

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR GAMIFIKASI BERBASIS  
*GAME BASED LEARNING* PADA MATA PELAJARAN PAI  
DI KELAS IV SDN 02 REJANG LEBONG**

**TESIS**

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan Agama Islam*



**Oleh:**

**INTAN ALVIONITA**

**NIM. 23871011**

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

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tesis yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Magister (S2) dari Program Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup seluruhnya merupakan karya saya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan Tesis yang saya kutip dan hasil karya orang lain telah ditulis sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Apabila kemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian Tesis ini bukan hasil karya sendiri atau ada plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Curup, Desember 2025

Saya yang menyatakan,



*Alvionita*  
ntan Alvionita

NIM. 23871011

**PERSETUJUAN  
PEMBIMBING TESIS**

Nama : Intan Alvionita  
NIM : 23871011  
Judul : Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi Berbasis *Game Based Learning* Pada Mata Pelajaran PAI di Kelas IV SDN 02 Rejang Lebong

Pembimbing I



**Dr. Muhammad Taqiyuddin, S.Ag.,M.Pd.I**  
NIP. 197502141999031005

Pembimbing II



**Dr. Maria Botifar, M.Pd**  
NIP. 197309221999032003

Mengetahui  
Ketua Program Studi  
Pendidikan Agama Islam (PAI) S2



**Dr. Desy Wanto, MA**

NIP. 19871108 2019031004



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 TIM PENGUJI  
UJIAN TESIS

Tesis yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi Berbasis *Game Based Learning* Pada Mata Pelajaran PAI di Kelas IV SDN 02 Rejang Lebong” Yang ditulis oleh **Intan Alvionita**, NIM. 23871011 Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Pascasarjana IAIN Curup, telah diperbaiki sesuai dengan permintaan Tim Penguji Tesis.

Curup, Januari 2026

Ketua  Dr. Deri Wanto, MA NIP. 198711082019031004	Tanggal
Penguji Utama  Dr. H. Abdul Rahman, M.Pd.I NIP. 197207042000031004	Tanggal
Penguji I/ Pembimbing I  Dr. Muhammad Taqiyuddin, S.Ag.,M.Pd.I NIP. 197502141999031005	Tanggal
Sekretaris/ Pembimbing II  Dr. Maria Botifar, M.Pd NIP. 197309221999032003	Tanggal 



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: 159 /In.34/PCS/PP.00.9/ 02/2026

Tesis yang berjudul "Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi Berbasis *Game Based Learning* Pada Mata Pelajaran PAI di Kelas IV SDN 02 Rejang Lebong" Yang ditulis oleh Intan Alvionita, NIM. 23871011 Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Pascasarjana IAIN Curup, telah diuji dan dinyatakan LULUS pada hari Jum'at tanggal 12 Desember 2025 serta sudah diperbaiki sesuai dengan permintaan Tim Penguji dalam sidang ujian Tesis.

<p>Ketua</p>  <p>Dr. Deri Wanto, MA NIP. 198711082019031004</p>	<p>Sekretaris/ Pembimbing II</p>  <p>Dr. Maria Botifar, M.Pd NIP. 197309221999032003</p>
<p>Penguji Utama</p>  <p>Dr. H. Abdul Rahman, M.Pd.I NIP. 197207042000031004</p>	<p>Tanggal</p>
<p>Penguji/ Pembimbing I</p>  <p>Dr. Muhammad Taqiyuddin, S.Ag., M.Pd.I NIP. 197502141999031005</p>	<p>Tanggal</p>
 <p>Mengetahui Rektor IAIN Curup,</p>  <p>Prof. Dr. H. Warsah, M.Pd. I NIP. 19750415 200501 1 009</p>	<p>Curup, Januari 2026</p> <p>Direktor Pascasarjana IAIN Curup</p>   <p>Prof. Dr. H. Hamengkubuwono, M.Pd NIP. 19650826 199903 1 001</p>

## ABSTRAK

Intan Alvionita, NIM.23871011” Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi Berbasis *Game Based Learning* Pada Mata Pelajaran PAI Di Kelas IV SDN 02 Rejang Lebong”, Tesis pada Program Studi Pendidikan Agama Islam IAIN Curup.

Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui 1) Mengetahui dan menganalisis kebutuhan siswa dan guru dalam pembelajaran PAI sebagai dasar pengembangan bahan ajar gamifikasi berbasis Games Based Learning pada mata pelajaran PAI, 2) Menganalisis kualitas, relevansi, dan ketercapaian tujuan pembelajaran dari buku atau bahan ajar PAI yang saat ini digunakan dalam proses pembelajaran. 3) Merancang dan mengembangkan bahan ajar gamifikasi berbasis Games Based Learning yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru dalam pembelajaran PAI. 4) Menilai kelayakan bahan ajar gamifikasi berbasis games based learning pada mata pelajaran PAI yang telah dikembangkan berdasarkan validasi para ahli dan uji coba terbatas pada siswa dan guru. 5) Mengukur efektivitas bahan ajar gamifikasi berbasis games based learning pada mata pelajaran PAI yang dikembangkan dalam meningkatkan pemahaman, motivasi, dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, yang menghasilkan sebuah produk. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IVB SDN 02 Rejang Lebong. Pengumpulan data melalui angket, observasi dan wawancara, teknik analisis data menggunakan kuantitatif dan kualitatif. Metode yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research & Development*) dengan mengikuti prosedur Borg dan Gall yang meliputi tahap perencanaan, pengembangan, uji coba, revisi, dan implementasi.

Hasil pengembangan menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan sangat layak dan praktis digunakan oleh guru dan siswa. Uji efektivitas dengan perhitungan *N-Gain* memperoleh nilai rata-rata 0,70 yang termasuk kategori sedang, dengan persentase efektivitas 70,33% yang dikategorikan cukup efektif. Dengan demikian, bahan ajar gamifikasi berbasis *Game Based Learning* ini dinilai cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar PAI di tingkat sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Bahan ajar, gamifikasi, *Game Based Learning*, Pendidikan Agama Islam, penelitian pengembangan.

## ABSTRACT

Intan Alvionita, NIM.23871011 "Development of Gamification Teaching Materials Based on Game Based Learning in Islamic Religious Education Subjects in Grade IV of SDN 02 Rejang Lebong", Thesis in the Islamic Religious Education Study Program, IAIN Curup.

The purpose of this research is to find out 1) To know and analyze the needs of students and teachers in Islamic Religious Education learning as a basis for developing gamification teaching materials based on Games Based Learning in Islamic Religious Education subjects, 2) To analyze the quality, relevance, and achievement of learning objectives from books or Islamic Religious Education teaching materials currently used in the learning process. 3) To design and develop gamification teaching materials based on Games Based Learning that suit the needs of students and teachers in Islamic Religious Education learning. 4) To assess the feasibility of gamification teaching materials based on games based learning in Islamic Religious Education subjects that have been developed based on expert validation and limited trials on students and teachers. 5) To measure the effectiveness of gamification teaching materials based on games based learning in Islamic Religious Education subjects that have been developed in improving students' understanding, motivation, and learning outcomes in Islamic Religious Education subjects.

This research is a developmental research project that resulted in a product. The subjects were fourth-grade students at SDN 02 Rejang Lebong. Data were collected through questionnaires, observations, and interviews, and data analysis utilized quantitative and qualitative techniques. The method used was Research and Development (R&D), following the Borg and Gall procedure, which includes planning, development, testing, revision, and implementation.

The results indicate that the developed teaching materials are highly feasible and practical for use by teachers and students. The effectiveness test using the N-Gain calculation yielded an average score of 0.70, which is considered moderate, with an effectiveness percentage of 70.33%, which is considered quite effective. Therefore, this gamified teaching material based on Game-Based Learning is considered quite effective in improving Islamic Religious Education learning outcomes at the elementary school level.

**Keywords:** Teaching materials, gamification, Game Based Learning, Islamic Religious Education, development research.

## 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 “Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi Berbasis *Game Based Learning* Pada Mata Pelajaran PAI di Kelas IV SDN 02 Rejang 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. H. Idi Warsah, M.Pd.I., selaku Rektor IAIN Curup
2. Bapak Dr. H. Yusefri, M.Ag. selaku Wakil Rektor I, Bapak Prof. 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. H. Hamengkubuwono, M. Pd Selaku Direktur Pascasarjana IAIN Curup.
4. Bapak Dr. Deri Wanto, MA selaku Ketua Program Studi Pascasarjana Pendidikan Agama Islam IAIN Curup.

5. Bapak Dr. Muhammad Taqiyuddin.,S.Ag.,M.Pd.I selaku pembimbing I dan Ibu Dr. Maria Botifar.,M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberi banyak bimbingan, arahan, motivasi yang luar biasa, dalam menyelesaikan Tesis ini.
6. Bapak Dr. Abdul Rahman, S.Ag., M.Pd.I, selaku penguji utama yang telah memberikan banyak arahan dalam memperbaiki tesis ini.

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, Desember 2025

Penulis

**Intan Alvionita**

NIM. 23871011

## **Motto**

Dengan ilmu aku mengenal  
Tuhanku, Dengan iman aku  
melangkah  
Berproses dengan hati, berkarya  
dengan cinta, dan berjuang dalam  
doa dan usaha

\_Intanalvio\_

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbil'alamin, puji syukur selalu penulis ucapkan atas segala kesempatan yang telah Allah berikan sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan baik. Dengan segenap ketulusan hati, penulis mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Tesis ini saya persembahkan kepada kedua orang hebat di hidup saya, teruntuk Ayah dan Ibu “Yani Ahyani dan Nyoman Dewi Haeriah”. Pengorbanannya yang membuat saya bisa berada ditahap ini. Terima kasih untuk segala perjuangan dan doa baik yang selalu mengiringi setiap langkah saya, semoga bahagia selalu menyertai kalian.
2. Kakak dan Adik Kandung saya, Mohammad Deni Ramadhan, S. I. Kom., dan Muhammad Ridwan Maulana yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan motivasi sehingga saat ini saya bisa menyelesaikan tesis ini.
3. Teruntuk dosen pembimbing saya yaitu Bapak Dr. Muhammad Taqiyuddin, S.Ag.,M.Pd.I. dan Ibu Dr. Maria Botifar, M.Pd yang telah sabar dalam membimbing saya dan selalu meluangkan waktu di tengah kesibukannya sehingga saya dapat menyelesaikan Tesis ini.
4. Terima kasih untuk teman-teman seperjuangan saya selama kuliah khususnya keluarga besar PAI A Pascasarjana yang telah banyak memberi motivasi dan dukungan dalam menyelesaikan tesis ini.
5. Almamaterku tercinta Institut Agama Islam Negeri Curup dan Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan pengalaman yang sangat berharga untuk membuka kehidupan yang lebih baik.

## DAFTAR ISI

<b>JUDUL .....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>ix</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang Masalah .....</b>	<b>1</b>
<b>B. Identifikasi Masalah.....</b>	<b>15</b>
<b>C. Batasan Masalah .....</b>	<b>16</b>
<b>D. Rumusan Masalah.....</b>	<b>16</b>
<b>E. Tujuan Penelitian .....</b>	<b>16</b>
<b>F. Manfaat Penelitian .....</b>	<b>17</b>
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>19</b>
<b>A. Konsep Pengembangan.....</b>	<b>19</b>
1. Pengertian Pengembangan (R&D) .....	19
2. Langkah-langkah (R&D).....	21
<b>B. Konsep Bahan Ajar .....</b>	<b>28</b>
1. Pengertian Bahan Ajar.....	28

2. Kriteria Bahan Ajar .....	31
3. Karakteristik Bahan Ajar .....	32
5. Manfaat Pembuatan Bahan Ajar.....	35
6. Jenis-jenis Bahan Ajar .....	36
7. Keunggulan Dan Keterbatasan Bahan Ajar.....	39
<b>C. Konsep Gamifikasi .....</b>	<b>40</b>
1. Pengertian Gamifikasi .....	40
2. Elemen Game dalam Gamifikasi.....	43
3. Kelebihan Pendekatan Gamifikasi .....	45
4. Prinsip Gamifikasi .....	46
<b>D. Konsep Game Based Learning (GBL).....</b>	<b>47</b>
1. Pengertian Game Based Learning .....	47
2. Karakteristik GBL (Game Based Learning).....	49
3. Tahapan-tahapan Game Based Learning.....	51
4. Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan Game Based Learning ...	51
5. Indikator Penerapan Game Based Learning .....	52
6. Langkah-langkah Implementasi Model GBL (Game Based Learning) .....	53
<b>E. Konsep Pendidikan Agama Islam.....</b>	<b>54</b>
1. Pengertian Pendidikan Agama Islam.....	54
2. Landasan Pelaksanaan Pendidikan Agama Islam.....	56
3. Tujuan Pendidikan Agama Islam .....	57
4. Materi Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar.....	59
5. Indikator Mata Pelajaran PAI.....	60
<b>F. Penelitian Terdahulu .....</b>	<b>61</b>
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>65</b>
<b>A. Model Penelitian dan Pengembangan .....</b>	<b>65</b>
<b>B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....</b>	<b>66</b>
1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi Awal .....	67
2. Perencanaan .....	68
3. Pengembangan Format Produk Awal.....	71

