat seorang muslim melihat keindahan alam seperti gunung yang tinggi dan lautan yang luas, ia mengucapkan "Allahu Akbar". Mengapa kalimat takbir diucapkan dalam situasi tersebut?
- Karena Allah lebih besar dari semua ciptaan-Nya
 - Karena gunung dan lautan adalah tanda kasih sayang Allah
 - Karena takbir hanya boleh diucapkan saat sholat
 - Karena takbir adalah doa untuk meminta rezeki
15. Apa arti kalimat "MasyaAllah"?
- Allah Maha Pengasih
 - Allah Maha Kuasa
 - Apa yang dikehendaki Allah
 - Allah Maha Besar
16. Siti melihat temannya memenangkan lomba pidato dan semua orang merasa kagum. Jika kamu berada dalam situasi tersebut, bagaimana cara terbaik mengungkapkan rasa kagummu berdasarkan ajaran Islam? Jelaskan alasanmu!
- Mengucapkan Subhanallah, karena menunjukkan kekaguman pada ciptaan Allah
 - Mengucapkan Alhamdulillah, karena menunjukkan rasa syukur atas nikmat Allah
 - Mengucapkan MasyaAllah, karena menunjukkan kekaguman atas kehendak Allah
 - Mengucapkan Takbir, karena menunjukkan kebesaran Allah
17. Saat melihat keindahan pelangi setelah hujan turun, seorang muslim dianjurkan mengucapkan MasyaAllah. Apa alasan utama kita mengucapkan kalimat ini?

- a. Karena pelangi adalah tanda keberkahan setelah hujan
 - b. Karena ingin mengungkapkan kekaguman terhadap keindahan ciptaan Allah
 - c. Karena ingin meminta agar hujan segera berhenti
 - d. Karena ingin mengingatkan orang lain untuk bersyukur
18. Seorang teman melihat matahari terbenam yang sangat indah dan berkata "MasyaAllah". Bagaimana pendapatmu tentang penggunaan kalimat tersebut?
- a. Tepat, karena "MasyaAllah" diucapkan untuk mengagumi kebesaran ciptaan Allah
 - b. Tidak tepat, karena "MasyaAllah" hanya digunakan saat berdoa
 - c. Tidak tepat, karena lebih baik mengucapkan "Subhanallah"
 - d. Tepat, karena semua kata-kata baik bisa digunakan kapan saja
19. Ketika melihat adik berhasil menghafal surat pendek dengan baik, ucapan yang paling tepat untuk menunjukkan kekaguman adalah ...
- a. Subhanallah
 - b. Alhamdulillah
 - c. MasyaAllah
 - d. InsyaAllah
20. Siti melihat seorang temannya mendapatkan nilai tertinggi di kelas dan berkata, "MasyaAllah, hebat sekali!" Menurut pendapatmu, apakah penggunaan kata MasyaAllah dalam situasi ini sudah benar? Mengapa?
- a. Tidak, karena MasyaAllah hanya digunakan saat berdoa kepada Allah
 - b. Ya, karena MasyaAllah berarti bersyukur atas nikmat yang diberikan Allah
 - c. Tidak, karena MasyaAllah hanya boleh diucapkan saat mendapatkan kesulitan
 - d. Ya, karena MasyaAllah digunakan untuk mengagumi sesuatu yang terjadi atas kehendak Allah
21. Ketika kamu melihat pemandangan matahari terbenam yang sangat indah di pantai, kalimat yang paling tepat untuk diucapkan adalah ...
- a. MasyaAllah
 - b. Takbir
 - c. Subhanallah
 - d. Alhamdulillah
22. Jika kamu melihat seorang petani mendapatkan panen yang sangat melimpah setelah bekerja keras, apakah pernyataan berikut yang paling sesuai dengan makna "MasyaAllah"?
- a. Panen ini hanya terjadi karena kerja keras petani
 - b. Panen ini adalah hasil dari keberuntungan semata
 - c. Panen ini terjadi karena usaha petani dan kehendak Allah
 - d. Panen ini tidak ada hubungannya dengan Allah
23. Apa arti kalimat "InsyaAllah"?
- a. Jika Allah menghendaki
 - b. Semoga Allah memberi
 - c. Semua atas kehendak Allah
 - d. Allah Maha Pengasih
24. Siti ingin berjanji kepada temannya bahwa ia akan datang ke acara ulang tahunnya. Namun, ia juga tahu bahwa hanya Allah yang menentukan apakah rencananya bisa terlaksana atau tidak. Pernyataan yang paling tepat untuk diucapkan Siti adalah ...
- a. "InsyaAllah, aku akan datang ke ulang tahunmu."
 - b. "Aku pasti datang ke ulang tahunmu!"
 - c. "Aku tidak akan bisa datang."
 - d. "MasyaAllah, aku akan datang."
25. Mengapa penting bagi seseorang untuk mengatakan "InsyaAllah" saat berjanji atau merencanakan sesuatu di masa depan?
- a. Agar orang lain percaya bahwa ia pasti menepati janji
 - b. Karena segala sesuatu terjadi atas izin Allah
 - c. Untuk menunjukkan bahwa ia ragu terhadap rencananya
 - d. Supaya terlihat lebih sopan saat berbicara
26. Perhatikan dua pernyataan berikut:
Rina berkata, "Saya akan mengikuti perlombaan besok, InsyaAllah saya bisa."
Andi berkata, "Saya pasti menang dalam perlombaan besok tanpa perlu izin Allah."
Berdasarkan pernyataan tersebut, manakah yang menunjukkan sikap yang benar?
- a. Hanya pernyataan 1 yang benar
 - b. Hanya pernyataan 2 yang benar
 - c. Keduanya benar
 - d. Keduanya salah

27. Doni dan Siti sedang berbicara tentang rencana mereka untuk pergi ke taman besok. Doni berkata: "Saya pasti akan pergi besok tanpa ragu." Siti berkata: "Saya akan pergi besok, InsyaAllah." Berdasarkan pemahaman tentang "InsyaAllah", bagaimana pendapatmu?
- Doni lebih baik karena menunjukkan kepastian dalam rencananya
 - Siti lebih baik karena menunjukkan bahwa dia memahami bahwa segala sesuatu terjadi atas izin Allah
 - Keduanya salah karena tidak perlu merencanakan sesuatu dengan menyebut nama Allah
 - Doni dan Siti sama-sama benar karena yang penting mereka sudah membuat rencana
28. Bagaimana cara kamu menjelaskan penggunaan "InsyaAllah" saat berjanji kepada teman agar mereka memahami pentingnya berharap pada kehendak Allah?
- "InsyaAllah" digunakan untuk menyatakan bahwa segala sesuatu sudah pasti terjadi.
 - "InsyaAllah" digunakan untuk menunjukkan bahwa kita hanya mengandalkan usaha kita sendiri.
 - "InsyaAllah" digunakan untuk menyatakan harapan bahwa jika Allah menghendaki, pertemuan itu akan terjadi.
 - "InsyaAllah" digunakan untuk mengungkapkan bahwa kita tidak ingin bertemu.
29. Bagaimana kamu bisa menjelaskan kepada teman-temanmu bahwa penggunaan kalimat "InsyaAllah" menunjukkan harapan terhadap izin dan kehendak Allah? Jelaskan alasan di baliknya.
- "InsyaAllah" digunakan karena kita percaya segala sesuatu pasti terjadi sesuai kehendak Allah.
 - "InsyaAllah" digunakan untuk menunjukkan bahwa kita tidak perlu berusaha untuk mewujudkan rencana kita.
 - "InsyaAllah" digunakan untuk menunjukkan harapan bahwa jika Allah menghendaki, rencana itu akan terwujud.
 - "InsyaAllah" digunakan untuk menyatakan bahwa rencana kita akan terlaksana tanpa perlu doa dan usaha.
30. Kamu sudah belajar bahwa "InsyaAllah" memiliki makna yang dalam. Bagaimana kamu bisa menjelaskan kepada teman-temanmu mengapa kita mengucapkan "InsyaAllah" saat merencanakan sesuatu? Jelaskan dengan alasan yang tepat.
- "InsyaAllah" digunakan untuk menunjukkan bahwa kita hanya mengandalkan usaha kita sendiri.
 - "InsyaAllah" mengingatkan kita bahwa segala rencana dan harapan kita berada dalam kehendak Allah.
 - "InsyaAllah" digunakan untuk menunjukkan bahwa kita tidak perlu berusaha, karena segalanya akan terjadi tanpa usaha.
 - "InsyaAllah" berarti bahwa kita yakin segala sesuatu akan berhasil meski tanpa izin Allah.

Soal Hasil Belajar Postest

1. Dalam situasi seperti apa seseorang sebaiknya mengucapkan "Subhanallah"?
 - a. Saat melihat sesuatu yang luar biasa atau menakjubkan
 - b. Saat mengungkapkan rasa syukur atas nikmat yang diterima
 - c. Saat memohon ampunan kepada Allah atas kesalahan yang dilakukan
 - d. Saat menghadapi kesulitan dan membutuhkan pertolongan Allah
2. Kapan waktu yang tepat untuk mengucapkan "Subhanallah"?
 - a. Saat melihat sesuatu yang luar biasa atau indah
 - b. Ketika memulai suatu kegiatan
 - c. Ketika mendapat berita menggembirakan
 - d. Saat merasakan kebahagiaan
3. Mengapa seorang muslim dianjurkan untuk mengucapkan kalimat tasbih dalam kehidupan sehari-hari?
 - a. Karena tasbih merupakan bentuk pengakuan bahwa Allah Maha Suci dan tidak memiliki kekurangan
 - b. Karena tasbih menunjukkan bahwa Allah selalu memberikan rezeki kepada hamba-Nya
 - c. Karena tasbih menegaskan bahwa Allah memiliki kasih sayang yang luas terhadap makhluk-Nya
 - d. Karena tasbih merupakan cara untuk memohon pertolongan kepada Allah dalam menghadapi kesulitan
4. Saat liburan, Bayu pergi ke pegunungan dan melihat air terjun yang sangat indah serta jernih. Sebagai seorang muslim, apa ucapan yang paling tepat untuk mengungkapkan kekagumannya?
 - a. "InsyaAllah" karena ia ingin kembali melihat air terjun di masa depan
 - b. "Subhanallah" karena keindahan air terjun adalah bukti kebesaran Allah
 - c. "Alhamdulillah" karena ia bersyukur telah sampai di tempat itu dengan selamat
 - d. "MasyaAllah" karena air terjun tersebut diyakini membawa keberuntungan
5. Farhan sedang berkemah di pegunungan bersama keluarganya. Saat malam tiba, ia melihat langit dipenuhi bintang-bintang yang berkelap-kelip dengan sangat indah. Sebagai seorang muslim, apa yang sebaiknya Farhan ucapkan?
 - a. "Alhamdulillah", karena ia merasa bersyukur bisa melihat bintang di langit
 - b. "MasyaAllah", karena bintang-bintang dipercaya membawa keberuntungan
 - c. "InsyaAllah", karena ia berharap bisa melihat langit berbintang lagi di lain waktu
 - d. "Subhanallah", karena keindahan bintang-bintang adalah bukti kebesaran Allah
6. Rafi dan teman-temannya sedang berwisata ke air terjun. Saat sampai di lokasi, ia melihat air terjun yang sangat indah dengan air yang jernih dan suara gemuruh yang menenangkan. Sebagai seorang muslim, apa yang sebaiknya Rafi ucapkan?
 - a. "Alhamdulillah", karena ia merasa bersyukur bisa mengunjungi tempat tersebut
 - b. "MasyaAllah", karena air terjun dipercaya membawa keberuntungan
 - c. "InsyaAllah", karena ia berharap bisa datang ke tempat itu lagi di lain waktu
 - d. "Subhanallah", karena keindahan air terjun adalah bukti kebesaran Allah
7. "Apa tujuan utama dari mengucapkan kalimat 'Subhanallah' dalam kehidupan sehari-hari?"
 - a. Untuk menunjukkan rasa syukur atas nikmat Allah
 - b. Untuk mensucikan Allah dari segala kekurangan
 - c. Untuk meminta pertolongan kepada Allah
 - d. Untuk menunjukkan kepasrahan dalam menghadapi masalah
8. "Dalam kehidupan sehari-hari, seorang muslim dianjurkan untuk sering mengucapkan tasbih. Bagaimana kaitan kalimat tasbih dengan penghambaan seorang muslim kepada Allah?"
 - a. Kalimat tasbih merupakan cara untuk mengungkapkan rasa syukur atas nikmat yang diterima
 - b. Kalimat tasbih digunakan untuk memohon ampunan atas dosa yang telah dilakukan

- c. Kalimat tasbih diucapkan agar semua doa yang kita panjatkan segera dikabulkan
- d. Kalimat tasbih merupakan bentuk pengakuan bahwa Allah Maha Suci dan tidak memiliki kekurangan
9. Saat pergi ke pantai, Siti melihat ombak yang bergulung-gulung dengan indah dan langit senja yang berwarna jingga. Ia merasa kagum dengan keindahan alam yang diciptakan Allah. Apa yang bisa diingatkan oleh kalimat "Subhanallah" dalam situasi ini?
- Allah Maha Penyayang kepada makhluk-Nya
 - Allah Maha Pengampun bagi semua dosa
 - Allah Maha Kuasa atas segala ciptaan-Nya
 - Allah Maha Adil dalam memberikan rezeki
10. Saat Hari Raya Idul Adha, Hasan ikut bersama keluarganya ke masjid untuk melaksanakan shalat Id. Ia mendengar takbir dikumandangkan berkali-kali oleh jamaah. Berdasarkan situasi tersebut, apa makna dari takbir yang diucapkan?
- Karena melihat keindahan alam
 - Karena mengakui kebesaran Allah
 - Karena mengungkapkan rasa syukur
 - Karena menyaksikan sesuatu yang baik
11. "Dalam berbagai ibadah, seperti sholat dan hari raya, kita sering mengucapkan takbir. Jika kamu diminta menjelaskan kepada temanmu tentang pentingnya takbir dalam menunjukkan kebesaran Allah, bagaimana kamu menjelaskannya?"
- Takbir hanya diucapkan saat sholat dan hari raya, sehingga tidak dapat digunakan dalam situasi lain
 - Takbir menunjukkan bahwa kita harus selalu bersyukur atas semua nikmat yang diberikan Allah
 - Takbir digunakan sebagai cara untuk meminta ampunan kepada Allah atas dosa-dosa yang telah diperbuat
 - Takbir adalah bentuk pujian kepada Allah karena Allah Maha Besar dan lebih tinggi dari segala sesuatu
12. "Dalam kehidupan sehari-hari, takbir sering diucapkan dalam berbagai situasi. Menurut pendapatmu, dalam situasi manakah takbir paling tepat diucapkan untuk menunjukkan kebesaran Allah, dan mengapa?"
- Ketika melihat sesuatu yang indah
 - Saat menyaksikan kebesaran Allah dalam ciptaan-Nya
 - Setelah mendapatkan kabar baik
 - Ketika menghadapi ujian hidup yang berat
13. "Dalam kehidupan sehari-hari, kita sering mendengar seseorang mengucapkan takbir. Apa tujuan utama seseorang mengucapkan takbir?"
- Untuk memohon ampunan kepada Allah
 - Untuk mengagungkan kebesaran Allah
 - Untuk mengucapkan rasa syukur kepada Allah
 - Untuk meminta pertolongan kepada Allah
14. Ketika seorang muslim menghadapi kesulitan, ia sering mengucapkan "Allahu Akbar" untuk menguatkan hatinya. Mengapa takbir bisa memberikan ketenangan bagi seseorang?
- Karena menunjukkan bahwa Allah Maha Besar dan lebih berkuasa dari semua masalah
 - Karena takbir adalah cara meminta pertolongan dari manusia
 - Karena takbir hanya diucapkan saat senang saja
 - Karena takbir bisa membuat orang lain kagum
15. Apa makna dari kalimat "MasyaAllah"?
- Allah Maha Penyayang
 - Allah Maha Berkuasa
 - Segala sesuatu terjadi atas kehendak Allah
 - Allah Maha Agung
16. Bayu melihat temannya berhasil menghafal satu juz Al-Qur'an dengan lancar. Ia ingin mengungkapkan kekagumannya sesuai dengan ajaran Islam. Apa yang sebaiknya ia ucapkan dan mengapa?
- Subhanallah, karena Allah Maha Suci
 - Alhamdulillah, karena merasa bersyukur atas pencapaian teman
 - MasyaAllah, karena menunjukkan bahwa pencapaian tersebut terjadi atas kehendak Allah
 - Takbir, karena menunjukkan kebesaran Allah
17. Ketika melihat seorang teman memenangkan lomba menggambar dengan hasil yang sangat bagus, kamu mengucapkan MasyaAllah.

- Mengapa kalimat tersebut tepat digunakan dalam situasi ini?
- Karena menunjukkan rasa kagum bahwa prestasi tersebut terjadi atas kehendak Allah
 - Karena sebagai bentuk syukur atas keberhasilan teman
 - Karena ingin mendoakan agar teman selalu sukses
 - Karena semua orang mengucapkannya saat ada yang menang
18. Dalam kehidupan sehari-hari, kita sering mengucapkan "MasyaAllah" pada berbagai situasi. Jika ada seorang teman yang mengucapkan "MasyaAllah" setelah menyelesaikan tugas sekolah, menurut pendapatmu, apakah penggunaan ini sudah tepat? Mengapa?
- Ya, karena tugas sekolah adalah bentuk keberhasilan
 - Tidak, karena "MasyaAllah" lebih tepat digunakan untuk mengungkapkan kekaguman atas ciptaan Allah
 - Ya, karena semua pencapaian harus dihargai dengan "MasyaAllah"
 - Tidak, karena "MasyaAllah" hanya diucapkan saat beribadah
19. Bayu melihat temannya, Rina, memenangkan lomba membaca Al-Qur'an di sekolah. Apa ucapan yang paling tepat untuk mengungkapkan kekaguman atas keberhasilannya?
- Subhanallah
 - Alhamdulillah
 - MasyaAllah
 - InsyaAllah
20. Bayu dan Rina sedang berjalan-jalan ke pegunungan. Ketika melihat pemandangan yang sangat indah, Bayu berkata, "MasyaAllah, luar biasa ciptaan Allah ini!" Bagaimana pendapatmu tentang penggunaan kata MasyaAllah dalam situasi ini?
- Salah, karena MasyaAllah hanya diucapkan saat bersyukur atas nikmat Allah
 - Benar, karena MasyaAllah menunjukkan usaha manusia yang hebat
 - Salah, karena MasyaAllah tidak boleh diucapkan saat melihat keindahan alam
 - Benar, karena MasyaAllah diucapkan saat melihat keindahan ciptaan Allah
21. Jika kamu melihat bunga-bunga bermekaran dengan warna yang sangat indah, apa yang sebaiknya kamu ucapkan untuk menunjukkan kekaguman terhadap ciptaan Allah?
- Subhanallah
 - MasyaAllah
 - Alhamdulillah
 - Takbir
22. Seorang temanmu sangat rajin belajar dan akhirnya menjadi juara kelas. Bagaimana cara terbaik untuk menghubungkan keberhasilannya dengan makna "MasyaAllah"?
- Berpikir bahwa keberhasilannya hanya karena usaha sendiri
 - Mengatakan bahwa semua terjadi karena kehendak Allah dan usaha manusia
 - Menganggap keberhasilannya hanya kebetulan saja
 - Berpikir bahwa semua keberhasilan tergantung pada nasib
23. Apa makna dari kalimat "InsyaAllah"?
- Jika Allah mengizinkan
 - Semoga Allah merestui
 - Segala sesuatu atas kehendak Allah
 - Allah Maha Pemurah
24. Beni ingin pergi mengunjungi rumah neneknya minggu depan. Ia ingin memastikan rencana tersebut tetapi juga menyerahkan keputusannya kepada Allah. Kalimat yang paling tepat yang harus ia ucapkan adalah ...
- Alhamdulillah
 - MasyaAllah
 - InsyaAllah
 - Subhanallah
25. Seorang teman berjanji akan datang ke rumahmu besok dan berkata, "Aku akan datang, InsyaAllah." Bagaimana pendapatmu tentang sikap temanmu tersebut?
- Dia ragu-ragu untuk datang
 - Dia berharap bisa datang dengan izin Allah
 - Dia sudah pasti akan datang
 - Dia tidak benar-benar ingin datang
26. Siti dan Budi sedang berbincang:
Siti: "Aku berencana membantu ibu besok pagi, InsyaAllah."
Budi: "Aku pasti bisa melakukan semuanya sendiri tanpa InsyaAllah."
Dari percakapan di atas, apa kesimpulan yang dapat kita ambil?

- a. Siti menunjukkan sikap yang benar karena ia menyadari bahwa semua terjadi atas kehendak Allah
 - b. Budi menunjukkan sikap yang benar karena ia yakin pada kemampuannya sendiri
 - c. Keduanya menunjukkan sikap yang baik
 - d. Tidak ada yang menunjukkan sikap yang benar
27. Bagaimana sikap yang menunjukkan pemahaman yang benar terhadap makna "InsyaAllah" dalam kehidupan sehari-hari?
- a. Berjanji kepada teman tanpa menyebut InsyaAllah karena kita yakin pasti bisa menepatinya
 - b. Mengatakan InsyaAllah hanya ketika kita merasa ragu terhadap suatu rencana
 - c. Mengucapkan InsyaAllah setiap kali membuat rencana, karena kita sadar semuanya terjadi atas kehendak Allah
 - d. Tidak perlu mengucapkan InsyaAllah karena semua keputusan ada di tangan kita
28. Jika kamu berjanji untuk bertemu teman besok, apa alasan yang paling tepat untuk mengucapkan "InsyaAllah"?
- a. Karena kamu yakin pasti bertemu
 - b. Karena kamu berdoa agar Allah mengizinkan pertemuan tersebut
 - c. Karena kamu sudah menyiapkan semuanya
 - d. Karena kamu merasa sangat yakin bahwa pertemuan itu pasti terjadi
29. Jika temanmu bertanya kenapa kamu selalu mengucapkan "InsyaAllah" saat merencanakan sesuatu, apa penjelasan yang paling tepat untuk menjelaskan sikap yang terkandung dalam ucapan tersebut?
- a. "InsyaAllah" menunjukkan bahwa kita hanya mengandalkan usaha kita sendiri.
 - b. "InsyaAllah" menunjukkan bahwa kita percaya segalanya pasti terjadi sesuai dengan usaha kita.
 - c. "InsyaAllah" mengajarkan kita untuk menyandarkan segala harapan kita pada kehendak dan izin Allah.
 - d. "InsyaAllah" menunjukkan bahwa kita tidak percaya pada rencana atau usaha kita.
30. Dalam situasi kehidupan sehari-hari, bagaimana kamu menjelaskan mengapa kita mengucapkan "InsyaAllah" saat menghadapi sebuah tantangan atau merencanakan sesuatu? Berikan penjelasan yang logis.
- a. "InsyaAllah" digunakan untuk menunjukkan bahwa kita tidak percaya pada kemampuan kita sendiri.
 - b. "InsyaAllah" digunakan untuk menunjukkan bahwa kita berharap Allah memberikan kemudahan dalam menghadapi tantangan tersebut.
 - c. "InsyaAllah" berarti kita tidak perlu berdoa atau berusaha, karena segalanya sudah ditentukan.
 - d. "InsyaAllah" hanya digunakan untuk hal-hal yang tidak dapat kita rencanakan.

Lampiran 13 Kunci Jawaban Soal Hasil Belajar Setelah Uji Validitas (Pretes dan Posttes)

Kunci Jawaban Soal Hasil Belajar Pretes

1	B	11	B	21	A
2	A	12	B	22	C
3	A	13	C	23	A
4	C	14	A	24	A
5	C	15	C	25	C
6	A	16	C	26	C
7	B	17	B	27	B
8	C	18	A	28	A
9	C	19	C	29	C
10	B	20	D	30	A

Penskoran

Siswa Menjawab Betul : 1

Siswa Tidak menjawab/Jawaban Salah: 0

Untuk skor hasil belajar siswa dapat dilihat menggunakan rumus:

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{(\text{Skor yang diperoleh})}{\text{Jumlah soal}} \times 100$$

Kunci Jawaban Soal Hasil Belajar Postest

1	A	11	D	21	B
2	A	12	B	22	B
3	A	13	B	23	A
4	B	14	A	24	C
5	D	15	C	25	B
6	D	16	C	26	A
7	B	17	A	27	C
8	D	18	B	28	B
9	C	19	C	29	C
10	B	20	D	30	B

Penskoran

Siswa Menjawab Betul : 1

Siswa Tidak menjawab/Jawaban Salah: 0

Untuk skor hasil belajar siswa dapat dilihat menggunakan rumus:

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{(\text{Skor yang diperoleh})}{\text{Jumlah soal}} \times 100$$

Lampiran 14 Modul Ajar Kelas Eksperimen

Pertemuan 1

MODUL AJAR PAI KELAS ESKPERIMEN

A. INFORMASI UMUM	
Nama Penyusun	: Devi Purnama Sari HS
Institusi	: SD N 63 Lebong
Mata Pelajaran	: Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Bab 9	: Kalimat Tayibah Tasbih, Takbir, Masyaallah, dan Insyallah
Topik A	: Kalimat Tasbih dan takbir
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar (SD) Semester: 2 (Genap)
Fase/Kelas	: B/III (Tiga) Alokasi Waktu: 140 Menit
Tahun Pelajaran	: 2024/2025
Moda Pembelajaran	: Tatap Muka
Metode Pembelajaran	: Metode ceramah, simulasi, diskusi, demonstrasi dan penugasan
Model Pembelajaran	: <i>Game Based Learning</i>
Target Peserta Didik	: Peserta Didik Reguler/Tipikal
Jumlah Peserta didik	: 20 siswa
Profil Pelajar Pancasila	: <ol style="list-style-type: none"> 1. Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia, siswa diajak untuk memahami kebesaran Allah melalui keindahan alam dan mengamalkan kalimat tasbih sebagai wujud keimanan. 2. Bernalar Kritis, siswa dilatih untuk menganalisis tanda-tanda kebesaran Allah melalui fenomena alam, seperti gunung, lautan, atau pelangi.
Sarana dan Prasarana	: Laptop, Proyektor, Speaker
B. Kompetensi Inti	
1. Capaian Pembelajaran (CP) Peserta didik menghormati dan berbakti kepada orangtua dan guru, dan menyampaikan ungkapan-ungkapan (kalimat tayyibah) dalam keseharian. Peserta didik memahami arti	