4. Uji Coba Awal.....	74
5. Revisi Produk Awal.....	77
6. Uji Coba Lapangan.....	78
7. Revisi Produk .....	89
8. Uji Efektifitas .....	90
9. Revisi Produk Akhir .....	92
10. Desiminasi dan Implementasi .....	92
<b>C. Uji Coba Produk .....</b>	<b>92</b>
1. Desain Uji Coba .....	92
2. Sampel dan Subjek Uji Coba.....	94
3. Jenis Data.....	96
4. Instrument Penelitian.....	96
5. Uji Instrument Penelitian.....	101
6. Teknik Analisis Data .....	106
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>119</b>
<b>A. Hasil Penelitian .....</b>	<b>119</b>
1. Analisis Angket Kebutuhan Guru PAI dan Siswa Terhadap Bahan Ajar PAI.....	119
2. Analisis Kebutuhan Dokumen atau Buku Pada Bahan Ajar PAI.....	125
3. Desain Pengembangan Produk Bahan Ajar Gamifikasi Berbasis Game Based Learning Pada Mata Pelajaran PAI .....	127
4. Uji kelayakan pada pengembangan bahan ajar gamifikasi berbasis games based learning pada mata pelajaran PAI .....	150
7. Ewektifitas Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi Berbasis Game Based Learning Pada Mata Pelajaran PAI.....	177
<b>B. Pembahasan .....</b>	<b>184</b>
1. Analisis Angket Kebutuhan Guru PAI dan Siswa Pada Bahan Ajar PAI.....	184
2. Analisis Angket Kebutuhan Dokumen Pada Bahan Ajar PAI .....	186
3. Desain Produk Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi Berbasis Games Based Learning Pada Mata Pelajaran PAI .....	187

4. Uji kelayakan pada pengembangan bahan ajar ajar gamifikasi berbasis games based learning pada mata pelajaran PAI .....	190
5. Efektivitas Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi Berbasis Game Based Learning pada Mata Pelajaran PAI.....	193
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>195</b>
<b>A. Kesimpulan .....</b>	<b>195</b>
<b>B. Implikasi.....</b>	<b>197</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>205</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Penelitian Terdahulu.....	61
Tabel 3. 1. Instrumen Validasi ahli kelayakan Bahan Ajar.....	74
Tabel 3. 2. Instrumen Validasi ahli kelayakan Materi PAI.....	76
Tabel 3. 3. Instrumen Validasi ahli kelayakan Bahasa.....	77
Tabel 3. 4. Instrumen Uji One to One Guru PAI.....	80
Tabel 3. 5. Instrumen Uji One to One Siswa.....	82
Tabel 3. 6. Instrumen Uji Coba Kelompok Kecil.....	86
Tabel 3. 7. Instrumen Uji Coba Kelompok Besar.....	88
Tabel 3. 8. Interpretasi Kelayakan Bahan Ajar.....	93
Tabel 3. 9. Hasil Validasi Instrumen Tes.....	104
Tabel 3. 10. Tingkat Realibilitas.....	105
Tabel 3. 11. Reliabilitas Instrumen Test.....	106
Tabel 3. 12. Kategori Skala Likert.....	107
Tabel 3. 13. Tafsiran Pengambilan keputusan.....	108
Tabel 4. 1. Rambu pengembangan bahan ajar PAI berbasis GBL.....	127
Tabel 4. 2. Spesifikasi Desain Produk Bahan Ajar Gamifikasi Berbasis Game Based Learning (GBL) pada Mata Pelajaran PAI Kelas IV.....	129
Tabel 4. 3. Rancangan Produk Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi Berbasis Game Based Learning Pada Mata Pelajaran PAI Di Kelas IV.....	132
Tabel 4. 4. Instrumen validasi ahli Kelayakan Bahan Ajar.....	150
Tabel 4. 5. Instrumen Validasi Ahli Kelayakan Materi PAI.....	152
Tabel 4. 6. Instrumen Validasi Ahli Kelayakan Bahasa.....	155
Tabel 4. 7. Penilaian Kelayakan Bahan Ajar Gamifikasi Berbasis Game Based Learning Pada Mata Pelajaran PAI.....	156
Tabel 4. 8. Revisi Produk-1.....	157
Tabel 4. 9. Instrumen Uji one to one guru.....	162
Tabel 4. 10. Instrumen Uji One To One Siswa.....	164
Tabel 4. 11. Persentase Uji one to one guru dan siswa.....	167
Tabel 4. 12. Instrumen Uji Coba Kelompok Kecil.....	168
Tabel 4. 13. Instrumen Uji Coba Kelompok Besar.....	170
Tabel 4. 14. Uji One To One Dan Uji Kelompok Kecil Terhadap Bahan Ajar Gamifikasi Berbasis Game Based Learning Pada Mata Pelajaran PAI.....	172
Tabel 4. 15. Revisi Produk 2 Bahan Ajar Gamifikasi Berbasis Game Based Learning Pada Mata Pelajaran PAI.....	174
Tabel 4. 16. Hasil Pre-Test.....	178
Tabel 4. 17. Hasil Pos-Test.....	179
Tabel 4. 18. Rata-Rata, Gain dan N-Gain IV B.....	180
Tabel 4. 19. N-Gain Berdasarkan Tafsiran.....	183
Tabel 4. 20. Persentase N-Gain.....	183

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2. 1. Langkah-Langkah Pengembangan Borg and Gall.....</b>	<b>21</b>
<b>Gambar 4. 1. Analisis Kebutuhan Guru PAI terhadap Bahan Ajar PAI.....</b>	<b>120</b>
<b>Gambar 4. 2. Indikator Kriteria Bahan Ajar.....</b>	<b>121</b>
<b>Gambar 4. 3. Analisis kebutuhan Siswa Pada Bahan Ajar PAI.....</b>	<b>123</b>
<b>Gambar 4. 4. Kebutuhan Siswa Berdasarkan Indikator Bahan Ajar .....</b>	<b>124</b>
<b>Gambar 4. 5. Analisis Kebutuhan Dokumen Bahan Ajar PAI.....</b>	<b>125</b>
<b>Gambar 4. 6. Perbandingan Hasil Pre-Test dan Pos-Test .....</b>	<b>182</b>
<b>Gambar 4. 7. Nilai N-Gain Kelas IV B.....</b>	<b>182</b>

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses yang terus berkembang seiring dengan dinamika zaman dan kebutuhan peserta didik. Salah satu aspek penting dalam proses pendidikan adalah ketersediaan bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik siswa dan tuntutan kurikulum. Bahan ajar yang baik tidak hanya berfungsi sebagai sumber informasi, tetapi juga sebagai media yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara efektif dan menarik. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar menjadi bagian penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan.<sup>1</sup>

Di dalam Al-Qur'an juga banyak ayat-ayat yang berhubungan dengan pendidikan, diantaranya surah Al-Mujadalah: 11 sebagai berikut:<sup>2</sup>

يَأَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ  
انشُرُوا فَاَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا  
تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

*Artinya: Hai orang-orang yang beriman apabila di katakan kepadamu berlapanglapanglah dalam majlis maka lapangkanlah niscaya Allah memberi kelapangan untukmu , dan apabila di katakan Berdirilah berdirilah kamu maka berdirilah niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antara kamu dan orang-orang yang berilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah maha mengetahui apa yang kamu kerjakan (Q.S Al- Mujadalah: 11)*

---

<sup>1</sup> Indra Ruyani, Hapzi Ali, and Kasful Anwar Us, "Literature Review Mutu Pendidikan Islam: Berfikir Kesisteman, Konsep Al Quran Dan Konsep Hadist," *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 3, no. 2 (2022): 530–40, <https://doi.org/10.38035/jmpis.v3i2.1116>.

<sup>2</sup> Al-Quran Terjemahan Departemen Agama, h. 544

Dalam ayat di atas dapat dipahami bahwa gambaran bagi setiap manusia untuk menjaga adab sopan santun dalam suatu majlis dan juga menjelaskan tentang keutamaan orang yang beriman dan juga berilmu, Allah SWT telah menjajikan orang-orang yang beriman dan berilmu akan di angkat derajatnya oleh Allah SWT. Makna Qur'an Surat Al-Mujadalah Ayat 11 yang berkaitan dengan sentra pendidikan yakni pendidikan Islam seharusnya memuat konsep nilai-nilai pendidikan akhlak atau sistem perilaku dapat disampaikan melalui beberapa pendekatan, yakni; pendekatan stimulus-response melalui proses mengkondisikan peserta didik sehingga terjadi automatisasi dan dapat dilakukan dengan cara melalui latihan, melalui tanya jawab dan melalui mencontohkan. Kemudian melalui pendekatan Kognitif yaitu penyampaian informasi secara teoritis yang dapat dilakukan antara lain: melalui dakwah, melalui ceramah, dan melalui diskusi.<sup>3</sup>

Imam Baidhawi dalam kitab Tafsir *Anwarut Tanzil wa Asrarut Ta'wil* menjelaskan, Allah SWT akan meninggikan derajat orang-orang yang beriman di antara mereka dengan memberikan kemenangan dan nama yang baik di dunia, serta tempat yang terhormat di surga di akhirat. Hal ini menunjukkan bahwa Allah SWT memberikan penghargaan yang besar kepada orang-orang yang beriman atas keimanan dan ketaatan mereka. Lebih jauh lagi, Allah SWT juga meninggikan derajat orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan. Para ulama dan ilmuwan secara khusus mendapatkan derajat yang lebih tinggi karena mereka

---

<sup>3</sup> Azza, Mukhamad Dani and Warsah Idi and Taqiyuddin, M. (2019) *Konsep Pendidikan dalam Surat Al-Mujadalah Ayat 11 dan Relevansinya terhadap Sentra Pendidikan*. Diploma thesis, Institut Agama Islam Negeri Curup. h.68

menggabungkan ilmu pengetahuan dengan amal perbuatan. Hal ini menunjukkan bahwa ilmu pengetahuan yang tinggi harus diiringi dengan amal perbuatan agar mendapatkan pahala yang lebih besar. Oleh karena itu, para ulama dan ilmuwan menjadi teladan bagi orang lain dalam hal perbuatan mereka. Orang-orang tidak boleh meniru orang lain yang tidak memiliki ilmu pengetahuan dan amal perbuatan yang baik. Para ulama dan ilmuwan menjadi contoh yang ideal untuk diikuti karena mereka memiliki ilmu pengetahuan yang luas dan selalu mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.<sup>4</sup>

Dan sesuai dengan tujuan pendidikan Nasional sekarang adalah tujuan pendidikan nasional yang telah termaktub dalam UU RI Sisdiknas No 20 tahun 2003 pasal 3 bahwa Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan Negara.<sup>5</sup>Pendidikan sangat penting untuk membentuk generasi yang cerdas dan mampu menghadapi masalah di masa depan. Keterampilan modern semakin dibutuhkan seiring perkembangan zaman dan kemajuan teknologi. Di abad ke-21, pendidikan menghadapi tantangan baru yang menuntut pendidikan untuk memprioritaskan pemahaman siswa bukan hanya penguasaan pengetahuan tetapi juga pembangunan keterampilan yang lebih luas ada 4 keterampilan yang perlu dikembangkan adalah *critical thinking*

---

<sup>4</sup> Islam.nu.or.id. (n.d.). *Tafsir surat al-Mujadalah ayat 11: Allah mengangkat derajat orang berilmu*. Retrieved August 28, 2025, from <https://islam.nu.or.id/tafsir/tafsir-surat-al-mujadalah-ayat-11-allah-mengangkat-derajat-orang-berilmu-Isbgq>

<sup>5</sup> SISDIKNAS, Undang Undang No 20 Tahun 2003

(berpikir kritis), *creativity* (kreativitas), *collaboration* (kolaborasi), dan *communication* (komunikasi).<sup>6</sup>

Seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, proses pembelajaran kini semakin terbuka terhadap inovasi baru yang dapat meningkatkan efektivitas dan keterlibatan siswa. Teknologi memungkinkan pengajaran menjadi lebih dinamis dan interaktif, memberikan akses kepada berbagai sumber daya pembelajaran yang lebih luas, serta memfasilitasi metode-metode baru yang lebih menarik. Penggunaan alat-alat digital, aplikasi pendidikan, serta platform pembelajaran online telah menjadi bagian integral dalam kegiatan belajar mengajar, tidak hanya di tingkat pendidikan tinggi tetapi juga di jenjang pendidikan dasar dan menengah.