<p>keragaman sebagai sebuah ketentuan dari Allah SWT. (sunnatullah). Peserta didik mengenal norma yang ada di lingkungan sekitarnya dan lingkungan yang lebih luas, percaya diri mengungkapkan pendapat pribadi, memahami pentingnya musyawarah untuk mencapai kesepakatan dan pentingnya persatuan.</p>
<p>2. Tujuan Pembelajaran</p> <p>2.1. Mengenal kalimat tasbih (Subhanallah) dan kalimat takbir (Allahu Akbar) beserta tulisan Arab dan artinya dengan benar.</p> <p>2.2. Menjelaskan makna kalimat tasbih dan takbir sebagai bentuk pengagungan kepada Allah SWT.</p> <p>2.3. Mengidentifikasi situasi dalam kehidupan sehari-hari yang tepat untuk mengucapkan kalimat tasbih dan takbir.</p> <p>2.4. Mengucapkan kalimat tasbih dan takbir dengan lafaz yang benar.</p> <p>2.5. Menunjukkan sikap kagum, syukur, dan rendah hati melalui penggunaan kalimat tasbih dan takbir dalam kehidupan sehari-hari.</p>
<p>3. Materi Pokok</p> <p>Kalimat Tasbih dan Takbir</p>
<p>4. Kegiatan Pembelajaran</p>
<p>a. Kegiatan Awal (20 Menit)</p>
<p>1) Guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa. Ice breaking: Nyanyian ringan atau tepuk semangat yang mengandung kata-kata "Subhanallah" dan "Allahu Akbar".</p> <p>2) Guru mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari: "Siapa yang pernah mendengar kata <i>Subhanallah</i> atau <i>Allahu Akbar</i>? Kapan biasanya kalian mengucapkannya?"</p> <p>3) Menyampaikan tujuan pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> Siswa mengenal arti dan makna kalimat tasbih (<i>Subhanallah</i>) dan takbir (<i>Allahu Akbar</i>). Siswa dapat menyebutkan dan mengamalkan kalimat tasbih dan takbir. <p>4) Guru menyampaikan bahwa hari ini kita akan bermain sambil belajar menggunakan game Canva.</p>
<p>b. Kegiatan Inti (100 Menit)</p>
<p>1. Memilih Game Sesuai Topik (10 Menit) Guru menampilkan dua game berbasis Canva: Game 1: "Kalimat Pilih Cepat" (Situasi muncul, siswa cepat memilih: Subhanallah atau Allahu Akbar) Game 2: "Teka Gambar Berkah" (Tebak gambar dan pilih kalimat pujian yang sesuai) Siswa melakukan voting berdasarkan alasan logis: "Game mana yang menurutmu akan lebih menantang dan mengasah pemahamanmu? Mengapa?"</p> <p>2. Penjelasan Konsep (15 Menit) Guru menjelaskan:</p>

Kalimat Tasbih dan Takbir dengan contoh situasi nyata.
Menampilkan slide Canva berisi teks Arab, latin, dan terjemahan.
Siswa diajak membandingkan dan mengelompokkan situasi kehidupan sehari-hari berdasarkan kalimat pujian yang sesuai (analisis).

Guru bertanya:

“Mengapa kalimat 'Subhaanallah' lebih tepat pada situasi ini dibandingkan 'Allahu Akbar'?”

3. Menjelaskan Aturan Game (10 Menit)

Guru menjelaskan teknis permainan.

Siswa diminta menyusun strategi kelompok:

“Bagaimana cara tim kalian bekerja sama agar bisa menjawab dengan cepat dan tepat? Siapa yang akan jadi juru bicara?”

4. Memainkan Game (45 Menit)

Game dimainkan sesuai pilihan.

Setiap putaran:

Gambar/kalimat/situasi muncul.

Siswa memilih kalimat: Subhaanallah atau Allahu Akbar.

Guru memberi poin dan umpan balik.

Setelah menjawab, siswa diminta menjelaskan alasannya (reasoning).

Guru memberi tantangan:

“Bisakah kalian menciptakan satu situasi lain yang sesuai dengan kalimat yang barusan dipilih?” (create)

5. Merangkum Pengetahuan (10 Menit)

Guru menampilkan peta konsep Canva:

“Kalimat untuk menyucikan Allah”: _____

“Kalimat untuk membesarkan Allah”: _____

Siswa melengkapi secara klasikal.

Siswa juga diajak mengevaluasi:

“Kalimat mana yang sering kalian gunakan? Mengapa demikian? Apakah sudah tepat penggunaannya selama ini?”

6. Melakukan Refleksi (10 Menit)

Guru bertanya reflektif:

“Apa yang kalian pelajari hari ini?”

“Kapan kalian bisa mengucapkan Subhaanallah?”

“Kapan kalian bisa mengucapkan Allahu Akbar?”

“Bagaimana kalimat-kalimat pujian ini bisa membentuk sikap kalian dalam kehidupan sehari-hari?” (evaluate & apply)

Siswa menjawab secara lisan atau mengisi jurnal refleksi singkat (bagi yang sudah bisa menulis mandiri).

c. Kegiatan Penutup (20 Menit)

1) Guru mengajak siswa menyimpulkan materi:

Kalimat Tasbih = “Subhanallah”

Kalimat Takbir = “Allahu Akbar”

Menyampaikan pesan moral:

“Dengan mengucapkan kalimat tasbih dan takbir, kita ingat kepada kebesaran Allah dan mensyukuri ciptaan-Nya.”

2) **Penilaian afektif dan kognitif** sederhana:

Siapa yang sudah bisa mengucapkannya dengan benar?

Ucapan bersama secara bergantian.

3) Guru menutup dengan doa bersama dan penguatan motivasi.

- 4) Memberikan **tugas rumah ringan**: Membuat gambar sederhana di kertas tentang ciptaan Allah yang membuat kita ingin mengucap *Subhanallah* atau *Allahu Akbar*.

Lebong, 20 April 2024
Mahasiswa



Devi Purnama Sari HS
NIM. 23871006

MODUL AJAR PAI KELAS ESKPERIMEN

A. INFORMASI UMUM	
Nama Penyusun	: Devi Purnama Sari HS
Institusi	: SD N 63 Lebong
Mata Pelajaran	: Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Bab 9	: Kalimat Tayibah Tasbih, Takbir, Masyaallah, dan Insyallah
Topik B	: Masyaa Allah dan Insyaa Allah
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar (SD) Semester: 2 (Genap)
Fase/Kelas	: B/III (Tiga) Alokasi Waktu: 140 Menit
Tahun Pelajaran	: 2024/2025
Moda Pembelajaran	: Tatap Muka
Metode Pembelajaran	: Metode ceramah, simulasi, dan diskusi
Model Pembelajaran	: <i>Game Based Learning</i>
Target Peserta Didik	: Peserta Didik Reguler/Tipikal
Jumlah Peserta didik	: 20 siswa
Profil Pelajar Pancasila	: <ol style="list-style-type: none">1. Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia, Siswa mengembangkan rasa syukur dan pengakuan terhadap kebesaran Allah dengan mengucapkan kalimat takbir secara benar dan penuh penghayatan.2. Gotong Royong, meningkatkan kerjasama dalam kelompok saat belajar dan bermain kuis.3. Kreatif, menumbuhkan kreativitas siswa dalam menghasilkan karya seni yang menggabungkan kalimat takbir dengan gambar kegiatan sehari-hari.4. Bernalar Kritis, mendorong siswa untuk berpikir kritis mengenai arti penting kalimat takbir dalam kehidupan sehari-hari.
Sarana dan Prasarana	: Laptop, Proyektor, Speaker

B. Kompetensi Inti	
1. Capaian Pembelajaran (CP)	Peserta didik menghormati dan berbakti kepada orangtua dan guru, dan menyampaikan ungkapan-ungkapan (kalimat tayyibah) dalam keseharian. Peserta didik memahami arti keragaman sebagai sebuah ketentuan dari Allah SWT. (sunnatullah). Peserta didik mengenal norma yang ada di lingkungan sekitarnya dan lingkunag yang lebih luas, percaya diri mengungkapkan pendapat pribadi, memahami pentingnya musyawarah untuk mencapai kesepakatan dan pentingnya persatuan.
2. Tujuan Pembelajaran	<p>2.1.Mengidentifikasi kalimat "Maa Syaa Allah" (ما شاء الله) dan "Insyaa Allah" (إن شاء الله) dalam tulisan Arab dan latin dengan benar.</p> <p>2.2.Menjelaskan makna kalimat "Maa Syaa Allah" dan "Insyaa Allah" secara sederhana.</p> <p>2.3.Menjelaskan fungsi dan penggunaan kalimat "Maa Syaa Allah" dan "Insyaa Allah" dalam situasi kehidupan sehari-hari.</p> <p>2.4.Melafalkan kalimat "Maa Syaa Allah" dan "Insyaa Allah" dengan benar dan fasih.</p> <p>2.5.Menggunakan kalimat tersebut secara tepat dalam percakapan sederhana.</p> <p>2.6.Menunjukkan sikap rendah hati, kagum, dan berserah diri melalui pembiasaan penggunaan kalimat "Maa Syaa Allah" dan "Insyaa Allah"</p>
3. Materi Pokok	Masyaa Allah dan Insyaa Allah
4. Kegiatan Pembelajaran	
a. Kegiatan Awal (20 Menit)	
<ol style="list-style-type: none"> 1) Guru membuka pelajaran dengan salam dan doa. 2) Ice breaking: Menyanyikan lagu Islami ringan yang menyebutkan “Insyaa Allah” (seperti lagu Maher Zain). 3) Guru bertanya: “Siapa yang pernah mendengar kata 'Maa Syaa Allah' atau 'Insyaa Allah'? Kapan biasanya diucapkan?” 4) Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini. 5) Menjelaskan bahwa pembelajaran akan dilakukan melalui permainan interaktif di Canva. 	
b. Kegiatan Inti (100 Menit)	
1. Memilih Game Sesuai Topik (10 Menit)	<p>Guru menampilkan 2 pilihan game interaktif dari Canva: “Kartu Kalimat”: cocokkan situasi dengan kalimat Maa Syaa Allah atau Insyaa Allah. “Roda Kejutan”: roda berputar menunjukkan situasi, siswa memilih ucapan yang tepat. Sebelum memilih, siswa diajak berdiskusi: “Menurutmu, game mana yang paling bisa mengasah kemampuan berpikir dan memahami konteks kalimat? Mengapa?” (Keterampilan: Menganalisis pilihan dan mengevaluasi manfaat game)</p>
2. Penjelasan Konsep (15 Menit)	<p>Guru menjelaskan: Maa Syaa Allah: Ucapan kagum atau takjub. Insyaa Allah: Ucapan untuk menyatakan harapan/niat di masa depan. Canva berisi teks dan ilustrasi ditampilkan. “Coba amati gambar ini, menurutmu lebih tepat mengucapkan kalimat apa? Mengapa?”</p>

“Bisakah kalian mencari kesamaan dan perbedaan antara kedua kalimat ini?”
(Analisis dan klasifikasi)

3. Menjelaskan Aturan Game (10 Menit)

Guru menjelaskan aturan main:
Kelompok bergiliran menjawab.
Benar = 10 poin, salah = 0 poin.
Tambahan:

“Bagaimana strategi kelompok kalian agar dapat menjawab dengan cepat dan tepat?”

“Siapa yang akan jadi penjawab utama dan kenapa?” (Evaluasi strategi dan kolaborasi)

4. Memainkan Game (50 Menit)

Guru memandu permainan:
Menampilkan situasi dari Canva.
Siswa menebak kalimat: Maa Syaa Allah atau Insyaa Allah.
Setelah menjawab, siswa diminta menjelaskan alasannya.
Guru memancing berpikir tingkat tinggi:

“Bagaimana jika situasinya berubah sedikit, apakah jawabannya tetap sama? Mengapa?” (Analisis konteks)

“Coba buat satu situasi baru dan ajukan ke kelompok lain. Kalimat apa yang cocok?” (Kreasi)

5. Merangkum Pengetahuan (10 Menit)

Guru dan siswa menyimpulkan makna dan penggunaan kalimat.
Canva interaktif (mindmap) diisi bersama:

“Kalimat kagum”: _____

“Kalimat saat berencana”: _____

“Dari semua situasi yang kita mainkan, mana yang paling sulit? Mengapa?”

“Jika kalian diminta menjelaskan perbedaan kedua kalimat ini kepada adik kelas, bagaimana cara kalian menyampaikannya?” (Evaluasi dan penyusunan ulang informasi)

6. Melakukan Refleksi (5 Menit)

Guru bertanya reflektif:

“Apa yang kalian pelajari hari ini?”

“Kapan kamu akan menggunakan kalimat Maa Syaa Allah?”

“Apakah kalian merasa senang belajar lewat game?”

“Bagaimana kalian bisa menerapkan kalimat ini dalam kehidupan sehari-hari, misalnya di rumah atau saat bermain?”

“Kalau kalian membuat game sendiri tentang kalimat ini, seperti apa bentuknya?”

c. Kegiatan Penutup (20 Menit)

- 1) Guru mengulang kembali pelajaran hari ini secara ringkas.
- 2) Memberi penguatan moral:
“Maa Syaa Allah kita ucapkan sebagai rasa kagum. Insyaa Allah kita ucapkan saat janji atau rencana agar tidak sombong.”
- 3) Guru membimbing siswa menulis satu contoh kalimat pendek menggunakan “Insyaa Allah” dan “Maa Syaa Allah” di buku catatan.
- 4) Doa penutup dan salam.
- 5) Tugas rumah: Membuat gambar sederhana tentang kejadian sehari-hari lalu menuliskan kalimat “Insyaa Allah” atau “Maa Syaa Allah” yang sesuai.