Hal serupa terjadi saat penulis melakukan observasi awal pada kelas IV B di SDN 02 Rejang Lebong, yang mana terlihat bahwa kemajuan teknologi membawa dampak signifikan terhadap perkembangan siswa, baik dalam aspek positif maupun negatif. Namun, di sisi lain, kemajuan ini juga berkontribusi terhadap kemunduran nilai akhlak di kalangan siswa. Hal ini terlihat ketika mereka lebih sibuk dengan aktivitas pribadi saat guru PAI sedang menjelaskan materi dan salah satu contoh buruk lainnya adalah kebiasaan menunda-nunda setoran hafalan, yang mencerminkan kurangnya disiplin dan kepatuhan terhadap aturan yang telah ditetapkan.<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> Aulia Ainis Lisa and Sofa Muthohar, "Strategi Game Based Learning Dalam Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Keterampilan 4C + S Siswa" 13, no. 001 (2024): 125–38.

<sup>7</sup> Observasi, 20 januari 2025

Semakin berkembangnya teknologi maka guru di tuntut harus kreatif dalam memilih bahan ajar, metode, dan media pembelajaran. Sudah menjadi kewajiban guru juga untuk membuat bahan ajar yang efektif dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan fenomena bahwa bahan ajar yang tidak menarik menyebabkan kesulitan dalam pembelajaran termasuk pembelajaran PAI. Menurut pendapat Arief.S. Sadiman dalam Ina Magdalena memandang bahan ajar sebagai bagian dari media pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas Pendidikan, Bahan ajar yang dikembangkan secara tepat akan meningkatkan minat belajar siswa dan memperkuat pemahaman terhadap materi yang diajarkan.<sup>8</sup>

Pengembangan bahan ajar dalam dunia pendidikan adalah suatu tantangan yang kompleks. Salah satu masalah yang muncul adalah ketidaksesuaian bahan ajar dengan perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik. Seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi, bahan ajar perlu disesuaikan agar tetap relevan dan dapat menarik minat generasi muda yang terbiasa dengan media digital.<sup>9</sup>

Dalam rangka menumbuhkan semangat siswa dalam proses belajar mengajar maka sangat perlu seorang pendidik mengolah bahan ajar dengan baik. Tujuan adanya bahan ajar ialah mempermudah siswa dalam memahami suatu pembelajaran yang disampaikan oleh seorang pendidik. Ketika tidak ada bahan

---

<sup>8</sup> Ina Magdalena et al., "Analisis Bahan Ajar," *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 2, no. 2 (2020): 311–26, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>.

<sup>9</sup> Asep Abdurahman, Maslani Maslani, and Deden Sofwan Ismail, "Konsep Dasar Bahan Ajar PAI Dan Perannya Dalam Pembelajaran," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 6, no. 4 (2024): 3266–75, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7162>.

ajar yang disampaikan oleh guru, maka tidak dikatakan pembelajaran, dan ketika bahan ajar tersebut tidak digunakan dalam proses belajar-mengajar di dalam kelas, maka bahan ajar tersebut menjadi sumber belajar.<sup>10</sup>

Ada beberapa penelitian yang telah dilakukan terkait dengan bahan ajar yaitu. Pertama, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Afif Syaiful Mahmudin pada tahun 2021 dengan judul penelitian” Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam oleh Guru Tingkat Sekolah Dasar”. Berdasarkan hasil penelitian mengatakan bahwa, Guru bertanggung jawab dalam merancang pembelajaran dan mengembangkan bahan ajar yang relevan. Tantangan yang dihadapi meliputi pemilihan materi, keterbatasan sarana, dan kesulitan siswa dalam memahami pelajaran.<sup>11</sup>

Kedua, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Sri Irnawati dkk pada tahun 2024 dengan judul penelitian” Pengembangan Bahan Ajar pada Mata Pelajaran PAI di Sekolah Umum Berbasis Digitalisasi”. Berdasarkan hasil penelitian mengatakan bahwa, Strategi pembelajaran PAI harus dirancang dengan bahan ajar dan tujuan yang jelas. Kemajuan teknologi dan internet memungkinkan variasi bahan serta media pembelajaran digital yang lebih fleksibel. Bahan ajar dapat berupa berbagai sumber yang meningkatkan pengetahuan dan pengalaman

---

<sup>10</sup> M Nuril Qulub, Nurul Zainab, and Ach Sarkawi, “Pengembangan Bahan Ajar PAI Berbasis Aplikasi Canva Di MTs Ziyadatut Taqwa Pamekasan” 02, no. Agustus (2024): 132–39.

<sup>11</sup> Afif Syaiful Mahmudin, “Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Oleh Guru Tingkat Sekolah Dasar,” *SITTAH: Journal of Primary Education* 2, no. 2 (2021): 95–106, <https://doi.org/10.30762/sittah.v2i2.3396>.

siswa. Dalam menghadapi perkembangan ini, pengembangan media digital menjadi langkah strategis.<sup>12</sup>

Ketiga yaitu penelitian yang di lakukan oleh Purnama, Pattaufi dkk pada tahun 2023 dengan judul “Development of animation video assistant teaching science courses in SD Negeri 056 Lamasariang ”Berdasarkan hasil penelitian mengatakan bahwa, *Teaching materials have a significant role in the learning process, and the development of teaching materials is a concern for teachers to improve learning effectiveness. Animated video-based teaching materials are an effective solution for teaching with an attractive visual approach. It overcomes the limitations of traditional learning and improves students' understanding* .<sup>13</sup>

Berdasarkan latar belakang masalah dan hasil penelitian terdahulu yang telah disajikan dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar merupakan aspek yang sangat penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran dan pentingnya inovasi dan pengembangan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan zaman untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal.

Salah satu mata pelajaran di Sekolah Dasar adalah Pendidikan Agama Islam (PAI). Mata pelajaran ini memiliki peran yang sangat strategis dan penting dalam membentuk pribadi dan akhlak siswa. Selain itu, pendidikan agama Islam tidak dapat dipisahkan dari pendidikan karakter karena keduanya memiliki tujuan yang sama, yaitu menjadikan siswa memiliki karakter yang beriman dan

---

<sup>12</sup>Irnawati Sri T, Yahiji Kasim dkk” *Pengembangan Bahan Ajar pada Mata Pelajaran PAI di Sekolah Umum Berbasis Digitalisasi*” e-ISSN: 2775 –8672, p-ISSN: 2775 –9482 Volume 4, Nomor 2 Tahun 2024 Halaman: 187 -193

<sup>13</sup> P. Purnama, P. Pattaufi, and Nurhikmah H, “Development of Animation Video Assistant Teaching Science Courses in SD Negeri 056 Lamasariang,” *Inovasi Kurikulum* 20, no. 2 (2023): 351–62, <https://doi.org/10.17509/jik.v20i2.61315>.

bertakwa kepada Allah SWT. Banyak siswa yang berpendidikan tetapi tidak memiliki karakter agama. Jadi bahan ajar yang di gunakan oleh guru PAI juga harus tepat, agar siswa mampu menerima pembelajaran dan menerapkannya di lingkungan sekitar.

Materi PAI di kenal memiliki cakupan yang luas, mencakup aspek akidah, ibadah, akhlak, dan sejarah Islam. Kompleksitas ini sering kali menjadi tantangan, terutama jika di sampaikan dengan menggunakan metode konvensional seperti ceramah. Pendekatan semacam ini cenderung monoton dan kurang menarik bagi siswa, sehingga sulit bagi mereka untuk memahami konsep-konsep yang abstrak dan mendalam. Selain itu, kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran dapat menurunkan motivasi belajar, menyebabkan kejenuhan, dan berdampak negative pada hasil belajar.<sup>14</sup>

Keterangan di atas sesuai dengan pengamatan peneliti pada kelas IV di SD 02 Rejang Lebong, ketika Guru PAI memberikan materi PAI dengan tema Makna surah At-Tiin, Ketika guru menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran, sering kali siswa mengalami kesulitan untuk tetap fokus dan terlibat secara aktif, sehingga mereka cenderung kehilangan minat dan motivasi untuk belajar. Metode ceramah yang monoton dan kurang interaktif dapat membuat siswa merasa jenuh, sehingga perhatian mereka terbagi dan pemahaman terhadap materi yang disampaikan menjadi kurang optimal. Hal ini menunjukkan pentingnya variasi dalam metode pengajaran, agar siswa tidak

---

<sup>14</sup> Ummi Ulfatus Syahriyah, "Peran Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) Dalam Pengembangan Metode Dan Evaluasi PAI," *Urwatul Wutsqo: Jurnal Studi Kependidikan Dan Keislaman* 12, no. 2 (2023): 291–306, <https://doi.org/10.54437/urwatulwutsqo.v12i2.1059>.

hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga merasa termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Guru PAI memiliki tanggung jawab yang tidak hanya terbatas pada pembuatan bahan ajar yang menarik dan relevan, tetapi juga harus aktif mencari dan menerapkan metode pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah gamifikasi, yang mengintegrasikan elemen permainan dalam proses pembelajaran. Dengan menerapkan gamifikasi, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk terlibat dalam materi pelajaran. Hal ini penting untuk memastikan bahwa pembelajaran PAI tidak hanya informatif, tetapi juga menarik dan mampu membangun minat serta pemahaman yang lebih mendalam di kalangan siswa.

Dalam beberapa tahun terakhir, konsep gamifikasi telah muncul sebagai suatu inovasi yang menjanjikan dalam dunia pendidikan. Gamifikasi adalah penggunaan elemen-elemen permainan, seperti pemberian poin, kompetisi, tantangan, dan hadiah, dalam konteks pendidikan. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran, serta membuat proses pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan.<sup>15</sup>

---

<sup>15</sup> Khairul Bahri, "Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Dalam Pendidikan Agama Islam Karakter Dan Moral Individu Dalam Masyarakat . Agama Islam Bukan Hanya Sekadar" 3 (2023).

Gamifikasi menurut Meyhart Bangkit Sitorus dalam Rini dkk adalah penggunaan elemen-elemen game dan teknik desain game dalam konteks non game. elemen game yaitu seperti poin, lencana, tingkatan, narasi dan sebagainya, tetapi seiring perkembangan ini dari gamifikasi saat ini adalah bagaimana untuk membangun motivasi dan ketertarikan peserta didik dalam belajar.<sup>16</sup>

Pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rini Pangestu dkk pada tahun 2019 yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi Berbasis Contextual Teaching Learning (CTL) Pada Materi Peluang” Berdasarkan hasil penelitian dikatakan bahwa pengembangan bahan ajar gamifikasi berbasis Contextual Teaching Learning (CTL) pada materi peluang layak dan menarik bagi siswa. Pembelajaran menggunakan bahan ajar gamifikasi dapat dikembangkan oleh pendidik secara berkelanjutan untuk materi yang berbeda.<sup>17</sup>

Adapun penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Caroline Rachel pada tahun 2024 yang berjudul “Media Belajar Gamifikasi terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar” Berdasarkan hasil penelitian dikatakan bahwa menggunakan media belajar gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Karena pada dasarnya siswa sekolah dasar merupakan anak yang masih gemar bermain. Sehingga media belajar gamifikasi

---

<sup>16</sup> Rini Pangestu, Netriwati Netriwati, and Rizki Wahyu Yunian Putra, “Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi Berbasis Contextual Teaching Learning (Ctl) Pada Materi Peluang,” *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika* 3, no. 1 (2019): 45, <https://doi.org/10.31000/prima.v3i1.848>.

<sup>17</sup> Pangestu, Netriwati, and Putra, “Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi Berbasis Contextual Teaching Learning (Ctl) Pada Materi Peluang.”

merupakan solusi yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar anak yang sempat turun.<sup>18</sup>

Selain itu penelitian terdahulu yang di lakukan oleh Yuna dkk pada tahun 2024 dengan judul “Gamifikasi sebagai Pendekatan Inovatif untuk Peningkatan Pemahaman Siswa” Berdasarkan penelitian di katakana bahwa Penerapan metode gamifikasi dalam pembelajaran terbukti sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa, terutama dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Berdasarkan hasil uji N-Gain, sebagian besar siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan 57% siswa memperoleh peningkatan yang sangat tinggi dan mencapai nilai maksimal pada posttest. Meskipun 43% siswa lainnya menunjukkan peningkatan yang sedang, hasil ini tetap menunjukkan adanya perkembangan yang berarti. Tidak ada siswa yang menunjukkan peningkatan rendah, yang mengindikasikan bahwa gamifikasi berhasil meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa. Dengan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, gamifikasi terbukti dapat mengubah cara siswa belajar, menjadikannya lebih efektif dan menarik.<sup>19</sup>

Dari beberapa penelitian terdahulu mengatakan bahwa penggunaan konsep pendekatan gamifikasi ini cukup efektif di gunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa serta meningkatkan hasil belajar siswa. Selain dari bahan ajar kemudian pendekatan, tentunya model pembelajaran yang di pilih juga

---

<sup>18</sup> Caroline Rachel Valentinna, Endang M Kurnianti, and Uswatun Hasanah, “Media Belajar Gamifikasi Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 8, no. 3 (2024): 1722–32, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7476>.