Modul Ajar PAI dan Budi Pekerti SD Kelas 3

Lebong, 20 April 2024
Mahasiswa



Devi Purnama Sari HS
NIM. 23871006

Lampiran 15 Modul Ajar Kelas Kontrol

Pertemuan 1

MODUL AJAR PAI KELAS KONTROL

A. INFORMASI UMUM	
Nama Penyusun	: Devi Purnama Sari HS
Institusi	: SD N 63 Lebong
Mata Pelajaran	: Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Bab 9	: Kalimat Tayibah Tasbih, Takbir, Masyaallah, dan Inshaallah
Topik A	: Kalimat Tasbih dan Takbir
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar (SD) Semester: 2 (Genap)
Fase/Kelas	: B/III (Tiga) Alokasi Waktu: 140 Menit
Tahun Pelajaran	: 2024/2025
Moda Pembelajaran	: Tatap Muka
Metode Pembelajaran	: Metode ceramah dan tanya jawab
Model Pembelajaran	: Model Pembelajaran Guru Sentris (<i>Teacher-Centered</i>)
Target Peserta Didik	: Peserta Didik Reguler/Tipikal
Jumlah Peserta didik	: 20 siswa
Profil Pelajar Pancasila	: <ol style="list-style-type: none">Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia, siswa diajak untuk memahami kebesaran Allah melalui keindahan alam dan mengamalkan kalimat tasbih sebagai wujud keimanan.Bernalar Kritis, siswa dilatih untuk menganalisis tanda-tanda kebesaran Allah melalui fenomena alam, seperti gunung, lautan, atau pelangi.
Sarana dan Prasarana	: Laptop, Proyektor, Speaker
B. Kompetensi Inti	
1. Capaian Pembelajaran (CP) <p>Peserta didik menghormati dan berbakti kepada orangtua dan guru, dan menyampaikan ungkapan-ungkapan (kalimat tayyibah) dalam keseharian. Peserta didik memahami arti keragaman sebagai sebuah ketentuan dari Allah SWT. (sunnatullah). Peserta didik mengenal norma yang ada di lingkungan sekitarnya dan lingkungan yang lebih luas,</p>	

percaya diri mengungkapkan pendapat pribadi, memahami pentingnya musyawarah untuk mencapai kesepakatan dan pentingnya persatuan.

2. Tujuan Pembelajaran

- 2.1.Siswa mampu menjelaskan pengertian kalimat tasbih "Subhanallah" dengan benar.
- 2.2.Siswa mampu menyebutkan manfaat membaca kalimat tasbih dalam kehidupan sehari-hari.
- 2.3.Siswa mampu menghafalkan kalimat tasbih dengan lancar.
- 2.4.Siswa menunjukkan rasa syukur kepada Allah SWT dengan membiasakan membaca kalimat tasbih dalam kehidupan sehari-hari.
- 2.5.Siswa memiliki sikap rendah hati dengan menyadari keagungan Allah melalui bacaan tasbih.

3. Materi Pokok

Kalimat Tasbih dan Takbir

4. Kegiatan Pembelajaran

a. Kegiatan Awal (20 Menit)

- 1) Guru memberi salam, doa, dan mengabsen siswa.
- 2) Guru melakukan **apersepsi** dengan pertanyaan pemantik:
"Apa yang kalian katakan saat melihat pelangi atau pemandangan yang indah?"
"Apa yang sering kalian ucapkan saat mendengar adzan atau takbir hari raya?"
- 3) Guru menyampaikan **tujuan pembelajaran** hari ini:
 - a) Mengetahui makna dan kapan kalimat itu diucapkan.
 - b) Mengetahui makna dan kapan kalimat itu diucapkan.
 - c) Melatih mengucapkannya dengan benar.
- 4) Guru menumbuhkan **motivasi belajar** dengan mengatakan bahwa kalimat tasbih dan takbir adalah bentuk pujian kepada Allah yang bisa mendekatkan diri kepada-Nya

b. Kegiatan Inti (100 Menit)

- 1) Penyampaian Materi
 - a) Guru menjelaskan bahwa:

Kalimat tasbih adalah *Subhanallah* (سبحان الله) yang artinya *Maha Suci Allah*.

Kalimat takbir adalah *Allahu Akbar* (الله أكبر) yang artinya *Allah Maha Besar*.
 - b) Menjelaskan fungsi dan waktu penggunaannya, misalnya:

Tasbih: saat melihat hal indah atau menyadari kesempurnaan ciptaan Allah.

Takbir: saat salat, hari raya, atau saat memuji kebesaran Allah.
 - c) Menuliskan lafaz Arab dan latin di papan tulis.
 - d) Mencontohkan pelafalan yang benar, lalu siswa mengikuti.
- 2) Tanya Jawab Terbimbing
 - a) Guru memberikan pertanyaan seperti:
Apa arti kalimat *Subhanallah*?

Kapan kalian mengucapkan *Allahu Akbar*?

Mengapa kita perlu memuji Allah?

- b) Siswa menjawab secara lisan.
 - c) Guru memberikan penguatan dan koreksi jika diperlukan.
- 3) Latihan dan Pengulangan
- a) Guru membagikan lembar kerja sederhana berisi:
Menjodohkan lafaz Arab dengan artinya.

Menulis 2 kalimat pendek menggunakan tasbih dan takbir.

Mewarnai gambar yang sesuai (misalnya anak melihat pelangi dan mengucapkan Subhanallah).
 - b) Guru membimbing siswa selama pengerjaan.
- 4) Evaluasi Lisan
- Guru menunjuk beberapa siswa untuk:
- Melafalkan kalimat tasbih dan takbir.
 - Menyebutkan waktu penggunaannya.
 - Menceritakan pengalaman mereka saat mengucapkannya.

c. Kegiatan Penutup (20 Menit)

- 1) Guru dan siswa merangkum pembelajaran hari ini bersama:
Kalimat tasbih: *Subhanallah* → “Maha Suci Allah”

Kalimat takbir: *Allahu Akbar* → “Allah Maha Besar”
- 2) Guru memberikan penguatan moral:
“Anak saleh dan salehah selalu mengingat Allah, termasuk dengan mengucapkan tasbih dan takbir dalam kehidupan sehari-hari.”
- 3) Guru mengajak siswa mengulang lafaz tasbih dan takbir bersama-sama.
- 4) Menyampaikan tugas rumah:

Menulis kalimat tasbih dan takbir di buku tulis beserta penggunaannya dalam satu kalimat pendek.
- 5) Doa penutup dan salam.

Lebong, 08 Mei 2024
Mahasiswa



Devi Purnama Sari HS
NIM. 23871006

Pertemuan 2

MODUL AJAR PAI KELAS KONTROL

A. INFORMASI UMUM	
Nama Penyusun	: Devi Purnama Sari HS
Institusi	: SD N 63 Lebong
Mata Pelajaran	: Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Bab 9	: Kalimat Tayibah Tasbih, Takbir, Masyaallah, dan Inshaallah
Topik B	: Kalimat Masya Allah dan Insha Allah
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar (SD) Semester: 2 (Genap)
Fase/Kelas	: B/III (Tiga) Alokasi Waktu: 140 Menit
Tahun Pelajaran	: 2024/2025
Moda Pembelajaran	: Tatap Muka
Metode Pembelajaran	: Metode ceramah dan tanya jawab
Model Pembelajaran	: Model Pembelajaran Guru Sentris (<i>Teacher-Centered</i>)
Target Peserta Didik	: Peserta Didik Reguler/Tipikal
Jumlah Peserta didik	: 20 siswa
Profil Pelajar Pancasila	: <ol style="list-style-type: none">1. Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia, Siswa mengembangkan rasa syukur dan pengakuan terhadap kebesaran Allah dengan mengucapkan kalimat takbir secara benar dan penuh penghayatan.2. Gotong Royong, meningkatkan kerjasama dalam kelompok saat belajar dan bermain kuis.3. Kreatif, menumbuhkan kreativitas siswa dalam menghasilkan karya seni yang menggabungkan kalimat takbir dengan gambar kegiatan sehari-hari.4. Bernalar Kritis, mendorong siswa untuk berpikir kritis mengenai arti penting kalimat takbir dalam kehidupan sehari-hari.
Sarana dan Prasarana	: Laptop, Proyektor, Speaker

B. Kompetensi Inti	
1. Capaian Pembelajaran (CP)	
	<p>Peserta didik menghormati dan berbakti kepada orangtua dan guru, dan menyampaikan ungkapan-ungkapan (kalimat tayyibah) dalam keseharian. Peserta didik memahami arti keragaman sebagai sebuah ketentuan dari Allah SWT. (sunnatullah). Peserta didik mengenal norma yang ada di lingkungan sekitarnya dan lingkungan yang lebih luas, percaya diri mengungkapkan pendapat pribadi, memahami pentingnya musyawarah untuk mencapai kesepakatan dan pentingnya persatuan.</p>
2. Tujuan Pembelajaran	
	<p>2.1. Mengidentifikasi kalimat "Maa Syaa Allah" (ما شاء الله) dan "Insyaa Allah" (إن شاء الله) dalam tulisan Arab dan latin dengan benar.</p> <p>2.2. Menjelaskan makna kalimat "Maa Syaa Allah" dan "Insyaa Allah" secara sederhana.</p> <p>2.3. Menjelaskan fungsi dan penggunaan kalimat "Maa Syaa Allah" dan "Insyaa Allah" dalam situasi kehidupan sehari-hari.</p> <p>2.4. Melafalkan kalimat "Maa Syaa Allah" dan "Insyaa Allah" dengan benar dan fasih.</p> <p>2.5. Menggunakan kalimat tersebut secara tepat dalam percakapan sederhana.</p> <p>2.6. Menunjukkan sikap rendah hati, kagum, dan berserah diri melalui pembiasaan penggunaan kalimat "Maa Syaa Allah" dan "Insyaa Allah"</p>
3. Materi Pokok	Kalimat Masya Allah dan Insya Allah
4. Kegiatan Pembelajaran	
a. Kegiatan Awal (20 Menit)	
	<ol style="list-style-type: none"> 1) Guru memberi salam, doa bersama, dan mengecek kehadiran. 2) Guru mengajukan pertanyaan pengantar: <ul style="list-style-type: none"> “Apa yang kalian katakan saat melihat sesuatu yang indah?” “Apa yang kalian ucapkan saat berjanji kepada teman?” 3) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran: <ul style="list-style-type: none"> Mengenal kalimat "Maa Syaa Allah" dan "Insyaa Allah". Menjelaskan makna dan kapan kalimat itu diucapkan. Melatih pelafalannya dengan benar. 4) Guru menyampaikan pentingnya menggunakan kalimat-kalimat tersebut sebagai bentuk penghambaan kepada Allah SWT.
b. Kegiatan Inti (100 Menit)	
	<ol style="list-style-type: none"> 1) Penyampaian Materi <ol style="list-style-type: none"> a) Guru menjelaskan: <ul style="list-style-type: none"> Kalimat "Maa Syaa Allah" (ما شاء الله) berarti "Itu atas kehendak Allah", digunakan saat melihat sesuatu yang indah atau menakjubkan. Kalimat "Insyaa Allah" (إن شاء الله) berarti "Jika Allah menghendaki", digunakan saat berjanji atau merencanakan sesuatu. b) Guru menuliskan lafaz Arab dan latin di papan tulis serta artinya.

c) Guru memberikan contoh penggunaannya dalam kalimat:

“Maa Syaa Allah, bunganya cantik sekali.”

“Besok saya ikut piknik, Insyaa Allah.”

2) Tanya Jawab

a) Guru memberikan pertanyaan untuk menguji pemahaman:

“Apa arti ‘Maa Syaa Allah’?”

“Kapan kita mengucapkan ‘Insyaa Allah’?”

b) Guru memberikan contoh situasi, dan siswa menebak kalimat yang tepat digunakan.

c) Diskusi ringan tentang adab saat berjanji atau mengagumi ciptaan Allah.

3) Latihan Menulis dan Lisan

a) Siswa diminta:

Menyalin lafaz Arab dan latin kalimat “Maa Syaa Allah” dan “Insyaa Allah”.

Menulis masing-masing satu kalimat pendek yang menggunakan kedua kalimat tersebut.

Membacakan hasilnya di depan kelas.

b) Guru memberikan koreksi dan apresiasi.

4) Evaluasi Lisan Singkat

Guru menunjuk beberapa siswa secara acak:

Melafalkan kedua kalimat dengan benar.

Menjelaskan artinya secara sederhana.

Memberi contoh penggunaannya secara spontan.

c. Kegiatan Penutup (20 Menit)

1) Guru mengajak siswa menyimpulkan:

Kalimat *Maa Syaa Allah* menunjukkan kekaguman pada ciptaan Allah.

Kalimat *Insyaa Allah* menunjukkan harapan dan ketergantungan kepada kehendak Allah.

2) Guru mengulang lafaz bersama siswa secara serempak.

3) Guru memberi pesan moral:

“Dengan kalimat-kalimat ini, kita selalu ingat bahwa semua terjadi karena kehendak Allah.”

4) Guru memberi tugas rumah:

Buat gambar sederhana yang mencerminkan kalimat *Maa Syaa Allah* atau *Insyaa Allah*, dan tuliskan kalimatnya.

5) Doa bersama dan salam penutup.

Lebong, 08 Mei 2024

Mahasiswa



Devi Purnama Sari HS

NIM. 23871006

Lampiran 16 Lembar Validasi Instrumen Tes

Lembar Validitas Instrumen Tes Soal HOTS

Dengan Hormat,

Saya memohon bantuan kepada Bapak/Ibu untuk bersedia mengisi lembar validitas tes kemampuan pemahaman konsep. Instrumen tes ini memiliki tujuan mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai tes yang saya gunakan dalam penelitian. Penilaian saran dan koreksi dari Bapak/ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas dari instrumen yang saya gunakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu mengisi validitas instrumen ini saya mengucapkan terimakasih.

Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan Aplikasi Canva Dan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS) Terhadap Hasil Belajar (Studi Quasi Eksperimen pada Mata Pelajaran PAI Kelas III di SD N 63 Lebong)
Penyusun : Devi Purnama Sari HS
Prodi/Universitas : Pascasarjana PAI/Institut Agama Islam Negeri Curup
Tujuan : Untuk mengukur validitas tes soal HOTS

Petunjuk Penilaian Angket

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir lembar penilaian dengan ketentuan sebagai berikut:

Skor 5 : sangat baik

Skor 4 : Baik

Skor 3 : Cukup Baik

Skor 2 : Tidak Baik

Skor 1 : Sangat Tidak Baik

Nama Validator : _____
 NIP : _____
 Jabatan/Instansi : _____
 Tanggal Validator : _____

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Isi						
Kesesuaian Teknik Penilaian dengan Tujuan Pembelajaran						
1	Ketepatan pemilihan teknik penilaian dengan tujuan pembelajaran					
2	Ketepatan dengan materi					
3	Kesesuaian soal dengan indikator kemampuan berpikir Tingkat tinggi					
4	Keterwakilan indikator dalam pencapaian tujuan pembelajaran					
Kelengkapan dan ketepatan instrument						
5	Ketepatan kunci jawaban soal					
6	Keberadaan pedoman penskoran					
7	Ketepatan pedoman penskoran dalam menilai kemampuan berpikir Tingkat tinggi					
Konstruksi Soal						
8	Kejelasan petunjuk mengerjakan soal					
9	Kebenaran materi kalimat tayibah yang diajarkan di tingkat kelas yang digunakan (SD/MI Kelas III)					
10	Kejelasan soal dalam mengukur hasil belajar sesuai dengan indikator kemampuan berpikir Tingkat tinggi					
Aspek Bahasa						
11	Kejelasan bahasa yang digunakan sehingga tidak menimbulkan penafsiran ganda					
12	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kaidah Bahasa Indonesia					
13	Keefektifan dan koefisien penggunaan bahasa					
14	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa					

SARAN

KESIMPULAN

Instrumen penilaian tes uraian pada materi Kalimat Tayibah ini dinyatakan:

	Layak digunakan untuk uji coba
	Layak digunakan untuk di uji coba setelah revisi
	Tidak layak digunakan untuk uji coba

(mohon diberi tanda ceklist (√) pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Lebong,.....,..... 2024
Validator

Lembar Validitas
Instrumen Tes Hasil Belajar Siswa

Dengan Hormat,

Saya memohon bantuan kepada Bapak/Ibu untuk bersedia mengisi lembar validitas tes kemampuan pemahaman konsep. Instrumen tes ini memiliki tujuan mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai tes yang saya gunakan dalam penelitian. Penilaian saran dan koreksi dari Bapak/ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas dari instrument yang saya gunakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu mengisi validitas instrument ini saya mengucapkan terimakasih.

Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan Aplikasi Canva Dan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS) Terhadap Hasil Belajar (Studi Quasi Eksperimen pada Mata Pelajaran PAI Kelas III di SD N 63 Lebong)
Penyusun : Devi Purnama Sari HS
Prodi/Universitas : Pascasarjana PAI/Institut Agama Islam Negeri Curup
Tujuan : Untuk mengukur validitas tes hasil belajar siswa

Petunjuk Penilaian Angket

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir lembar penilaian dengan ketentuan sebagai berikut:

Skor 5 : sangat baik

Skor 4 : Baik

Skor 3 : Cukup Baik

Skor 2 : Tidak Baik

Skor 1 : Sangat Tidak Baik

Nama Validator : _____
 NIP : _____
 Jabatan/Instansi : _____
 Tanggal Validator : _____

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Isi						
Kesesuaian Teknik Penilaian dengan Tujuan Pembelajaran						
1	Ketepatan pemilihan teknik penilaian dengan tujuan pembelajaran					
2	Ketepatan dengan materi					
3	Kesesuaian soal dengan indikator kemampuan hasil belajar siswa					
4	Keterwakilan indikator dalam pencapaian tujuan pembelajaran					
Kelengkapan dan ketepatan instrument						
5	Ketepatan kunci jawaban soal					
6	Keberadaan pedoman penskoran					
7	Ketepatan pedoman penskoran dalam menilai hasil belajar siswa					
Konstruksi Soal						
8	Kejelasan petunjuk mengerjakan soal					
9	Kebenaran materi kalimat tayibah yang diajarkan di tingkat kelas yang digunakan (SD/MI Kelas III)					
10	Kejelasan soal dalam mengukur hasil belajar sesuai dengan indikator hasil belajar siswa					
Aspek Bahasa						
11	Kejelasan bahasa yang digunakan sehingga tidak menimbulkan penafsiran ganda					
12	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kaidah Bahasa Indonesia					
13	Keefektifan dan koefisien penggunaan bahasa					
14	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa					

SARAN

KESIMPULAN

Instrumen penilaian tes uraian pada materi Kalimat Tayibah ini dinyatakan:

	Layak digunakan untuk uji coba
	Layak digunakan untuk di uji coba setelah revisi
	Tidak layak digunakan untuk uji coba

(mohon diberi tanda ceklist (√) pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Lebong,.....,..... 2024
Validator

Correlations														
		Soal01	Soal02	Soal03	Soal04	Soal05	Soal06	Soal07	Soal08	Soal09	Soal10	Soal11	Soal12	Total
Soal10	Pearson Correlation	-.126	.063	.028	.035	.008	-.314	.037	.035	.119	1	-.127	.158	.169
	Sig. (2-tailed)	.556	.769	.895	.872	.971	.135	.863	.872	.579		.555	.460	.430
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
Soal11	Pearson Correlation	.189	.309	.167	.187	.088	.505*	.099	.172	.363	-.127	1	.100	.488*
	Sig. (2-tailed)	.377	.141	.435	.383	.683	.012	.645	.421	.082	.555		.641	.016
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
Soal12	Pearson Correlation	-.167	.463*	.407*	.432*	.094	.083	-.127	.046	.255	.158	.100	1	.408*
	Sig. (2-tailed)	.436	.023	.049	.035	.664	.700	.554	.831	.229	.460	.641		.048
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
Total	Pearson Correlation	.262	.806**	.634**	.763**	.559**	.721**	.305	.673**	.586**	.169	.488*	.408*	1
	Sig. (2-tailed)	.216	.000	.001	.000	.005	.000	.148	.000	.003	.430	.016	.048	
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).														
*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).														

Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.824	9

Lampiran 18 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal Tes Uraian HOTS

Statistics													
		Soal01	Soal02	Soal03	Soal04	Soal05	Soal06	Soal07	Soal08	Soal09	Soal10	Soal11	Soal12
N	Valid	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean		2.04	1.21	1.04	1.17	1.25	1.33	1.17	1.29	1.54	1.29	1.25	1.29
Maximum		4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3

Lampiran 12: Hasil Uji Daya Pembeda Soal Tes Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS)

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Soal01	13.83	35.971	.066	.775
Soal02	14.67	30.406	.747	.688
Soal03	14.83	32.145	.534	.712
Soal04	14.71	30.998	.694	.695
Soal05	14.63	31.810	.410	.725
Soal06	14.54	30.781	.632	.699
Soal07	14.71	36.042	.179	.749
Soal08	14.58	31.123	.569	.705
Soal09	14.33	32.319	.467	.719
Soal10	14.58	37.384	-.024	.784
Soal11	14.63	33.114	.340	.734
Soal12	14.58	34.688	.276	.740

Lampiran 19 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Tes Hasil Belajar Siswa

		Soal01	Soal02	Soal03	Soal04	Soal05	Soal06	Soal07	Soal08	Soal09	Soal10	Soal11	Soal12	Soal13	Soal14	Soal15	Soal16	Soal17	Soal18	Soal19	Soal20	Soal21	Soal22	Soal23	Soal24	Soal25	Soal26	Soal27	Soal28	Soal29	Soal30	Soal31	Soal32	Soal33	Soal34	Soal35	Soal36	Soal37	Soal38	Soal39	Soal40	Total	
Soal01	Pearson Correlation	1	.574**	.238	.073	.122	.116	.348	.321	.415*	.178	.348	.178	.495*	.194	.060	.155	.225	-.103	.238	-.059	.122	-.229	.348	.046	-.059	.415*	.290	-.059	.574**	.290	.238	.238	.290	.238	.191	.242	.238	.242	.073	.348	.464*	
	Sig. (2-tailed)		.003	.262	.736	.569	.588	.096	.126	.044	.406	.096	.406	.014	.364	.780	.471	.289	.630	.262	.783	.569	.281	.096	.831	.783	.044	.169	.783	.003	.169	.262	.262	.169	.262	.372	.254	.262	.254	.736	.096	.023	
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
Soal02	Pearson Correlation	.574**	1	.260	.519**	.395	.589**	.193	.697**	.476*	.476*	.395	.476*	.122	.243	-.146	.193	.356	.395	.450*	.476*	.395	.451*	.193	.451*	.053	.476*	.130	.476*	.395	.519**	.071	.260	.130	.260	.015	.348	.071	.348	.130	.395	.674**	
	Sig. (2-tailed)	.003		.219	.009	.056	.002	.366	.000	.019	.019	.056	.019	.569	.253	.497	.365	.087	.056	.027	.019	.056	.027	.366	.027	.806	.019	.546	.019	.056	.009	.742	.219	.546	.219	.943	.096	.742	.096	.546	.056	.000	
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
Soal03	Pearson Correlation	.238	.260	1	.365	.450*	-.033	.260	.115	.149	.348	.260	.348	.238	.033	-.151	-.078	.480*	.260	.289	-.050	.450*	-.115	.260	.346	-.248	.149	-.183	-.050	.260	.000	.111	-.244	.183	.111	-.131	.026	.111	.238	.000	.071	.317	
	Sig. (2-tailed)	.262	.219		.079	.027	.880	.219	.591	.487	.096	.219	.096	.262	.880	.481	.718	.018	.219	.171	.818	.027	.591	.219	.097	.242	.487	.393	.818	.219	1.000	.605	.250	.393	.605	.542	.902	.605	.262	1.000	.742	.131	
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
Soal04	Pearson Correlation	.073	.519**	.365	1	.519**	.535**	.324	.395	.204	.408*	.130	.408*	.073	.267	-.414*	.213	.239	.519**	.365	.408*	.519**	.395	.324	.395	.204	.204	.063	.408*	.324	.438*	.000	.063	.365	-.060	.290	.000	.290	.250	.130	.548**		
	Sig. (2-tailed)	.736	.009	.079		.009	.007	.122	.056	.339	.048	.546	.048	.736	.207	.044	.317	.261	.009	.079	.048	.009	.056	.122	.056	.339	.339	.772	.048	.122	.033	1.000	1.000	.772	.079	.781	.169	1.000	.169	.239	.546	.006	
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
Soal05	Pearson Correlation	.122	.395	.450*	.519**	1	.312	.597**	.205	.688**	.476*	.395	.476*	.348	.243	-.146	.193	.542**	.597**	.639**	.265	.798**	.205	.395	.451*	.053	.265	.130	.476*	.395	.324	.260	-.118	.324	.071	.387	.122	.450*	.122	.324	.193	.705**	
	Sig. (2-tailed)	.569	.056	.027	.009		.138	.002	.337	.000	.019	.056	.019	.096	.253	.497	.365	.006	.002	.001	.211	.000	.337	.056	.027	.806	.211	.546	.019	.056	.122	.219	.582	.122	.742	.061	.569	.027	.569	.122	.366	.000	
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
Soal06	Pearson Correlation	.116	.589**	-.033	.535**	.312	1	.035	.507*	.364	.364	.312	.364	.116	.143	-.158	.114	.064	.589**	.228	.655**	.312	.507*	.312	.507*	.364	.073	.000	.364	.312	.535**	.228	-.033	.267	-.033	.192	.116	.228	.116	.535**	.035	.543**	
	Sig. (2-tailed)	.588	.002	.880	.007	.138		.872	.011	.081	.081	.138	.081	.588	.505	.461	.596	.767	.002	.285	.001	.138	.011	.138	.011	.081	.736	1.000	.081	.138	.007	.285	.880	.207	.880	.370	.588	.285	.588	.007	.872	.006	
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	
Soal07	Pearson Correlation	.348	.193	.260	.324	.597**	.035	1	.205	.688**	.265	.395	.265	.348	.243	.038	.193	.356	.193	.639**	-.159	.597**	-.287	.395	.205	-.159	.265	.324	.053	.597**	-.065	.260	-.118	.324	.071	.387	-.103	.450*	-.103	.130	.193	.507**	
	Sig. (2-tailed)	.096	.366	.219	.122	.002	.872		.337	.000	.211	.056	.211	.096	.253	.859	.365	.087	.366	.001	.459	.002	.174	.056	.337	.459	.211	.122	.806	.002	.763	.219	.582	.122	.742	.061	.630	.027	.630	.546	.366	.012	
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
Soal08	Pearson Correlation	.321	.697**	.115	.395	.205	.507*	.205	1	.258	.516**	.205	.516**	.046	.169	-.037	.135	.151	.451*	.577**	.516**	.451*	.400	.205	.700**	.000	.516**	.158	.258	.451*	.395	.115	.346	.158	.346	.076	.321	.115	.321	.158	.451*	.634**	
	Sig. (2-tailed)	.126	.000	.591	.056	.337	.011	.337		.223	.010	.337	.010	.831	.430	.862	.530	.481	.027	.003	.010	.027	.053	.337	.000	1.000	.010	.461	.223	.027	.056	.591	.097	.461	.097	.726	.126	.591	.126	.461	.027	.001	
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
Soal09	Pearson Correlation	.415*	.476*	.149	.204	.688**	.364	.688**	.258	1	.333	.476*	.556**	.178	.218	-.048	.174	.488*	.265	.547**	.111	.476*	.000	.265	.258	-.111	.333	.204	.333	.476*	.204	.348	-.050	.408*	-.050	.488*	-.059	.547**	-.059	.204	.265	.610**	
	Sig. (2-tailed)	.044	.019	.487	.339	.000	.081	.000	.223		.111	.019	.005	.406	.306	.823	.416	.016	.211	.006	.605	.019	1.000	.211	.223	.605	.111	.339	.111	.019	.339	.096	.818	.048	.818	.016	.783	.006	.783	.339	.211	.002	
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
Soal10	Pearson Correlation	.178	.476*	.348	.408*	.476*	.364	.265	.516**	.333	1	-.159	.333	-.059	-.073	-.048	.174	.293	.265	.547**	.556**	.688**	.516**	.476*	.775**	-.111	.556**	.204	.333	.476*	.612**	.149	.348	.000	.149	.098	.415*	-.050	.415*	.000	.476*	.632**	
	Sig. (2-tailed)	.406	.019	.096	.048	.019	.081	.211	.010	.111		.459	.111	.783	.736	.823	.416	.165	.211	.006	.005	.000	.010	.019	.000	.605	.005	.339	.111	.019	.001	.487	.096	1.000	.487	.650	.044	.818	.044	1.000	.019	.001	
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
Soal11	Pearson Correlation	.348	.395	.260	.130	.395	.312	.395	.205	.476*	-.159	1	.265	.574**	-.035	.038	-.138	.356	.395	.260	.053	.193	-.041	-.008	-.041	.053	-.159	.130	.053	.193	-.065	.450*	-.308	.519**	-.118	.387	-.329	.450*	-.329	.324	-.210	.350	
	Sig. (2-tailed)	.096	.056	.219	.546	.056	.138	.056	.337	.019	.459		.211	.003	.872	.859	.520	.087	.056	.219	.806	.366	.849	.969	.849	.806	.459	.546	.806	.366	.763	.027	.144	.009	.582	.061	.116	.027	.116	.122	.324	.094	
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
Soal12	Pearson Correlation	.178	.476*	.348	.408*	.476*	.364	.265	.516**	.556**	.333	.265	1	-.059	.218	-.241	.174	.488*	.265	.348	.333	.265	.258	.053	.516**	-.111	.333	-.204	.111	.265	.204	.348	-.050	.408*	.149	.293	-.059	.348	-.059	.000	.265	.500*	
	Sig. (2-tailed)	.406	.019	.096	.048	.019	.081	.211	.010	.005	.111	.211		.783	.306	.256	.416	.016	.211	.096	.111	.211	.223	.806	.010	.605	.111	.339	.605	.211	.339	.096	.818	.048	.487	.165	.783	.09					