<sup>19</sup> Yuna Yulianti, “Gamifikasi Sebagai Pendekatan Inovatif Untuk Peningkatan Pemahaman Siswa” 13 (2024), <https://doi.org/10.19109/intelektualita.13i2.24904>.

harus sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa serta hasil belajar yang baik. Maka pada penelitian kali ini peneliti akan menggunakan model pembelajaran berupa Game Based Learning.

Salah satu model pembelajaran yang dikenal adalah Pembelajaran Berbasis Permainan, di mana game digunakan sebagai alat untuk mengajarkan materi. Tujuan dari penerapan Games Based Learning sebagai model pengajaran yang baru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan mendukung proses pembelajaran. Model ini juga mendorong kompetisi konstruktif, pembelajaran kooperatif, dan pemecahan masalah yang orisinal. Selain meningkatkan pemahaman konseptual, Game Based Learning mengembangkan keterampilan sosial, kritis, dan pemecahan masalah dengan memberikan umpan balik langsung kepada peserta didik dan tantangan yang sesuai dengan tingkat keterampilan mereka. Dengan mempertimbangkan semua hal, Game Based Learning menghasilkan peluang pembelajaran yang mengasyikkan, menarik, mendalam, menantang dan relevan yang dapat menumbuhkan motivasi siswa dan pendidikan.<sup>20</sup>

Pada penelitian yang di lakukan oleh Aulia Ainis pada tahun 2024 dengan judul “Strategi *Games Based Learning* Dalam Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Keterampilan 4C+S Siswa” Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan *Games Based Learning* di SMPN 35 Semarang efektif meningkatkan

---

<sup>20</sup> Kireida Rona Islam et al., “Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik,” *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya* 10, no. 3 (2024): 619, <https://doi.org/10.32884/ideas.v10i3.1640>.

keterampilan 4C+S (*Critical Thinking, Creativity, Communication, Colaboration, dan Spirituality*) Siswa.<sup>21</sup>

Berdasarkan penelitian terdahulu bahwasannya penggunaan model games based learning dalam pembelajaran terbukti efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu sebelumnya peneliti telah melakukan uji coba kepada siswa kelas IV di SDN 02 Rejang Lebong, yang mana peneliti menggunakan permainan Puzzle pada pembelajaran PAI dengan materi Surah At-Tiin. Jadi dalam satu kelas terdapat 32 siswa yang kemudian di bagi menjadi 4 kelompok. Setiap kelompok akan di berikan satu lembar kertas yang sudah berisi table dan potongan-potongan ayat. Setiap kelompok di minta untuk menyusun potongan-potongan ayat secara berurutan, dengan di berikan waktu sebanyak 15 menit. Dalam pengamatan peneliti melihat jelas bahwa anak-anak begitu antusias saat di berikan tugas tersebut, dari permainan ini juga peneliti bisa melihat bahwa anak-anak secara tidak langsung, mereka saling mensupport dan bekerja sama dalam tim,serta hal positive lainnya keadaan kelas menjadi lebih hidup dan terlihat motivasi yang tinggi dalam penyelesaian tugas. Kemudian untuk membangun motivasi siswa juga, disini peneliti memberikan reward kepada kelompok yang berhasil menyelesaikan tugasnya paling cepat dan tepat.

Setelah di terapkan pembelajaran berbasis permainan ini, peneliti juga menanyakan langsung kepada anak-anak kelas IV mengenai bagaimana

---

<sup>21</sup> Aulia Ainis, "Strategi Game Based Learning Dalam Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Keterampilan 4C + S Siswa." (2024) <https://doi.org/10.19109/intelektualita.13i2.24904>.

pendapat mereka tentang pembelajaran berbasis permainan ini, tentunya mereka menjawab, bahwa pembelajaran seperti ini sangat menyenangkan, tidak membuat mengantuk, tidak membuat jenuh dan menjadi lebih semangat belajar. Di bandingkan dengan pembelajaran yang hanya menerapkan metode ceramah. Kemudian peneliti juga menanyakan pada siswa mengenai mata pelajaran PAI, materi apa yang di rasa cukup sulit, kemudian rata-rata dari mereka menjawab, materi al-quran hadis dan Sejarah Islam, alasannya karena harus menghafal ayat-ayat Al-qur'an dan mengingat peristiwa-peristiwa dalam sejarah Islam yang begitu banyak.

Pernyataan serupa juga pernah di katakana oleh Guru PAI, bahwasanya salah satu problema pada mata pelajaran PAI ini, adalah materi Al-Quran hadis dan Sejarah Kebudayaan Islam. Karena kebanyakan anak yang masih belum bisa mengaji secara lancar dan masih banyak yang belum paham dengan hukum tajwid, sehingga hal tersebut membuat anak-anak sulit dalam menghafal. Dan pada materi sejarah kebudayaan Islam anak-anak juga sulit mengingat peristiwa-peristiwa sejarah Islam yang terjadi, karena banyaknya pembahasan dalam materi sejarah kebudayaan Islam. Guru PAI mengatakan jika untuk materi akhlak dan fiqih tidak begitu sulit saat menjelaskan, karena bisa di praktekkan dan memberikan contoh dalam kehidupan sehari-hari. Jadi anak-anak lebih mudah memahaminya.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, didapatkan hasil bahwa konsep gamifikasi apabila diterapkan dalam pendidikan mampu meningkatkan engagement serta motivasi peserta didik untuk belajar dan

mengikuti proses pembelajaran dengan seksama, hal ini dikarenakan menariknya proses pembelajaran sehingga menimbulkan rasa senang peserta didik dalam belajar. Berlandaskan pada penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya, maka penelitian kali ini, peneliti akan mengembangkan sebuah bahan ajar gamifikasi berbasis games based learning (GBL) pada mata pelajaran PAI untuk siswa kelas IV SD yang disajikan dalam bentuk cetak. Penggunaan bahan ajar gamifikasi berbasis Games Based Learning (GBL) dapat membantu tercapainya keberhasilan proses belajar mengajar yang sedang berlangsung dengan memanfaatkan ketertarikan peserta didik terhadap bahan ajar. Oleh karena itu, penulis ingin melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi Berbasis Games Based Learning Pada Mata Pelajaran PAI Di Kelas IV SDN 02 Rejang Lebong”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Identifikasi yang diperoleh berdasarkan latar belakang adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan berbagai bahan ajar untuk membantu pemahaman peserta didik saat proses pembelajaran masih belum maksimal.
2. Penggunaan bahan ajar saat proses pembelajaran masih kurang menarik minat belajar dan motivasi belajar peserta didik tergolong rendah.
3. Dalam memahami materi Al- Qur'an Hadis dan Sejarah Kebudayaan Islam peserta didik masih sulit menalar dan menghafal sehingga kemampuan peserta didik dalam pengerjaan tugas kurang maksimal.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan diatas serta mengingat bahwa terdapat beberapa keterbatasan peneliti, maka penelitian difokuskan pada: Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi Berbasis Game Based Learning pada mata Pelajaran PAI Di Kelas IV SDN 02 Rejang Lebong yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah diatas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis kebutuhan siswa dan guru pada mata pelajaran PAI?
2. Bagaimana analisis dokumen buku atau bahan ajar yang di gunakan saat ini?
3. Bagaimana desain produk pengembangan bahan ajar gamifikasi berbasis games based learning pada mata pelajaran PAI?
4. Bagaimana uji kelayakan pada pengembangan bahan ajar ajar gamifikasi berbasis games based learning pada mata pelajaran PAI?
5. Bagaimana Efektivitas pengembangan bahan ajar ajar gamifikasi berbasis games based learning pada mata pelajaran PAI?

### **E. Tujuan Penelitian**

1. Mengetahui dan menganalisis kebutuhan siswa dan guru dalam pembelajaran PAI sebagai dasar pengembangan bahan ajar gamifikasi berbasis Games Based Learning pada mata pelajaran PAI

2. Menganalisis kualitas, relevansi, dan ketercapaian tujuan pembelajaran dari buku atau bahan ajar PAI yang saat ini digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Merancang dan mengembangkan bahan ajar gamifikasi berbasis Games Based Learning yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru dalam pembelajaran PAI.
4. Menilai kelayakan bahan ajar gamifikasi berbasis games based learning pada mata pelajaran PAI yang telah dikembangkan berdasarkan validasi para ahli dan uji coba terbatas pada siswa dan guru.
5. Mengukur efektivitas bahan ajar gamifikasi berbasis games based learning pada mata pelajaran PAI yang dikembangkan dalam meningkatkan pemahaman, motivasi, dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

#### **F. Manfaat Penelitian**

##### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian dan pengembangan bahan ajar gamifikasi berbasis Game Based Learning ini dapat menambah pengetahuan dan pola pikir peneliti dan pembaca mengenai pengembangan bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran.

##### 2. Manfaat Praktis

- a. Penggunaan bahan ajar gamifikasi pada saat proses pembelajaran dapat membantu peserta didik, untuk lebih mudah memahami mata pelajaran PAI. Selain itu pada pengembangan bahan ajar gamifikasi di dalamnya terdapat permainan serta ilustrasi/gambar sehingga dapat menarik minat belajar peserta didik.

- b. Bagi pendidik, bahan ajar gamifikasi berbasis Game Based Learning dapat dijadikan sebagai bahan ajar yang dapat memberi umpan agar peserta didik tertarik dan antusias pada saat proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran di kelas memiliki suasana menyenangkan dan tidak membosankan.
- c. Bagi sekolah, dengan menggunakan bahan ajar gamifikasi Game Based Learning dapat dijadikan sebagai bahan ajar untuk menambah kualitas pembelajaran.
- d. Bagi peneliti, dapat menambah wawasan terhadap perkembangan bahan ajar yang dibutuhkan oleh peserta didik.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Konsep Pengembangan

##### 1. Pengertian Pengembangan (R&D)

Penelitian pengembangan, yang lebih kita kenal dengan istilah Research & Development (R&D). Strategi untuk mengembangkan suatu produk pendidikan oleh Borg dan disebut juga sebagai penelitian pengembangan. Pengertian penelitian pengembangan menurut Borg & Gall adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.

Penelitian pengembangan adalah jenis penelitian yang digunakan untuk membuat produk tertentu dan menguji seberapa efektif produk tersebut. Analisis kebutuhan adalah contoh penelitian yang digunakan untuk membuat produk tertentu (menggunakan metode survey atau kuantitatif dan kualitatif dan untuk mengevaluasi seberapa efektif produk tersebut agar dapat digunakan oleh masyarakat umum.<sup>22</sup>

Pengembangan adalah proses atau langkah-langkah yang dilakukan dalam merancang, membuat, atau menyempurnakan suatu produk sesuai dengan acuan dan kriteria produk yang dibuat. Tujuan dari penelitian pengembangan adalah untuk menghasilkan suatu produk melalui proses

---

<sup>22</sup> Andika Guruh Saputra et al., "Using Canva Application for Elementary School Learning Media," *Sciencetchno: Journal of Science and Technology* 1, no. 1 (2022): 46–57, <https://doi.org/10.55849/sciencetchno.v1i1.4>.

pengembangan dan melalui perubahan-perubahan yang disebabkan oleh produk tersebut dalam jangka waktu tertentu.<sup>23</sup>

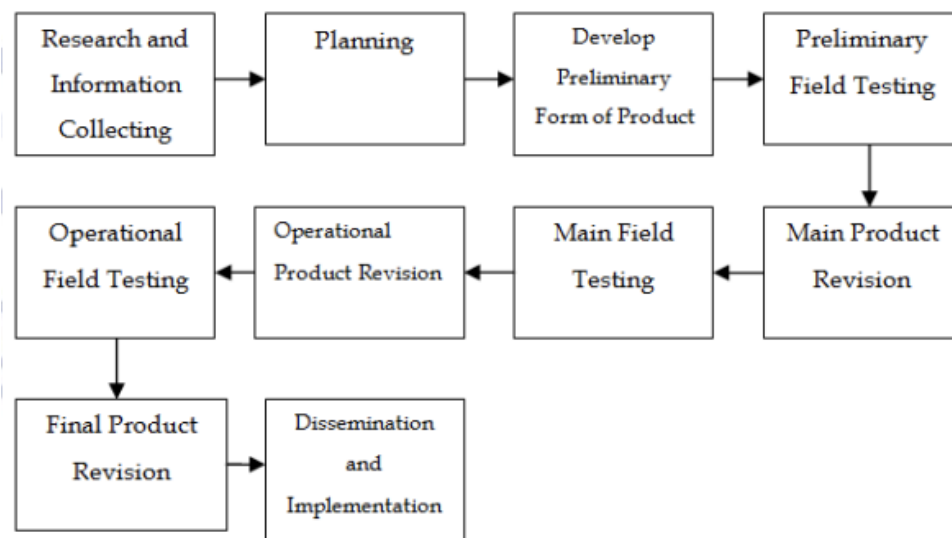
Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan, juga dikenal sebagai penelitian (R&D), adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk membuat produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada. Penelitian ini dimulai dengan melakukan penelitian tentang kebutuhan atau masalah yang ada di lapangan, dan setelah itu, pengembangan dilakukan untuk menghasilkan produk yang telah diuji dan divalidasi. Pada penelitian ini, pengembangan produk yaitu pengembangan produk berupa bahan ajar gamifikasi berbasis Game Based Learning di kelas IV pada mata pelajaran PAI.

Model pengembangan Borg & Gall menggunakan alur air terjun (waterfall) pada tahap pengembangannya. Tahap-tahap pengembangan di mulai dari analisis kebutuhan hingga penyebaran di susun secara terperinci sehingga memudahkan dalam pengembangan. Revisi model Borg & Gall di lakukan setelah uji coba perseorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan.

---

<sup>23</sup> Putri, Mustika Al and Botifar, Maria and Syaripah, Syaripah (2024) *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Ilustrasi Visual Dalam Peningkatan High Order Thinking And Skills (HOTS) Siswa*. Sarjana thesis, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup. h. 19

**Gambar 2. 1. Langkah-Langkah Pengembangan Borg and Gall**



## 2. Langkah-langkah (R&D)

Borg and Gall menyatakan *“The steps of this process are usually referred to as the R&D cycle, which consist of studying research findings pertinent to the product to be developed, developing the product based on these findings, fields testing it in the setting where it will be used eventually, and revising to correct the deficiencies found in the field testing stage. In more rigorous programs of R&D, this cycle is repeated until the field test data indicate that the product meets its behaviorally defined objectives.”*

Selanjutnya Borg and Gall mengemukakan 10 langkah R&D yang dikembangkan oleh staf *Teacher Education Program at Far West Laboratory For Educational Research And Development*, dalam *minicourses* yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru pada kelas spesifik.<sup>24</sup>

<sup>24</sup> Risa Nur Sa'adah dan Wahyu, *METODE PENELITIAN R&D (Research and Development) Kajian Teoritis Dan Aplikatif*, ed. Aminol Rosid Abdullah (Literasi Nusantara, 2020).

a. *Research and Information Collecting*

*“Research and information collecting include needs assessment, review of literature, small scale research study, preparation of report on state of the art. Penelitian dan pengumpulan informasi memerlukan analisis kebutuhan, ulasan literature, penelitian dalam skala kecil, dan persiapan membuat laporan yang terkini.”*

Dapat dipahami bahwa pada langkah pertama menurut Borg dan Gall mencakup analisa kebutuhan, penelitian pustaka, penelitian skala kecil, dan standar laporan yang diperlukan. Maka, untuk melakukan analisa kebutuhan terdapat beberapa kriteria yang berhubungan dengan pentingnya pengembangan produk, ketersediaan sumber daya yang kompeten dan ketersediaan waktu. Studi literature dalam metode R&D diperlukan untuk pengenalan sementara terhadap produk yang akan dikembangkan dengan mengumpulkan temuan dan informasi lain yang berkaitan dengan pengembangan produk. Dalam penelitian skala kecil perlu dijalankan agar peneliti mengetahui beberapa hal penting, tentang produk yang akan dikembangkan sebelum mempersiapkan laporan yang di perlukan atau terbaru.

b. *Planning*

*“Planning include defining skills to be learned, stating and sequencing objectives, identifying activities, and small scale feasibility testing. Melakukan perencanaan meliputi pendefinisian keterampilan*

yang harus dipelajari, perumusan tujuan, penentuan urutan pembelajaran, dan uji coba kelayakan (dalam skala kecil).”

Perencanaan merupakan proses penyusunan rencana penelitian yang meliputi kemampuan-kemampuan yang di butuhkan dalam melaksanakan penelitian. Kegiatan perencanaan meliputi mendefinisikan keterampilan, merumuskan tujuan, menentukan urutan pembelajaran, dan uji coba kelayakan

c. *Develop Preliminary Form a Product*

*“Develop Preliminary Form a Product includes preparations of instructional materials, procedures, and evaluations instrument. Mengembangkan produk awal meliputi menyiapkan materi pembelajaran prosedur atau penyusunan buku pegangan, dan instrument evaluasi.”*

Setelah peneliti membuat perencanaan penelitian, maka kegiatan selanjutnya ialah pengembangan produk awal meliputi menyiapkan materi, penyusunan buku pegangan hingga instrument evaluasi. Dapat dikatakan pula dalam ketiga liputan pengembangan awal produk, peneliti menentukan desain produk, sarana prasarana, tahap-tahap pelaksanaan pengujian desain di lapangan dan deskripsi tugas dari pihak-pihak yang ikut serta dalam penelitian.

d. *Preliminary Field Testing*

*“Preliminary filed testing conducted in form 1 to 3 schools, using 1 to 6 subjects. Interview, observational, and questionnaire data collected, and analyzed. Pengujian lapangan awal dilakukan 1 hingga 3 sekolah,*

menggunakan 6 sampai dengan 12 subjek melalui proses wawancara, observasi, dan kuesioner hasil pengumpulan data melalui mekanisme tersebut dinamakan menganalisis.

e. *Main Product Revision*

*"Revision of product as suggested by the preliminary field-test result. Melakukan revisi utama terhadap produk didasarkan pada saran-saran saat uji coba."*

Setelah mendapatkan hasil dari uji coba lapangan awal, langkah selanjutnya ialah merevisi produk atau hasil uji coba produk yang didasarkan pada saran-saran atau pertimbangan saat uji coba produk. Langkah dalam merevisi hasil uji coba produk merupakan langkah perbaikan model atau desain berdasarkan hasil uji coba produk di lapangan yang terbatas. Kemudian, penyempurnaan produk awal akan dilaksanakan setelah uji coba lapangan secara terbatas. Pada tahap penyempurnaan produk awal, lebih banyak dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan kualitatif sehingga evaluasi diarahkan pada proses perbaikan yang bersifat perbaikan kan pada proses perbaikan yang bersifat perbaikan internal.

f. *Main Field Testing*

*"Main field testing conducted in 5 to 15 schools with 3 to 100 subjects. Quantitative data on subjects precourse and postcourse performance are collected. Result are evaluated with respect to course objective and are compared with control group data, when appropriate."*

Melakukan uji coba lapangan utama, dilakukan pada 5 hingga 15 sekolah dengan 30 sampai 100 subjek. Data kuantitatif tentang performance subjek sebelum dan sesudah pelatihan dianalisis. Hasil dinilai sesuai dengan tujuan pelatihan dibandingkan dengan data kelompok kontrol bila mungkin. Hasil dari pengumpulan data, selanjutnya di evaluasi."

g. *Operational Product Revision*

*"Revision of product as suggested by main field-test result.*

Melakukan revisi terhadap produk yang siap dioperasikan berdasarkan saran-saran dari uji coba."

Langkah revisi produk menurut Amir Hamzah merupakan penyempurnaan atas hasil uji coba di lapangan berdasarkan masukan dan hasil uji coba di lapangan utama sehingga perbaikan yang baru menjadi lebih luas. Penyempurnaan produk dari hasil uji coba lapangan yang lebih luas akan membuat produk yang dikembangkan menjadi lebih matang, karena pada tahap uji coba sebelumnya telah dilaksanakan dengan adanya kontrol kelompok.

h. *Operational Field Testing*

*"Operational field testing conducted 10 to 30 schools involving 40 to 400 subjects. Interview, observational, and questionnaire data collected and analyzed.* Uji lapangan operasional dilakukan pada 10 hingga 30 sekolah dengan 40 sampai 400 subjek. Data wawancara, observasi, serta kuesioner dikumpulkan dan dianalisis."

Dalam uji coba lapangan skala luas, lebih baik dilakukan dengan skala besar yang meliputi uji efektifitas dan adaptabilitas desain produk yang melibatkan para calon pemakai produk.

i. *Final Product Revision*

*"Revisions of product as suggested by operational field-test result.*

Revisi produk akhir berdasarkan saran dari uji lapangan."

Langkah revisi final merupakan penyempurnaan produk yang sedang dikembangkan. Penyempurnaan produk akhir dipandang perlu untuk lebih akurat dari produk sebelumnya sehingga pada tahap revisi final telah diperoleh produk yang tingkat efektivitasnya dapat dipertanggungjawabkan.

j. *Dissemination and Implementation*

*"Report on product at professional meeting and journals. Work with publisher who assumes commercial distribution. Monitor distribution to provide quality control.* Membuat laporan mengenai produk pada pertemuan profesional dan di dalam jurnal. Bekerja sama dengan penerbit untuk melakukan distribusi secara komersial, memonitor produk yang telah didistribusikan guna membantu kendali mutu.

Pada penelitian ini menggunakan penelitian jenis *R&D (Research & Development)* Borg and Gall yang menggunakan 10 tahapan yaitu di mulai dari analisis kebutuhan, perencanaan media, pengembangan produk, uji coba keseluruhan, revisi, uji coba kelompok kecil, revisi, uji coba lapangan, revisi, penyebaran dan laporan. Pada Langkah pertama

melakukan analisis mengidentifikasi masalah nyata di lapangan serta kebutuhan pengguna terhadap suatu produk Pendidikan seperti buku cetak dan modul ajar. Peneliti mengumpulkan informasi melalui studi literatur, observasi, wawancara, dan angket. Hasilnya digunakan untuk merumuskan arah dan tujuan pengembangan produk. Pada tahap perencanaan media, peneliti mulai merancang produk berdasarkan temuan dari analisis kebutuhan seperti, menentukan tujuan produk yang akan di buat, menyusun isi materi, merancang model pembelajaran yang akan di gunakan dan menentukan format dan media yang digunakan. Pada tahap Pengembangan Produk Awal mulai mewujudkan produk dalam bentuk awal seperti bahan ajar berbentuk buku cetak, yang akan di kembangkan dalam penelitian ini.

Kemudian Produk awal diuji oleh para ahli (ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran) untuk memperoleh masukan dari segi kualitas isi, tampilan, bahasa, dan kelayakan penggunaan. Selanjutnya akan di lakukan Revisi Produk berdasarkan hasil uji coba oleh para ahli, produk direvisi untuk memperbaiki kelemahan dan meningkatkan kualitas. Uji Coba Kelompok Kecil yang di lakukan yaitu Produk yang telah direvisi kemudian diuji coba pada kelompok kecil dari sasaran pengguna (misalnya 10 orang) siswa kelas 4 SD. Setelah uji coba kelompok kecil, peneliti kembali melakukan revisi berdasarkan masukan dan temuan dari pengguna, misalnya memperbaiki konten, antar muka, dan model penyampaian materi. Kemudian Produk yang sudah direvisi secara

menyeluruh diuji dalam skala yang lebih besar 30 orang siswa di kelas 4. Penyebaran dan Pembuatan Laporan, Tahap terakhir adalah menyebarluaskan produk ke khalayak sasaran yang lebih luas serta menyusun laporan penelitian pengembangan.