Correlations

	Soal01	Soal02	Soal03	Soal04	Soal05	Soal06	Soal07	Soal08	Soal09	Soal10	Soal11	Soal12	Soal13	Soal14	Soal15	Soal16	Soal17	Soal18	Soal19	Soal20	Soal21	Soal22	Soal23	Soal24	Soal25	Soal26	Soal27	Soal28	Soal29	Soal30	Soal31	Soal32	Soal33	Soal34	Soal35	Soal36	Soal37	Soal38	Soal39	Soal40	Total	
Sig. (2-tailed)	.023	.000	.131	.006	.000	.006	.012	.001	.002	.001	.094	.013	.057	.146	.536	.115	.031	.002	.000	.034	.000	.059	.001	.001	.151	.000	.028	.021	.000	.005	.044	.206	.055	.034	.029	.037	.010	.023	.021	.005		
N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).
 * . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes Hasil Belajar Siswa

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.925	30

Lampiran 20 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal Tes Pilihan Ganda Hasil Belajar Siswa

		Statistics																			
		S1	S2	S3S	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	S16	S17	S18	S19	S20
N	Valid	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
	Missing	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
Mean		,79	,71	,63	,67	,71	,88	,71	,83	,75	,75	,71	,75	,79	,13	,46	,08	,42	,71	,63	,75

		Statistics																			
		S21	S22	S23	S24	S25	S26	S27	S28	S29	S30	S31	S32	S33	S34	S35	S36	S37	S38	S39	S40
N	Valid	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
	Missing	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
Mean		,71	,83	,71	,83	,75	,75	,67	,75	,71	,67	,63	,63	,67	,63	,58	,79	,63	,79	,67	,71

Lampiran 21 Hasil Uji Daya Pembeda Soal Tes Hasil Belajar Siswa

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Soal01	26.13	76.810	.426	.920
Soal02	26.21	74.694	.644	.918
Soal03	26.29	77.520	.266	.922
Soal04	26.25	75.587	.509	.919
Soal05	26.21	74.433	.678	.917
Soal06	26.04	76.911	.515	.919
Soal07	26.21	76.085	.467	.920
Soal08	26.08	75.906	.607	.918
Soal09	26.17	75.449	.577	.918
Soal10	26.17	75.275	.600	.918
Soal11	26.21	77.389	.303	.921
Soal12	26.17	76.319	.461	.920
Soal13	26.13	77.332	.353	.921
Soal14	26.79	78.346	.271	.921
Soal15	26.46	79.129	.076	.924
Soal16	26.83	78.493	.301	.921
Soal17	26.50	76.348	.395	.920
Soal18	26.21	75.216	.577	.918
Soal19	26.29	73.607	.734	.916
Soal20	26.17	76.841	.392	.920
Soal21	26.21	73.911	.746	.916
Soal22	26.08	77.558	.354	.921
Soal23	26.21	74.955	.611	.918
Soal24	26.08	75.993	.594	.918
Soal25	26.17	77.884	.256	.922
Soal26	26.17	75.014	.636	.918
Soal27	26.25	76.457	.403	.920
Soal28	26.17	76.580	.427	.920
Soal29	26.21	73.737	.768	.916
Soal30	26.25	75.500	.520	.919
Soal31	26.29	76.650	.368	.921
Soal32	26.29	77.955	.215	.922
Soal33	26.25	76.891	.350	.921
Soal34	26.29	76.476	.388	.920
Soal35	26.33	76.319	.399	.920
Soal36	26.13	77.071	.389	.920
Soal37	26.29	75.781	.471	.919
Soal38	26.13	76.810	.426	.920
Soal39	26.25	76.283	.424	.920
Soal40	26.21	75.650	.522	.919

Lampiran 22 Hasil Uji Validitas, Uji Daya Pembeda, dan Uji Tingkat Kesukaran Soal Tes Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS)

Soal	Uji Validitas			Uji Daya Pembeda		Uji Tingkat Kesukaran		Keterangan
	r _{hitung}	r _{tabel} (N=24: α= 5%)	Keterangan	Indeks	Keterangan	Indeks	Keterangan	
Soal 1	0,262	0,404	Tidak Valid	.066	Baik	0,510	Sedang	Soal Tidak Baik/ Ditolak
Soal 2	0,806	0,404	Valid	.747	Sangat Baik	0,403	Sedang	Soal Baik/Diterima
Soal 3	0,634	0,404	Valid	.534	Baik	0,260	Sukar	Soal Baik/Diterima
Soal 4	0,763	0,404	Valid	.694	Baik	0,390	Sedang	Soal Baik/Diterima
Soal 5	0,559	0,404	Valid	.410	Cukup	0,313	Sedang	Soal Baik/Diterima
Soal 6	0,721	0,404	Valid	.632	Baik	0,333	Sedang	Soal Baik/Diterima
Soal 7	0,305	0,404	Tidak Valid	.179	Tidak Baik	0,390	Sedang	Soal Tidak Baik/ Ditolak
Soal 8	0,673	0,404	Valid	.569	Baik	0,323	Sedang	Soal Baik/Diterima
Soal 9	0,586	0,404	Valid	.467	Baik	0,513	Sedang	Soal Baik/Diterima
Soal 10	0,169	0,404	Tidak Valid	-.024	Sangat Tidak Baik	0,323	Sedang	Soal Tidak Baik/ Ditolak
Soal 11	0,488	0,404	Valid	.340	Cukup	0,313	Sedang	Soal Baik/Diterima
Soal 12	0,408	0,404	Valid	.276	Cukup	0,430	Sedang	Soal Baik/Diterima

Lampiran 23 Hasil Uji Validitas, Uji Daya Pembeda, dan Uji Tingkat Kesukaran Soal Tes Hasil Belajar Siswa

Soal	Uji Validitas			Uji Daya Pembeda		Uji Tingkat Kesukaran		Keterangan
	r _{hitung}	r _{tabel} (N=24: α= 5%)	Keterangan	Indeks	Keterangan	Indeks	Keterangan	
Soal 1	0,464	0,404	Valid	.426	Baik	,792	Mudah	Soal Baik/Diterima
Soal 2	0,674	0,404	Valid	.644	Baik	,708	Mudah	Soal Baik/Diterima
Soal 3	0,317	0,404	Tidak Valid	.266	Cukup	,625	Sedang	Soal Tidak Baik/Ditolak
Soal 4	0,548	0,404	Valid	.509	Baik	,667	Sedang	Soal Baik/Diterima
Soal 5	0,705	0,404	Valid	.678	Baik	,708	Mudah	Soal Baik/Diterima
Soal 6	0,543	0,404	Valid	.515	Baik	,875	Mudah	Soal Baik/Diterima
Soal 7	0,507	0,404	Valid	.467	Baik	,708	Mudah	Soal Baik/Diterima
Soal 8	0,634	0,404	Valid	.607	Baik	,833	Mudah	Soal Baik/Diterima
Soal 9	0,610	0,404	Valid	.577	Baik	,750	Mudah	Soal Baik/Diterima
Soal 10	0,632	0,404	Valid	.600	Baik	,750	Mudah	Soal Baik/Diterima
Soal 11	0,350	0,404	Tidak Valid	.303	Cukup	,708	Mudah	Soal Tidak Baik/Ditolak
Soal 12	0,500	0,404	Valid	.461	Baik	,750	Mudah	Soal Baik/Diterima
Soal 13	0,393	0,404	Tidak Valid	.353	Cukup	,792	Mudah	Soal Tidak Baik/Ditolak
Soal 14	0,306	0,404	Tidak Valid	.271	Cukup	,125	Sukar	Soal Tidak Baik/Ditolak
Soal 15	0,133	0,404	Tidak Valid	.076	Tidak Baik	,458	Sedang	Soal Tidak Baik/Ditolak
Soal 16	0,330	0,404	Tidak Valid	.301	Cukup	,083	Sukar	Soal Tidak Baik/Ditolak
Soal 17	0,442	0,404	Valid	.395	Cukup	,417	Sedang	Soal Baik/Diterima
Soal 18	0,611	0,404	Valid	.577	Baik	,708	Mudah	Soal Baik/Diterima
Soal 19	0,759	0,404	Valid	.734	Sangat Baik	,625	Sedang	Soal Baik/Diterima
Soal 20	0,434	0,404	Valid	.392	Cukup	,750	Mudah	Soal Baik/Diterima
Soal 21	0,768	0,404	Valid	.746	Sangat Baik	,708	Mudah	Soal Baik/Diterima
Soal 22	0,391	0,404	Tidak Valid	.354	Cukup	,833	Mudah	Soal Tidak Baik/Ditolak
Soal 23	0,643	0,404	Valid	.611	Baik	,708	Mudah	Soal Baik/Diterima
Soal 24	0,621	0,404	Valid	.594	Baik	,833	Mudah	Soal Baik/Diterima
Soal 25	0,302	0,404	Tidak Valid	.256	Cukup	,750	Mudah	Soal Tidak Baik/Ditolak

Soal	Uji Validitas			Uji Daya Pembeda		Uji Tingkat Kesukaran		Keterangan
	r _{hitung}	r _{tabel} (N=24: $\alpha= 5\%$)	Keterangan	Indeks	Keterangan	Indeks	Keterangan	
Soal 26	0,665	0,404	Valid	.636	Baik	,750	Mudah	Soal Baik/Diterima
Soal 27	0,447	0,404	Valid	.403	Baik	,667	Sedang	Soal Baik/Diterima
Soal 28	0,467	0,404	Valid	.427	Baik	,750	Mudah	Soal Baik/Diterima
Soal 29	0,789	0,404	Valid	.768	Sangat Baik	,708	Mudah	Soal Baik/Diterima
Soal 30	0,558	0,404	Valid	.520	Baik	,667	Sedang	Soal Baik/Diterima
Soal 31	0,415	0,404	Valid	.368	Cukup	,625	Sedang	Soal Baik/Diterima
Soal 32	0,268	0,404	Tidak Valid	.215	Cukup	,625	Sedang	Soal Tidak Baik/Ditolak
Soal 33	0,397	0,404	Tidak Valid	.350	Cukup	,667	Sedang	Soal Tidak Baik/Ditolak
Soal 34	0,435	0,404	Valid	.388	Cukup	,625	Sedang	Soal Baik/Diterima
Soal 35	0,445	0,404	Valid	.399	Cukup	,583	Sedang	Soal Baik/Diterima
Soal 36	0,428	0,404	Valid	.389	Cukup	,792	Mudah	Soal Baik/Diterima
Soal 37	0,513	0,404	Valid	.471	Baik	,625	Sedang	Soal Baik/Diterima
Soal 38	0,464	0,404	Valid	.426	Baik	,792	Mudah	Soal Baik/Diterima
Soal 39	0,467	0,404	Valid	.424	Baik	,667	Sedang	Soal Baik/Diterima
Soal 40	0,559	0,404	Valid	.522	Baik	,708	Mudah	

Lampiran 24 Hasil Tes Kemampuan Awal (Pretest) untuk menentukan Berpikir Tingkat Tinggi siswa

No	Kelas Kontrol			No	Kelas Eksperimen		
	Nama	Nilai	HOTS		Nama	Nilai	HOTS
1	Abdurrahman Tirta Bumi	76	Tinggi	1	Ade Agustian	47	Rendah
2	Abizar Ahmad Arlansyah	69	Tinggi	2	Alisya Cahya Wilda	58	Tinggi
3	Airin Dinda Oktavia	57	Tinggi	3	Al-Latief Baihaqi	46	Rendah
4	Aisyah Mayang Anjani	45	Rendah	4	Alyasa Dinda Fitri	45	Rendah
5	Al Varoh Akbar Winata	51	Tinggi	5	Ashari Magri	69	Tinggi
6	Ambar Sasmaya Sahwita	78	Tinggi	6	Atwa Aurelia Putri	69	Tinggi
7	Aqhila Maharani Putri	67	Tinggi	7	Azzahra Dwi Putri	75	Tinggi
8	Arjuna Novanza	52	Tinggi	8	Balqis Dianti Putri	77	Tinggi
9	Azalea Zahya Fayola	41	Rendah	9	Faisal Jeri	58	Tinggi
10	Azka Eljanujaj	75	Tinggi	10	Fayza Bikruni Sakhi	68	Tinggi
11	Evlien Willona	49	Rendah	11	Geovani	35	Rendah
12	Gadiza Chintya Bela	55	Tinggi	12	Grecia Miranda	55	Tinggi
13	Javier Akhtam Khoirullah	56	Tinggi	13	Haikal Riski Ibrahim	46	Rendah
14	Jihan Karin Fahira	40	Rendah	14	Jordan Bariski	43	Rendah
15	M. Fahri Fadilla	40	Rendah	15	M. Imam Rezki Setiawan	36	Rendah
16	M. Iqram Erlangga	49	Rendah	16	Malika Az Zahra	76	Tinggi
17	M. Noval AlFajri	35	Rendah	17	Muhammad Erlando	49	Rendah
18	M. Qeril Juandika	37	Rendah	18	Naila Agustin	49	Rendah
19	Muhammad Telaga Bumi	71	Tinggi	19	Raczel Angraini	48	Rendah
20	Pebri Afrianto	36	Rendah	20	Revalina Putri	42	Rendah
21	Raise Putri	73	Tinggi	21	Talita Zakiyah	70	Tinggi
22	Zio Ziqran Nuansyah	46	Rendah	22	Zaki Habibullah	35	Rendah

Lampiran 25 Hasil Belajar Siswa

No	Kelas Kontrol			Kelas Eksperimen		
	Nama	Pre Test	Post Test	Nama	Pre Test	Post Test
1	Abdurrahman Tirta Bumi	73	83	Ade Agustian	47	73
2	Abizar Ahmad Arlansyah	63	80	Alisya Cahya Wilda	57	80
3	Airin Dinda Oktavia	57	73	Al-Latief Baihaqi	47	70
4	Aisyah Mayang Anjani	40	53	Alyasa Dinda Fitri	40	67
5	Al Varoh Akbar Winata	47	60	Ashari Magri	60	83
6	Ambar Sasmaya Sahwita	77	87	Atwa Aurelia Putri	60	87
7	Aqhila Maharani Putri	60	77	Azzahra Dwi Putri	63	90
8	Arjuna Novanza	43	57	Balqis Dianti Putri	70	93
9	Azalea Zahya Fayola	37	50	Faisal Jeri	53	80
10	Azka Eljanujaj	70	83	Fayza Bikruni Sakhi	57	83
11	Gadiza Chintya Bela	53	67	Geovani	27	60
12	Javier Akhtam Khoirullah	57	73	Grecia Miranda	50	80
13	Jihan Karin Fahira	37	47	Haikal Riski Ibrahim	43	70
14	M. Fahri Fadilla	33	47	Jordan Bariski	37	67
15	M. Noval AlFajri	27	43	M. Imam Rezki Setiawan	37	63
16	M. Qeril Juandika	33	43	Malika Az Zahra	67	93
17	Muhammad Telaga Bumi	67	80	Raczel Angraini	50	73
18	Pebri Afrianto	30	43	Revalina Putri	40	70
19	Raise Putri	67	83	Talita Zakiyah	63	90
20	Zio Ziqran Nuansyah	40	53	Zaki Habibullah	30	63

Lampiran 26 Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Kelompok

No	A1	A2	B1	B2	A1B1	A1B2	A2B1	A2B2
1	93	87	73	93	73	93	60	87
2	93	83	73	93	73	93	57	83
3	90	83	70	90	70	90	53	83
4	90	83	70	90	70	90	53	83
5	87	80	70	87	70	87	50	80
6	83	80	67	83	67	83	47	80
7	83	77	67	83	67	83	47	77
8	80	73	63	80	63	80	43	73
9	80	73	63	80	63	80	43	73
10	80	67	60	80	60	80	43	67
11	73	60	60	87				
12	73	57	57	83				
13	70	53	53	83				
14	70	53	53	83				
15	70	50	50	80				
16	67	47	47	80				
17	67	47	47	77				
18	63	43	43	73				
19	63	43	43	73				
20	60	43	43	67				

Lampiran 27 Hasil Deskriptif Statistik dari SPSS

Descriptives					
	Kelas		Statistic	Std. Error	
Nilai	Pre Test Eksperimen	Mean	49.83	2.747	
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	44.15	
			Upper Bound	55.65	
		5% Trimmed Mean	50.06		
		Median	50.00		
		Variance	150.937		
		Std. Deviation	12.286		
		Minimum	27		
		Maximum	70		
		Range	43		
		Interquartile Range	20		
		Skewness	-.192	.512	
		Kurtosis	-.868	.992	
		Post Test Eksperimen	Mean	76.75	2.355
	95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound	71.82	
			Upper Bound	81.68	
	5% Trimmed Mean		76.78		
	Median		76.50		
	Variance		110.934		
	Std. Deviation		10.533		
	Minimum		60		
	Maximum		93		
	Range		33		
	Interquartile Range		18		
	Skewness	.106	.512		
Kurtosis	-1.247	.992			

Descriptives					
	Kelas		Statistic	Std. Error	
Nilai	Pre Test Kontrol	Mean		50.55	3.520
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	43.18	
			Upper Bound	57.92	
		5% Trimmed Mean		50.39	
		Median		50.00	
		Variance		247.839	
		Std. Deviation		15.743	
		Minimum		27	
		Maximum		77	
		Range		50	
		Interquartile Range		29	
		Skewness		.136	.512
		Kurtosis		-1.376	.992
	Post Test Kontrol	Mean		64.10	3.579
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	56.61	
			Upper Bound	71.59	
		5% Trimmed Mean		64.00	
		Median		63.50	
		Variance		256.200	
		Std. Deviation		16.006	
		Minimum		43	
		Maximum		87	
		Range		44	
		Interquartile Range		32	
Skewness		-.004	.512		
Kurtosis		-1.708	.992		

Descriptives					
	Kelas		Statistic	Std. Error	
Hasil	GBL dengan berbantuan apk Canva	Mean	76.75	2.355	
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	71.82	
			Upper Bound	81.68	
		5% Trimmed Mean	76.78		
		Median	76.50		
		Variance	110.934		
		Std. Deviation	10.533		
		Minimum	60		
		Maximum	93		
		Range	33		
		Interquartile Range	18		
		Skewness	.106	.512	
		Kurtosis	-1.247	.992	
		Konvensional tanpa bantuan apk Canva	Mean	64.10	3.579
	95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound	56.61	
			Upper Bound	71.59	
	5% Trimmed Mean		64.00		
	Median		63.50		
	Variance		256.200		
	Std. Deviation		16.006		
	Minimum		43		
	Maximum		87		
	Range		44		
	Interquartile Range		32		
	Skewness		-.004	.512	
	Kurtosis		-1.708	.992	
	Berpikir Tingkat Rendah		Mean	58.60	2.366
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	53.65	
			Upper Bound	63.55	
		5% Trimmed Mean	58.67		
		Median	60.00		
		Variance	111.937		
		Std. Deviation	10.580		
Minimum		43			
Maximum		73			
Range		30			
Interquartile Range		22			
Skewness		-.184	.512		
Kurtosis		-1.413	.992		

Descriptives					
	Kelas		Statistic	Std. Error	
	Berpikir Tingkat Tinggi	Mean	82.25	1.501	
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	79.11	
			Upper Bound	85.39	
		5% Trimmed Mean	82.50		
		Median	83.00		
		Variance	45.039		
		Std. Deviation	6.711		
		Minimum	67		
		Maximum	93		
		Range	26		
		Interquartile Range	7		
		Skewness	-.329	.512	
		Kurtosis	.184	.992	

Descriptives					
	Perlakuan		Statistic	Std. Error	
Hasil Belajar	Model GBL berbantuan Apk Canva Berpikir Tingkat Rendah	Mean	67.60	1.400	
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	64.43	
			Upper Bound	70.77	
		5% Trimmed Mean	67.72		
		Median	68.50		
		Variance	19.600		
		Std. Deviation	4.427		
		Minimum	60		
		Maximum	73		
		Range	13		
		Interquartile Range	8		
		Skewness	-.444	.687	
		Kurtosis	-.912	1.334	
		Model GBL berbantuan Apk Canva Berpikir Tingkat Tinggi	Mean	85.90	1.690
	95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound	82.08	
			Upper Bound	89.72	
	5% Trimmed Mean		85.83		
	Median		85.00		
	Variance		28.544		
	Std. Deviation		5.343		
	Minimum		80		
	Maximum		93		
	Range		13		
	Interquartile Range	11			

Descriptives					
	Perlakuan		Statistic	Std. Error	
		Skewness	.173	.687	
		Kurtosis	-1.814	1.334	
	Model Konvensional tanpa Apk Canva Berpikir Tingkat Rendah	Mean		49.60	1.916
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	45.27	
			Upper Bound	53.93	
		5% Trimmed Mean		49.39	
		Median		48.50	
		Variance		36.711	
		Std. Deviation		6.059	
		Minimum		43	
		Maximum		60	
		Range		17	
		Interquartile Range		11	
		Skewness		.444	.687
		Kurtosis		-.979	1.334
		Model Konvensional tanpa Apk Canva Berpikir Tingkat Tinggi	Mean		78.60
	95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound	74.25	
			Upper Bound	82.95	
	5% Trimmed Mean			78.78	
	Median			80.00	
	Variance			36.933	
	Std. Deviation			6.077	
	Minimum			67	
	Maximum			87	
Range			20		
Interquartile Range			10		
Skewness			-.657	.687	
Kurtosis			-.149	1.334	

Lampiran 28 Hasil Uji Normalitas

Normalitas Kelas Eksperimen

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai	Pre Test Eksperimen	.118	20	.200*	.970	20	.764
	Post Test Eksperimen	.139	20	.200*	.940	20	.236

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Normalitas Kelas Kontrol

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai	Pre Test Kontrol	.149	20	.200*	.939	20	.229
	Post Test Kontrol	.161	20	.186	.885	20	.072

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Normalitas A1 A2 B1 B2

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	GBL dengan berbantuan apk Canva	.139	20	.200*	.940	20	.236
	Konvensional tanpa bantuan apk Canva	.161	20	.186	.885	20	.072
	Berpikir Tingkat Rendah	.136	20	.200*	.914	20	.075
	Berpikir Tingkat Tinggi	.169	20	.138	.953	20	.415

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Normalitas A1B1 A1B2 A2B1 A2B2