## **B. Konsep Bahan Ajar**

### **1. Pengertian Bahan Ajar**

Bahan ajar juga dapat didefinisikan sebagai seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisi materi pembelajaran, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis serta menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu kompetensi atau sub kompetensi dengan segala kompleksitasnya. Makna lain dari bahan ajar adalah sebagai semua bentuk bahan yang disusun secara sistematis yang akan memungkinkan para siswa dapat belajar karena dirancang sesuai kurikulum yang berlaku.<sup>25</sup>

Berdasarkan berbagai pengertian tentang bahan ajar tersebut, maka dapat digambarkan bahwa bahan ajar harus dirancang dan ditulis sesuai dengan kompetensi dasar, yaitu tujuan kompetensi, karena akan digunakan oleh guru dalam menunjang proses pembelajaran. Selain membantu guru, bahan ajar yang dirancang dan disusun secara sistematis sesuai dengan karakteristik siswa juga dapat membantu siswa pada saat belajar baik secara individu maupun secara kelompok. Bahan ajar tidak saja memuat materi

---

<sup>25</sup> Ika Lestari, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi* (Padang: Akademia Permata, 2013).

tentang pengetahuan, tetapi juga keterampilan dan sikap yang perlu dipelajari siswa demi mencapai kompetensi dasar yang telah ditentukan oleh Pemerintah. Ketiga aspek/ranah kompetensi tertuang dalam sebuah bahan ajar. Bahan ajar selain mencakup materi ajar baik yang mengandung kognitif, afektif, maupun psikomotor juga harus mencakup tujuan kompetensi, pedoman penggunaan bahan ajar untuk siswa, kesimpulan/ringkasan materi, evaluasi (latihan soal), dan glosarium.<sup>26</sup>

Bahan ajar merupakan seperangkat pembelajaran atau alat belajar yang berisi materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan metode evaluasi yang di rancang secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang di harapkan, yaitu mencapai kompetensi dan sub kompetensi dengan segala kesulitannya. Dalam konteks pendidikan, bahan ajar tidak hanya berfungsi sebagai panduan bagi pengajar, tetapi juga sebagai sumber informasi yang esensial bagi siswa untuk memahami konsep-konsep yang di ajarkan.<sup>27</sup>

Menurut Udin Syaefuddin Sa'ud dalam Susilowati bahan ajar merupakan bahan pembelajaran yang secara langsung digunakan untuk kegiatan cakupan pembelajaran. Dengan demikian, bahan ajar biasanya memuat seluruh cakupan materi dari semua mata pelajaran, yang di gunakan

---

<sup>26</sup> Wening Patmi Rahayu, *PENGEMBANGAN BAHAN AJAR*, ed. Suryadi Saat (Malang: Penerbit Erlangga, 2022).

<sup>27</sup> Yeni Haryonik and Yoga Budi Bhakti, "Pengembangan Bahan Ajar Lembar Kerja Siswa Dengan Pendekatan," *MaPan* 6, no. 1 (2018): 40–55.

sebagai sarana untuk menyampaikan pesan pembelajaran, baik berupa pesan visual, audio maupun pesan audio visual.<sup>28</sup>

Suharsimi Arikunto dalam Belawati dkk, memberikan pendapat tentang pentingnya bahan ajar yakni bahan ajar merupakan unsur inti yang ada dalam kegiatan pembelajaran, tuk karena memang bahan pembelajaran itulah yang diupayakan untuk dikuasai pembelajar. Dengan bahan ajar memungkinkan peserta didik dapat mempelajari suatu kompetensi atau KD secara runtut dan sistematis sehingga secara akumulatif mampu menguasai semua kompetensi secara utuh dan terpadu.<sup>29</sup>

Jadi, dapat di pahami bahwa bahan ajar merupakan seperangkat sarana pembelajaran yang dirancang secara sistematis untuk menyampaikan materi, metode, batasan, dan evaluasi guna mencapai tujuan kompetensi yang telah ditetapkan. Bahan ajar tidak hanya berfungsi sebagai panduan bagi guru, tetapi juga sebagai sumber informasi penting bagi siswa untuk memahami konsep yang diajarkan. Penyusunannya harus mempertimbangkan karakteristik siswa dan disesuaikan dengan kurikulum, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Dengan demikian, bahan ajar berperan sebagai unsur inti dalam pembelajaran yang memungkinkan siswa menguasai kompetensi secara utuh dan terpadu.

---

<sup>28</sup> Susilowati Susilowati, "Pengembangan Bahan Ajar IPA Terintegrasi Nilai Islam Untuk Meningkatkan Sikap Dan Prestasi Belajar IPA Siswa," *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA* 3, no. 1 (2017): 78, <https://doi.org/10.21831/jipi.v3i1.13677>.

<sup>29</sup> Belawati and Rustan Santaria, "Persepsi Siswa SMAN 1 Palopo Terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Kimia," *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran* 3, no. 2 (2020): 264–70, <https://doi.org/10.30605/jsgp.3.2.2020.286>.

## 2. Kriteria Bahan Ajar

Purwanto dan Sadjati (dalam Dewi Padmo) menjelaskan lebih khusus tentang karakteristik bahan ajar yang baik.<sup>30</sup>

### a. Kriteria tentang isi

Berarti isi bahan ajar yang baik harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, akurat, mutakhir, komprehensif cakupan isinya, tepat dalam menyikapi ras dan agama, dan jenis kelamin, memuat daftar pustaka, senarai, dan indeks.

### b. Kriteria penyajian

Berarti bahan ajar yang baik harus menyajikan materi secara menarik perhatian anak, materi terorganisasi secara sistematis, terdapat petunjuk belajar, mampu mengajak pembaca untuk merespon, berkonsentrasi, gaya bahasa, warna, dan sebagainya.

### c. Kriteria tentang ilustrasi

Berarti bahan ajar yang baik memuat ilustrasi yang sesuai, ilustrasi sesuai/terkait dengan teks, penempatan ilustrasi tepat; ukuran, fokus, dan tampilan seimbang dan serasi.

### d. Kriteria unsur pelengkap, bahan ajar yang baik dilengkapi petunjuk dan tes.

### e. Kriteria tentang kualitas fisik

---

<sup>30</sup> Capaian Pembelajaran et al., "PENGEMBANGAN BAHAN AJAR," n.d.

Artinya bahan ajar yang baik dicetak dan dijilid dengan baik, kertas yang digunakan bermutu, serta jenis dan ukuran huruf yang digunakan tepat sesuai karakteristik peserta didik penggunaannya.

### 3. Karakteristik Bahan Ajar

Bahan ajar yang dikembangkan harus mampu meningkatkan motivasi dan efektivitas penggunaannya. Widodo dalam Lestari “mengungkapkan ada lima karakteristik bahan ajar yaitu: <sup>31</sup>

#### a. *Self instructional*

*Self instructional* yaitu bahan ajar dapat membuat siswa mampu membelajarkan diri sendiri dengan bahan ajar yang dikembangkan. Untuk memenuhi karakter *self instructional*, maka di dalam bahan ajar harus terdapat tujuan yang dirumuskan dengan jelas, baik tujuan akhir maupun tujuan antara. Selain itu, dengan bahan ajar akan memudahkan siswa belajar secara tuntas dengan memberikan materi pembelajaran yang dikemas ke dalam unit-unit atau kegiatan yang lebih spesifik.

#### b. *Self contained*

*Self contained* yaitu seluruh materi pelajaran dari satu unit kompetensi atau sub kompetensi yang dipelajari terdapat di dalam satu bahan ajar secara utuh.

---

<sup>31</sup> Lestari, “Implementasi Pendekatan Matematika Realistik Menggunakan Bahan Ajar Geometri Berbentuk Cerita,” *Penelitian Manajemen Pendidikan* 10, no. 1 (2016): 110–21.

c. *Stand alone*

*Stand alone* (berdiri sendiri) yaitu bahan ajar yang dikembangkan tidak tergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain.

d. Adaptif

Adaptive yaitu bahan ajar hendaknya memiliki daya adaptif yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi.

e. *User friendly*

*User friendly* yaitu setiap instruksi dan paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespons dan mengakses sesuai keinginan.

#### **4. Fungsi Bahan Ajar**

a. Fungsi bahan ajar bagi pendidik, antara lain;

- 1) Pedoman Bagi Guru yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya diajarkan kepada peserta didik.
- 2) Menghemat Waktu Pendidik Dalam Mengajar. Artinya adanya bahan ajar guru dapat menugaskan peserta didik untuk mempelajari terlebih dahulu materi yang akan diajarkan serta meminta mereka untuk menjawab berbagai pertanyaan-pertanyaan yang ada di bagian terakhir setiap pokok bahasan.
- 3) Merubah Peran Pendidik Dari Seorang Pengajar Menjad Fasilitator, Artinya guru akan mempunyai waktu yang lebih leluasa untuk

mengelola proses pembelajarannya, sehingga dapat berjalan dengan lebih efektif dan efisien.

- 4) Meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif. Dengan adanya bahan ajar, proses pembelajaran dapat berjalan lebih kearah fungsi sebagai fasilitator yang mampu membimbing peserta didik nya dalam memahami suatu topik pembelajaran.
- 5) Sebagai alat evaluasi pencapaian/penguasaan hasil pembelajaran.<sup>32</sup>

b. Fungsi bahan ajar bagi Peserta didik, antara lain

- 1) Peserta didik dapat belajar tanpa harus ada pendidik atau teman belajar, Artinya dengan adanya bahan ajar yang dirancang dan ditulis dengan urutan yang baik dan logis serta sejalan dengan jadwal pelajaran yang ada dalam satu semester.
- 2) Peserta didik dapat belajar kapan saja dimana saja ia kehendaki dan sesuai dengan kecepatannya masing- masing, Artinya dengan adanya peserta didik diberi kesempatan untuk menentukan sendiri kapan dan dimana ia mau belajar, tidak hanya belajar di dalam kelas saja.
- 3) Peserta didik dapat belajar menurut kecepatan dan urutan yang diinginkannya, Artinya peserta didik dapat menentukan cara dan kecepatannya sendiri dalam belajar.
- 4) Pedoman bagi peserta didik yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan

---

<sup>32</sup> Hendara Harmi Aida Rahmi Nasution, *PENGEMBANAN BAHAN AJAR MI*, ed. Fakhruddin, Cetakan Pe (Curup: Percetakan Istana Grafika Curup, 2013).

substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari/dikuasainya; Bahan ajar berisi keseluruhan materi pelajaran yang akan diajarkan dalam satu semester dan guru pada umumnya telah menyusun bahan ajar tersebut sedemikian rupa sehingga memungkinkan peserta didik untuk belajar secara berurutan dan bertahap.

- 5) Membantu potensi peserta didik untuk menjadi pelajar/maha peserta didik yang mandiri. Artinya dengan bahan ajar yang dapat dipelajarinya sendiri dalam belajar.<sup>33</sup>

## **5. Manfaat Pembuatan Bahan Ajar**

Sejumlah manfaat yang dapat diperoleh oleh guru apabila mengembangkan bahan ajar sendiri, antara lain;

- a. Pertama bahan ajar yang diperoleh sesuai dengan tuntutan kurikulum dan sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik.
- b. Kedua, guru tidak lagi tergantung dengan buku teks yang terkadang sulit untuk diperoleh dan sifatnya sangat monoton dengan pengembangan dan persesuaian dengan kurikulum.
- c. Ketiga, bahan ajar menjadi lebih kaya karena dikembangkan dan dikemas serta diolah dengan menggunakan berbagai sumber referensi.
- d. Keempat, menambah khazanah pengetahuan dan pengalaman guru dalam menulis dan membuat secara langsung bahan ajar.

---

<sup>33</sup> *Ibid*, hal.8-9.

- e. Kelima bahan ajar mampu membangun komunikasi pembelajaran yang efektif antara guru dengan peserta didik. Dimana peserta didik juga akan merasa lebih percaya terhadap gurunya.<sup>34</sup>

## 6. Jenis-jenis Bahan Ajar

Untuk lebih lengkapnya tentang bentuk jenis bahan ajar cetak maupun non cetak dapat dilihat pada paparan berikut ini.<sup>35</sup>

### a. Bahan Ajar Cetak

#### 1) Handout

Handout adalah "segala sesuatu" yang diberikan kepada siswa ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. Jadi, handout dibuat dengan tujuan untuk memperlancar dan memberikan bantuan informasi atau materi pembelajaran sebagai pegangan bagi siswa. Namun, ada juga yang mengartikan handout sebagai bahan tertulis yang disiapkan untuk memperkaya pengetahuan siswa. Guru dapat membuat handout dari berbagai referensi yang memiliki relevansi dengan kompetensi dasar yang akan dicapai oleh siswa. Dengan perkembangan teknologi saat ini, handout dapat diperoleh dengan mendownload via Internet.

#### 2) Buku

Buku adalah lembar kertas yang berjilid, baik yang berisi tulisan maupun kosong. Buku sebagai sumber belajar adalah buku yang berisi teks tertulis yang mengandung ilmu pengetahuan. Ada berbagai jenis

---

<sup>34</sup>Ibid,hal. 12-13

<sup>35</sup> Wening Patmi Rahayu, *PENGEMBANGAN BAHAN AJAR*, ed. Oktaviani Mutiara Dwiasri Suryadi Saat (Penerbit Erlangga, 2022).

buku seperti buku ajar, ilmiah, populer, fiksi, nonfiksi, novel, komik, dan sebagainya.

### 3) Modul

Modul adalah bahan ajar yang ditulis dengan tujuan agar siswa dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan guru. Karena itu, modul harus berisikan tentang petunjuk belajar, kompetensi yang akan dicapai, isi materi pelajaran, informasi pendukung, latihan soal, petunjuk kerja, evaluasi, dan umpan balik terhadap hasil evaluasi. Modul dapat juga didefinisikan sebagai paket belajar mandiri yang meliputi serangkaian pengalaman belajar yang direncanakan dan dirancang secara sistematis untuk membantu peserta didik mencapai tujuan belajar. Tujuan utama sistem modul adalah meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran di sekolah, baik waktu, dana, fasilitas, maupun tenaga guna mencapai tujuan secara optimal.