Tests of Normality							
	Perlakuan	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Model GBL berbantuan Apk Canva Berpikir Tingkat Rendah	.206	10	.200*	.920	10	.354
	Model GBL berbantuan Apk Canva Berpikir Tingkat Tinggi	.206	10	.200*	.864	10	.085
	Model Konvensional tanpa Apk Canva Berpikir Tingkat Rendah	.166	10	.200*	.912	10	.295
	Model Konvensional tanpa Apk Canva Berpikir Tingkat Tinggi	.191	10	.200*	.937	10	.516
*. This is a lower bound of the true significance.							
a. Lilliefors Significance Correction							

Lampiran 29 Hasil Uji Homogenitas

Homogenitas Kelas Eksperimen

Levene's Test of Equality of Error Variances ^a			
Dependent Variable: Nilai			
F	df1	df2	Sig.
.279	1	38	.601
Tests the null hypothesis that the error variance of the dependent variable is equal across groups.			
a. Design: Intercept + Kelas			

Homogenitas Kelas Kontrol

Levene's Test of Equality of Error Variances ^a			
Dependent Variable: Nilai			
F	df1	df2	Sig.
.105	1	38	.748
Tests the null hypothesis that the error variance of the dependent variable is equal across groups.			
a. Design: Intercept + Kelas			

Homogenitas Kelompok

Levene's Test of Equality of Error Variances ^a			
Dependent Variable: Hasil Belajar			
F	df1	df2	Sig.
.576	3	36	.634
Tests the null hypothesis that the error variance of the dependent variable is equal across groups.			
a. Design: Intercept + Perlakuan			

Lampiran 30 Hasil Uji Tuckey

Hasil Uji *Tuckey* Perbedaan hasil belajar siswa yang memiliki kemampuan berpikir Tingkat tinggi dengan model pembelajaran *game based learning* dengan berbantuan aplikasi canva dengan model pembelajaran konvensional tanpa bantuan aplikasi canva

Model Pembelajaran Dan HOTS	GBL dengan bantuan Apk Canva dan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi	Konvensional tanpa bantuan Apk Canva dan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi	Q _{hitung}	Q _{tabel}	
				$\alpha = 0,05$	$\alpha = 0,01$
Rata-rata	85,90	78,60	4.03	2,90	3,80
Rata-rata Kuadrat dalam		5,255			
Derajat Kebebasan		18			

Hasil Uji *Tuckey* Perbedaan hasil belajar siswa yang memiliki kemampuan berpikir Tingkat rendah dengan model pembelajaran *game based learning* dengan berbantuan aplikasi canva dengan model pembelajaran konvensional tanpa bantuan aplikasi canva

Model Pembelajaran Dan HOTS	GBL dengan bantuan Apk Canva dan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi	Konvensional tanpa bantuan Apk Canva dan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi	Q _{hitung}	Q _{tabel}	
				$\alpha = 0,05$	$\alpha = 0,01$
Rata-rata	67,60	49,60	10,72	2,90	3,80
Rata-rata Kuadrat dalam		28,16			
Derajat Kebebasan		18			

Lampiran 31 Proses Penelitian



Kelas Kontrol





Kelas Eksperimen





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

Jl. Sateh Negara No. 1 Kotak Pos 108 (3732) 21010-21750 Fax 21010 Kode Pos 38110
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: pascasarjana@iaincurup.ac.id

**KEPUTUSAN
DIREKTUR PASCASARJANA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP**
Nomor : 12/92/In.34/PCS/PP.00.9/12/2024

Tentang
**PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN II DALAM PENULISAN TESIS
PROGRAM PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PASCASARJANA (S2) INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**

- Menimbang** : a. Bahwa untuk kelancaran penulisan Tesis mahasiswa, perlu ditunjuk Dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud;
- b. Bahwa sadara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi 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 Agama Islam Negeri 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 Republik Indonesia Nomor B.II/3/15447/2018 tanggal 18 April 2018 tentang Pengangkatan Rektor Institut Agama Islam (IAIN) Curup Periode 2018-2022;
6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 6271 Tanggal 05 November 2014 tentang Ion Penyelenggaraan Program Pascasarjana (S2) Pada STAIN Curup;
7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor 1195/In.34/R/Kp.07.05/09/2023 tentang Pengangkatan Direktur Pascasarjana IAIN Curup.

MEMUTUSKAN:

Menetapkan : Sadara;

- Portama** : 1. Prof. Dr. Hendas Harmi, M.Pd NIP 19781108 200312 1 001
2. Dr. Guntur Gunawan, M.Kom NIP 19800703 200901 1 007

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

NAMA : Devi Purwana Sari MS

NIM : 23871006

JUDUL TESIS : Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Aplikasi Cnava dan Berfikir Tingkat Tinggi (HOTS) Terhadap Hasil Belajar (Studi Quasi Eksperimen pada Mata Pelajaran PAI Kelas IV di Korwil III Lebong)

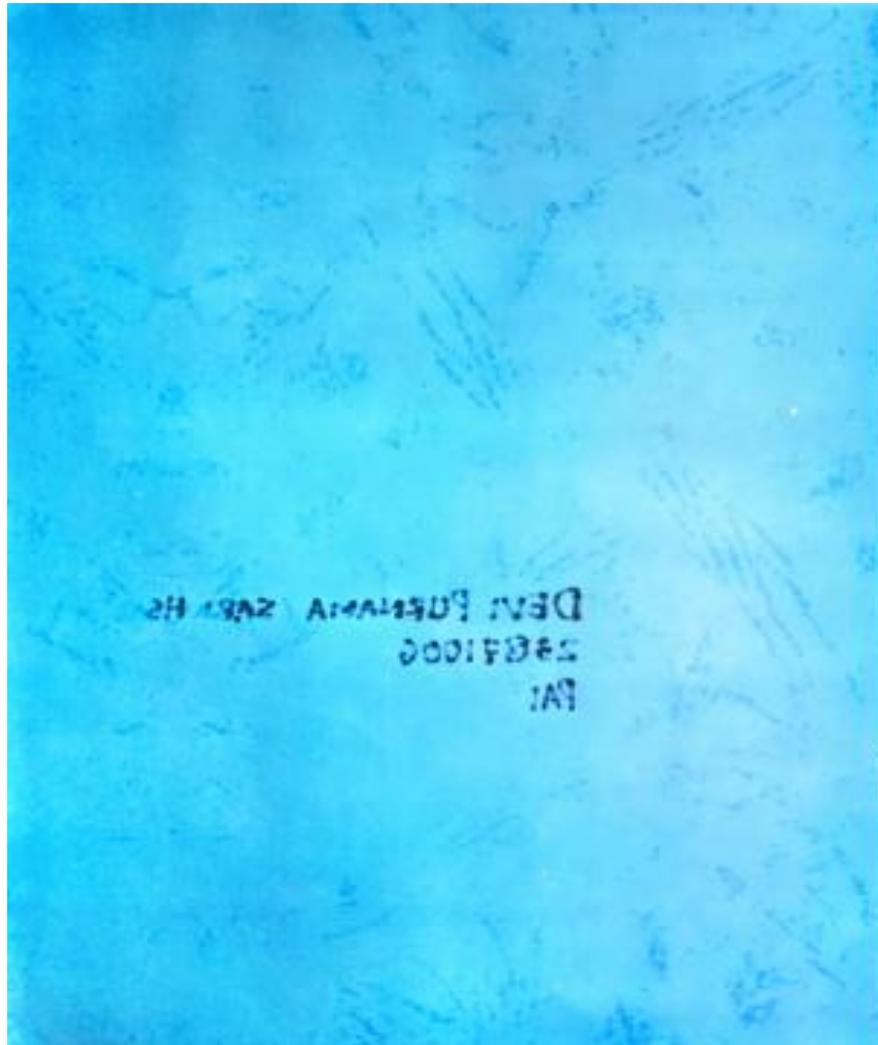
- Kedua** : Proses Bimbingan dengan Pembimbing I dan Pembimbing II dilakukan 10 kali dan dapat dibuktikan dengan Kartu Bimbingan Tesis.
- Ketiga** : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten Tesis. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan 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 Tesis tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan;
- Ketujuh** : Apabila terdapat kekhawatiran dalam surat keputusan ini, akan dipertahankan sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku.



Ditetapkan di Curup
pada tanggal 13 Desember 2024
Rektor,

Hamengkubuwono

- Terselenggara:
1. Rektor IAIN Curup,
2. Bendahara IAIN Curup,
3. Kepala TU Pascasarjana IAIN Curup,
4. Kepala Perpustakaan IAIN Curup,
5. Pembimbing I dan II,
6. Mahasiswa yang bersangkutan,
7. Arap Pascasarjana IAIN Curup

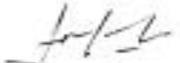


**BUKTI BIMBINGAN MAHASISWA
DENGAN PEMBIMBING I**

No	HARI/TANGGAL	HASIL BIMBINGAN / SARAN-SARAN	PARAIF
1.	04-01-2025	Menyampaikan materi	<i>[Signature]</i>
2.	18-01-2025	Perbaikan di Bab 3	<i>[Signature]</i>
3.	04-03-2025	Revisi ACC BAB 1, 2, 3 dan matriks penelitian	<i>[Signature]</i>
4.	16-04-2025	Analisis data	<i>[Signature]</i>
5.	01-05-2025	Hubungkan hasil dengan teori	<i>[Signature]</i>
6.	25-05-2025	Tambahkan abstrak	<i>[Signature]</i>
7.	08-06-2025	ACC seminar hasil	<i>[Signature]</i>

No	HARI/TANGGAL	HASIL BIMBINGAN / SARAN-SARAN	PARAF
8.			
9.			
10.			

Cunup, 01 Juni 2025
Pembimbing I


Prof. Dr. Hendra Hafmi, M.Ed.
NIP. 197511082003121001

Catatan Akhir :

.....

.....

.....

.....

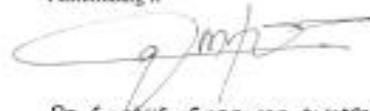
.....

BUKTI BIMBINGAN MAHASISWA
DENGAN PEMBIMBING II

No	HARI/TANGGAL	HASIL BIMBINGAN / SARAN-SARAN	PARAF
1.	4/1/25	kegiatan/penerapan kegiatan, dan kelas, ppgun	
2.	5/1/2025		
3.	1/3/25	Seal dan filter gas & penerapan alat pemadam, Uji ketahanan	
4.	3/3/25	Free Bab 1, 2 dan 3 in instrumen penelitian	
5.	4/4/25	menambahkan grafik dan tabel	
6.	05/05/25	Perbaiki Bab IV pembahasan	
7.	29/1/25 /5	Free Srg Uyan 12/13, 14, 5	

No	HARI/TANGGAL	HASIL BIMBINGAN / SARAN-SARAN	PARAF
8.			
9.			
10.			

Camp. 01 Jun. 2020
Pembimbing II



Dr. Gusnur Gondowan, M.Ked
NIP. 198007032009011007

Catatan Akhir :

.....

.....

.....

.....

.....





PEMERINTAH KABUPATEN LEBONG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 63 LEBONG
Alamat: Jln. Lapangan Hatta, Kampung Muara Aman, 39264



SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN

Yang bertanda Tangan dibawah ini:

Nama : Mawardi, M. Pd
NIP : 197803261999091001
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD N 63 Lebong

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Devi Purnama Sari HS
NIM : 23871006
Fakultas/Prodi : Tarbiyah/ Pascasarjana Pendidikan Agama Islam
Perguruan Tinggi : Institut Agama Islam Negeri Curup

Nama tersebut telah melaksanakan penelitian di SD N 63 Lebong dengan judul penelitian **Pengaruh Model Pembelajaran *Game based Learning* dengan berbantuan Aplikasi Canva dan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS) terhadap hasil belajar siswa (Studi Quasi Eksperimen pada Mata Pelajaran PAI Kelas III di SD N 63 Lebong).**

Penelitian ini telah dilaksanakan dengan baik dan tertib sesuai dengan ketentuan yang berlaku di lingkungan sekolah kami.

Dengan Demikian surat keterangan ini dibuat agar digunakan sebagaimana mestinya, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Lebong, Mei 2025
Kepala Sekolah SD N 63 Lebong

Mawardi, M. Pd
NIP. 197803261999091001

BIOGRAFI PENELITI



Peneliti bernama Devi Purnama Sari HS, lahir di Pulang Panggung Enim Kabupaten Muara Enim, Provinsi Sumatera Selatan pada tanggal 20 Juli 1997.

Peneliti merupakan anak pertama dari dua bersaudara.

Pendidikan dasar ditempuh di SD Negeri 09 Tanjung Bajak dan dilanjutkan ke SMP Negeri 02 Topos. Setelah itu, peneliti melanjutkan pendidikan ke jenjang menengah atas di SMAN 1 Lebong Utara.

Pada tahun 2015, peneliti diterima di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI), dan berhasil menyelesaikan studi sarjana pada tahun 2019 dengan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd). Setelah menyelesaikan pendidikan S1, peneliti aktif dalam kegiatan pendidikan dan mengajar di SD N 84 Lebong sejak tahun 2019, tahun 2023 lulus ASN PPPK, 2024 telah menyelesaikan Pendidikan Profesi Guru dengan gelar (Gr).

Pada tahun 2023, peneliti melanjutkan studi magister pada Program Pascasarjana IAIN Curup, Program Studi Pendidikan Agama Islam. Penelitian ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan studi Magister Pendidikan Islam (M.Pd).

Peneliti memiliki minat yang kuat dalam bidang pembelajaran inovatif, pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, serta peningkatan kualitas pendidikan agama di sekolah dasar.