### 4) Ensiklopedia

Ensiklopedia adalah buku (serangkaian buku) yang menghimpun keterangan atau uraian tentang berbagai hal dalam bidang seni dan ilmu pengetahuan, yang disusun menurut abjad atau lingkungan.

### 5) Brosur

Brosur adalah bahan informasi tertulis mengenai suatu masalah yang disusun secara sistematis. Brosur dapat juga dimaknai sebagai cetakan yang hanya terdiri atas beberapa halaman dan dilipat tanpa

dijilid, atau selebaran cetakan yang berisi keterangan singkat, tetapi lengkap seperti brosur tentang organisasi atau institusi sekolah.

#### 6) Lembar Kerja Siswa (LKS)

Lembar Kerja Siswa (LKS) adalah materi yang sudah dikemas sedemikian rupa sehingga siswa diharapkan dapat mempelajari materi ajar tersebut secara mandiri. Dalam LKS, siswa akan mendapatkan materi, ringkasan, dan tugas yang berkaitan dengan materi. Selain itu, siswa juga akan menemukan arahan yang terstruktur untuk memahami materi yang diberikan dan, pada saat yang bersamaan, siswa diberikan materi serta tugas yang berkaitan dengan materi tersebut.

#### b. Bahan Ajar Non Cetak

##### 1) Bahan Ajar Dengar (Audio)

Bahan ajar dengar (audio) adalah semua sistem yang menggunakan sinyal radio secara langsung, yang dapat dimainkan atau didengar oleh seseorang atau sekelompok orang. Contohnya adalah kaset, radio, piringan hitam, dan compact disc audio.

##### 2) Bahan Ajar Pandang Dengar (Audio Visual)

Bahan ajar pandang dengar adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar yang bergerak secara sekuensial. Contohnya adalah video compact disc dan film.

### 3) Bahan Ajar Multimedia Interaktif (Interactive Teaching Material)

Bahan ajar multimedia interaktif adalah kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, animasi, dan video) yang oleh penggunaanya dimanipulasi atau diberi perlakuan untuk mengendalikan suatu perintah dan/atau perilaku alami dari suatu presentasi. Contohnya adalah CAI (Computer Assisted Instruction), Compac Disk (CD) multimedia pembelajaran interaktif, dan bahan ajar berbasis web (web based material).

Pada penelitian ini peneliti akan mengembangkan produk bahan ajar berupa buku cetak. Yang mana memiliki beberapa alasan seperti mudahnya di akses oleh guru maupun siswa sekolah dasar, Buku cetak menyediakan materi yang tetap dan tidak berubah-ubah, berbeda dengan media digital yang bisa diperbarui sewaktu-waktu, Dengan menggunakan buku cetak, peneliti dapat lebih mudah mengevaluasi dan mengontrol isi serta urutan penyajian materi.

## **7. Keunggulan Dan Keterbatasan Bahan Ajar**

Bahan ajar sebagai buku panduan baik untuk guru maupun siswa memiliki berbagai keunggulan dan keterbatasan yang melekat di dalamnya Berbagai keunggulan dari bahan ajar yang dimaksud antara lain:

- a. Berfokus pada kemampuan individual siswa, karena pada hakekatnya siswa memiliki kemampuan untuk bekerja sendiri dan bertanggung jawab atas segala tindakannya.

- b. Adanya kontrol terhadap hasil belajar mengenai penggunaan kompetensi dasar setiap bahan ajar yang harus dicapai siswa.
- c. Relevansi kurikulum ditunjukkan dengan adanya tujuan dan cara pencapaiannya, sehingga siswa dapat mengetahui keterkaitan antara pembelajaran dan hasil yang akan diperolehnya.

## C. Konsep Gamifikasi

### 1. Pengertian Gamifikasi

Istilah gamifikasi berasal dari bahasa Inggris yang dikenal dengan sebutan *gamification*. Menurut *Oxford Dictionary*, *gamification* adalah penerapan elemen- elemen dari sebuah permainan ke dalam konteks lain. Seperti evaluasi poin, kompetisi, dan aturan permainan dalam aktivitas atau kegiatan lainnya. Teknik tersebut memiliki kesamaan dengan elemen yang ada dalam permainan (*games*), yaitu mengumpulkan sebanyak mungkin poin untuk dapat berpindah ke level berikutnya.

Nick Pelling dalam Heni Jusuf pertama kali menggunakan istilah gamifikasi (*gamification*) di tahun 2002 pada presentasi dalam acara TED (*Technology, Entertainment, Design*). *Gamification* adalah pendekatan pembelajaran menggunakan elemen-elemen di dalam game atau video game dengan tujuan memotivasi para mahasiswa dalam proses pembelajaran dan memaksimalkan perasaan enjoy dan engagement terhadap proses pembelajaran tersebut, selain itu media ini dapat digunakan untuk menangkap hal-hal yang menarik minat siswa dan menginspirasi untuk terus melakukan pembelajaran.<sup>36</sup>

Gamifikasi menurut Learn Tech dalam Maitsa adalah proses penggunaan game dalam kondisi non game dengan tujuan memperkuat

---

<sup>36</sup> Heni Jusuf, "Penggunaan Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran," *Jurnal TICOM* 5 (2016).

perilaku belajar yang positif, oleh karena itu kita perlu mengenal apa saja yang termasuk dalam elemen gamifikasi.<sup>37</sup>

Gamifikasi dalam pembelajaran bukanlah sebuah konsep baru. Penggunaan elemen permainan dalam konteks pendidikan telah ada sejak lama. Namun, dengan perkembangan teknologi dan pemahaman yang lebih baik tentang motivasi dan keterlibatan peserta didik, gamifikasi telah mendapatkan perhatian yang lebih luas dalam beberapa tahun terakhir. Gamifikasi merupakan penggunaan elemen-elemen game dan teknik desain game dalam konteks nongame, sejalan dengan berkembangnya inti dari gamifikasi sekarang ini difokuskan pada bagaimana langkah dalam membangun motivasi.

Gamifikasi digunakan sebagai pendekatan untuk bereksperimen dalam berbagai strategi termasuk dalam penyelesaian tugas, pembelajaran individu atau kelompok, dan sebagai alat penilaian. Gamifikasi diterapkan dengan mengubah proses pembelajaran secara utuh menjadi sebuah game dengan menggunakan elemen permainan seperti lencana, poin, level, dan papan peringkat dalam pengaturan non-game untuk melibatkan siswa dan mendorong perilaku yang diinginkan. Hal mendasar dari konsep gamifikasi adalah pemberian penghargaan (reward) kepada siswa untuk memberi

---

<sup>37</sup> Maitsa Amila Shaliha and Moch Raka Fakhzikril, "Pengembangan Konsep Belajar Dengan Gamifikasi," *Inovasi Kurikulum* 19, no. 1 (2022): 79–86, <https://doi.org/10.17509/jik.v19i1.43608>.

motivasi dan cenderung meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran karena memiliki berbagai macam elemen permainan.<sup>38</sup>

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, mendefinisikan Gamifikasi sebagai pemanfaatan elemen-elemen dan mekanisme permainan ke dalam pembelajaran hal ini bertujuan untuk dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan prestasi dari peserta didik itu sendiri.<sup>39</sup>

Jadi dapat peneliti simpulkan bahwa metode gamifikasi sebagai bahan ajar merupakan pendekatan inovatif yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan mengintegrasikan elemen permainan seperti poin, tantangan, lencana, dan papan peringkat, gamifikasi menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Peneliti berpendapat bahwa gamifikasi dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, meningkatkan retensi informasi, serta mendorong partisipasi aktif dalam kelas. Selain itu, metode ini juga memungkinkan adanya umpan balik langsung, sehingga guru dapat mengukur perkembangan mereka secara lebih jelas. Namun, dalam penerapannya, peneliti menekankan pentingnya desain yang seimbang agar gamifikasi tidak hanya berfokus pada hiburan, tetapi tetap mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif dan berkelanjutan.

---

<sup>38</sup> Yulianti Anggraeni and Bambang Sujatmiko, "Studi Literatur Pengaruh Penggunaan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Ilmu Komputer Di Perguruan Tinggi," *Jurnal IT-EDU* 05 (2021): 614–20.

<sup>39</sup> Shaliha and Fakhzikril, "Pengembangan Konsep Belajar Dengan Gamifikasi."

## 2. Elemen Game dalam Gamifikasi

Proses pengembangan bahan ajar gamifikasi mengandung beberapa elemen game yang disesuaikan dengan kebutuhan dan situasi pembelajaran. Dalam pengembangan bahan ajar gamifikasi digunakan 8 elemen game, sebagai berikut:

### a. Rules/SOP

Rules adalah elemen yang harus ada di sebuah permainan, Rules merupakan penjelasan aturan yang harus dilakukan maupun dilarang untuk dilakukan oleh peserta didik. Aturan permainan/SOP yang dijelaskan secara teratur dapat menunjang proses permainan berjalan dengan baik.

### b. Scenario Tak Terbatas

Skenario adalah alur cerita yang dalam permainan. Cerita dirangkai supaya game lebih menarik dan terkesan nyata sehingga memungkinkan peserta didik untuk memahami dan merasakan kondisi dalam sebuah permainan. Tak terbatas adalah mengulang permainan (restart), dan memberikan kesempatan peserta didik untuk memperbaiki kesalahan sehingga membuat para peserta didik tidak khawatir ketika mengalami kegagalan sehingga ke depannya dapat meningkatkan ketertarikan terhadap game yang dimainkan.

### c. Challenges/Kuis

Challenges adalah sebuah tantangan yang ditujukan untuk peserta didik supaya dapat termotivasi untuk lebih meningkatkan kemampuan, untuk memperoleh point. Challenges yang disajikan dapat berbentuk kuis

atau pertanyaan yang diberikan secara bertahap sesuai level game supaya peserta didik tidak merasa bosan.

d. Point

Point merupakan bagian elemen di dalam game, point dapat diartikan sebagai imbalan apabila mampu menyelesaikan suatu challenges. Point memiliki fungsi untuk menyatakan banyaknya perolehan nilai, status dalam daftar kemenangan, feedback dari sebuah challenges, serta pernyataan sebuah progression atau kemajuan dalam pembelajaran.

e. Progression

Progression adalah kemajuan belajar peserta didik saat proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat mengejar tujuan pembelajaran dan mendapatkan nilai yang diharapkan, penggunaan elemen progression dalam proses pembelajaran membuat peserta didik tidak merasa bosan untuk menyelesaikan tugas berulang kali, hal ini disebabkan peserta didik mengetahui kemajuan yang dapat diraih meskipun sudah melakukannya berulang-ulang.

f. Levels

Levels adalah tingkat kesulitan dalam sebuah game, tingkatan level sejalan dengan tingkat kesulitan challenge yang akan diselesaikan. Peraturan dasar permainan, tahapan level harus diselesaikan apabila ingin menuju level berikutnya. Penggunaan elemen levels mampu memotivasi peserta didik untuk bersemangat dalam menyelesaikan challenge sehingga dapat meningkatkan level yang akan diraihinya.

g. Rewards

Rewards adalah apresiasi yang diberikan untuk peserta didik yang dapat menyelesaikan seluruh permainan dalam proses pembelajaran. Pemberian reward yang sesuai dengan point yang dikumpulkan dapat memotivasi peserta didik karena dapat menerima feedback.

h. Leaderboards

Leaderboards adalah daftar nama peserta didik saat perhitungan point. Penempatan nama tertinggi pada leaderboards dapat disesuaikan dengan tingkatan poin tertinggi yang diperoleh oleh peserta didik.

### 3. Kelebihan Pendekatan Gamifikasi

Kelebihan pendekatan pembelajaran gamifikasi apabila dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran lainnya adalah sebagai berikut:<sup>40</sup>

- a. Suasana pembelajaran menjadi menyenangkan.
- b. Memotivasi peserta didik untuk menyelesaikan pembelajarannya.
- c. Mendukung peserta didik untuk lebih fokus dalam upaya pemahaman materi.
- d. Memberikan kesempatan untuk ikut kompetisi, eksplorasi serta berprestasi.

---

<sup>40</sup> Jusuf, Heni. "Penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran." *Jurnal TICom* 5.1 (2016): 1-6.

#### 4. Prinsip Gamifikasi

Michelle Schwartz merujuk pada hasil penelitian yang dilakukan oleh Dicheva, dkk menyatakan setidaknya terdapat 4 prinsip yang harus ada dalam gamifikasi, yaitu kebebasan untuk gagal, umpan balik cepat, kemajuan, alur cerita.<sup>41</sup>

##### a. Kebebasan untuk gagal

Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirancang, maka gamifikasi dirancang dengan mempertimbangkan kecepatan peserta didik yang berbeda-beda, selain itu perlu dipertimbangkan tingkat risiko yang berbeda-beda dan memberikan “nyawa” tambahan bagi peserta didik, sehingga peserta didik tidak memiliki ketakutan akan kegagalan, dan mendorong peserta didik untuk bereksperimen, berani mengambil risiko, dan mencoba lagi jika mengalami kegagalan pada percobaan sebelumnya.

##### b. Umpan balik cepat

Peserta didik harus menerima umpan balik dan penghargaan secara langsung setelah mereka menyelesaikan tantangan yang diberikan. Game harus di-setting agar langsung memberikan umpan balik yang ditargetkan saat game telah dimainkan, baik setelah menyelesaikan tugas individu atau di akhir setiap level.

---

<sup>41</sup> Dicheva, “Web-Based Gamification Loaded E-Learning Information System For Junior High Schools.”

c. Kemajuan

Peserta didik harus dapat menilai kemajuan mereka secara visual dalam perjalanan mereka menuju tujuan akhir game. Ketika permainan dibagi menjadi beberapa level, peserta didik sebagai pemain memiliki kesempatan untuk mempraktikkan apa yang telah mereka pelajari sebelumnya pada tahapan terakhir, dan pada tahap ini seringkali dibangun persyaratan untuk menerapkan semua keterampilan atau penguasaan yang telah dicapai pada level sebelumnya untuk secara sekaligus digunakan dalam menyelesaikan level akhir.

d. Alur Cerita

Permainan yang baik melibatkan sebuah alur cerita yang menarik. Materi ditata dalam narasi dan meminta peserta didik sebagai pemain untuk berpartisipasi dalam menyelesaikan cerita.

## **D. Konsep Game Based Learning (GBL)**

### **1. Pengertian Game Based Learning**

*Game-Based Learning* Menurut Torrente dalam Komang Redy, game-based learning adalah penggunaan game dengan tujuan yang serius (yaitu tujuan pendidikan), sebagai alat yang mendukung proses pembelajaran secara signifikan. Ada beberapa manfaat digunakannya permainan dalam pembelajaran, antara lain:

a. Memotivasi dan melibatkan seluruh peserta didik dalam pembelajaran.

- b. Melatih kemampuan peserta didik seperti kemampuan literasi dan keterampilan berhitung.
- c. Sebagai media terapi untuk mengatasi kesulitan kognitif.
- d. Memainkan peran atau profesi tertentu sebelum praktek dalam kehidupan nyata.
- e. Memberdayakan peserta didik sebagai produsen multimedia atau konten berbasis game.

Dalam beberapa tahun terakhir, banyak penelitian yang mengungkapkan bahwa game-based learning sangat efektif apabila benar-benar diterapkan dalam pembelajaran. Pembelajaran berbasis permainan memiliki peranan penting dalam mempengaruhi motivasi peserta didik, dan mampu membuat peserta didik merasa senang, lebih bersemangat, tertantang, dan menjalin kerjasama antar teman.<sup>42</sup>

Pada penelitian ini Peneliti memilih konsep berbasis Game Based Learning karena mempertimbangkan beberapa hal di antaranya adalah karena pendekatan ini terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan pemahaman konsep secara mendalam, terutama pada jenjang pendidikan dasar seperti kelas IV SD. Game Based Learning merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses belajar-mengajar, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Dalam konteks

---

<sup>42</sup> Komang Redy Winatha and I Made Dedy Setiawan, "Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar," *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 10, no. 3 (2020): 198–206, <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>.

pembelajaran PAI, yang sering kali dianggap bersifat teoritis dan kurang menarik oleh siswa, pendekatan GBL dapat menjadi solusi untuk menjembatani kesenjangan antara materi keagamaan yang bersifat normatif dengan gaya belajar siswa yang lebih dinamis dan visual. Melalui GBL, nilai-nilai keislaman tidak hanya dipelajari secara kognitif, tetapi juga dipahami melalui pengalaman langsung dalam permainan edukatif yang dirancang sesuai dengan karakteristik materi dan tingkat perkembangan siswa. Selain itu, pemilihan GBL juga selaras dengan kurikulum merdeka belajar yang menekankan pembelajaran yang berpihak pada siswa, serta memfasilitasi pembelajaran aktif, kreatif, dan kontekstual. Dengan demikian, pendekatan ini tidak hanya relevan secara pedagogis, tetapi juga mendukung penguatan karakter religius, kolaboratif, dan kritis pada siswa SD.

## **2. Karakteristik GBL (Game Based Learning)**

### **a. Menarik dan mengasyikkan**

GBL mampu membuat siswa memahami materi serta mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan juga menyenangkan. Dengan GBL siswa juga bisa mengetahui bentuk aplikatif suatu konsep dan materi.

### **b. Berdasarkan pada Pengalaman**

Peserta didik tidak harus diarahkan dan dilatih dalam memainkan game dan memahami isi dari game. Melalui GBL peserta didik akan memahami dengan sendirinya melalui proses trial and error, sehingga

ketika mengalami kegagalan mereka akan mencoba lagi dengan strategi dan cara yang berbeda dalam mencapai tujuan/misi.

c. Ada Tantangan yang Bisa Disesuaikan Karakteristik

GBL umumnya memiliki tingkatan tantangan yang berbeda-beda, mulai dari yang mudah sampai sulit. Umumnya game menggunakan level bisa ditemui pada jenis video game. Siswa dapat menyesuaikan level dan tingkat kesulitan sesuai dengan pemahaman dan kemampuannya. Mulailah dari yang mudah dan kemudian tingkatkan tantangan pada level lebih tinggi jika telah berhasil.

d. Interaktif dan Umpan Balik

GBL memungkinkan terjadinya proses interaksi antara sesama murid dan antara murid dengan game secara interaktif. Misalnya dengan strategi, keputusan, dan tindakan yang dipilih dalam game akan menentukan proses dan hasil game itu sendiri. Sementara berkaitan dengan umpan balik (feedback) model GBL siswa bisa melakukan refleksi dan menarik kesimpulan dari hasil tindakan yang dibuat dalam game. Dengan adanya umpan balik membuat peserta didik bisa mengetahui dampak dari tindakan yang dilakukan serta bisa belajar dari kekeliruan/kegagalan.

e. Sosial & Kerjasama

GBL diharapkan bisa membangun komunikasi dan kerjasama diantara para siswa. Dengan adanya kolaborasi secara intens diharapkan akan melatih kemampuan sosial peserta didik.<sup>43</sup>

---

<sup>43</sup> *Ibid*, hal.113

### 3. Tahapan-tahapan Game Based Learning

Penerapan Game Based Learning dalam proses pembelajaran terdapat 6 langkah, berikut tahapan-tahapan Game Based Learning dalam pembelajaran:<sup>44</sup>

- a. Memilih game sesuai topik
- b. Penjelasan konsep
- c. Aturan
- d. Memainkan game
- e. Merangkum pengetahuan
- f. Melakukan refleksi

### 4. Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan *Game Based Learning*

- a. Kelebihan

Berikut ini adalah kelebihan model *Game Based Learning* diantaranya sebagai berikut:

- 1) Interaktif, menyenangkan serta melatih kolaborasi dan pemikir pemikiran baru.
- 2) Memfasilitasi dalam proses pembelajaran dengan kemampuan mengurangi tingkat stress
- 3) Memiliki daya tarik khusus yang mendorong dalam proses belajar dan menerima kritik yang menyenangkan dan berpikir kritis.

---

<sup>44</sup> Erina Hannawita Br Sembiring and Tanti Listiani, "Game Based Learning Berbantuan Kahoot! Dalam Mendorong Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Matematika," *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 1 (2023): 26–40, <https://doi.org/10.30656/gauss.v6i1.5708>.

- 4) Mampu menilai tingkat pengetahuan, meningkatkan daya ingat yang tinggi, membantu siswa bersantai setelah belajar, dan menginspirasi kecintaan untuk belajar.

b. Kekurangan

Berikut metode *Game Based Learning* terdapat beberapa dari kekurangan diantaranya:

- a. Memerlukan perangkat dan bahan tambahan.
- b. Kondisi di dalam kelas seringkali tidak mendukung
- c. Alokasi waktu pembelajaran yang lama
- d. Persiapan pembelajaran perlu dilakukan dengan cermat

## 5. Indikator Penerapan *Game Based Learning*

Indikator yaitu ukuran atau kombinasi ukuran yang memberikan gambaran tentang proses, atau proyek atau produk yang akan kita teliti. Indikator. Berikut ini adalah indikator penerapan *Game Based Learning* yaitu:<sup>45</sup>

- a. Tingkat pemahaman siswa.
- b. Tingkat keseriusan siswa
- c. Tingkat emosional siswa.
- d. Tingkat keaktifan siswa.
- e. Tingkat minat dan keinginan siswa untuk belajar.

---

<sup>45</sup> Ingrid Fonseca et al., "Gamification and Game-Based Learning as Cooperative Learning Tools: A Systematic Review," *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)* 18, no. 21 (2023): 4–23, <https://doi.org/10.3991/ijet.v18i21.40035>.

- f. Tingkat hasil akademik dari siswa

## 6. Langkah-langkah Implementasi Model GBL (*Game Based Learning*)

Implementasi merupakan sebuah penerapan atau pelaksanaan suatu hal yang memiliki tujuan. Berikut implementasi *Game Based Learning* pada saat kegiatan belajar: <sup>46</sup>

- a. Guru menentukan dan memberikan topik atau materi permainan yang akan digunakan dalam pembelajaran.
- b. Guru menyiapkan sarana pendukung yang dibutuhkan untuk menunjang suksesnya pembelajaran.
- c. Guru menyusun petunjuk atau langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran.
- d. Guru menjelaskan kepada siswa maksud dan tujuan serta peraturan permainan terlebih dahulu, agar siswa tidak bingung selama proses pembelajaran.
- e. Guru menentukan berapa lama proses permainan berlangsung.
- f. Guru membagi siswa menjadi kelompok atau individu.
- g. Selama proses pembelajaran berlangsung guru sebagai pemimpinnya.
- h. Ketika waktu yang telah ditentukan habis, maka guru memberi aba-aba kepada siswa agar siswa.

---

<sup>46</sup> Mochammad Maulidina, Susilaningsih Susilaningsih, and Zainul Abidin, "Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar," *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran* 4, no. 2 (2018): 113–18, <https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p113>.

- i. berhenti melakukan permainan kemudian siswa melaporkan hasil permainan kepada guru.
- j. Guru memberikan kesimpulan dan melakukan evaluasi terhadap siswa.

## **E. Konsep Pendidikan Agama Islam**

### **1. Pengertian Pendidikan Agama Islam**

Istilah pendidikan dalam Islam sering di ungkapkan dalam bentuk al-tarbiyah, al-ta'lim, al-ta'dib dan al-riyadlah. Setiap term tersebut memiliki makna yang berbeda, karena disebabkan perbedaan konteks kalimatnya (al-syidq al-kalâm), walaupun dalam hal-hal tertentu term-term tersebut memiliki makna yang sama. Secara terminologis pendidikan Agama Islam sering diartikan dengan pendidikan yang berdasarkan ajaran Islam, pengertian yang lain mengartikan bahwa Pendidikan Agama Islam adalah mempersiapkan manusia supaya hidup dengan didikan sempurna dan bahagia, mencintai tanah air, dan tegap jasmaninya, sempurna budi pekertinya (akhlak-nya), teratur pikirannya, mahir dalam pekerjaannya, manis tutur katanya, baik dengan lisan maupun tulisan.<sup>47</sup>

Dari pengertian tersebut, dapat ditemukan beberapa hal yang perlu diperhatikan, dalam pembelajaran pendidikan Agama Islam yaitu sebagai berikut:<sup>48</sup>

---

<sup>47</sup> Heri Gunawan, *KURIKULUM DAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM* (Bandung: Penerbit Alfabeta, Bandung, 2013).

<sup>48</sup> Stai Babussalam et al., "Konsep Pendidikan Agama Islam Sebagai Manhaj Pengelolaan Taman Pendidikan Qur ' an Sahabuddin Lumbessy" 8, no. 1 (2022): 49–68.

- a. Pendidikan Agama Islam sebagai usaha sadar, yakni kegiatan bimbingan pengajaran dan atau latihan yang dilakukan secara terencana dan sadar atas tujuan yang hendak dicapai.
- b. Tujuan pendidik yang hendak disiapkan untuk mencapai tujuan, dalam arti ada yang dibimbing, diajarai atau dilatih dalam meningkatkan keyakinan, pemahaman, penghayatan, dan pengamalan terhadap ajaran Islam.
- c. Pendidik atau guru Pendidikan Agama Islam yang melakukan bimbingan, pengajaran dan atau latihan secara sadar terhadap peserta didiknya untuk mencapai tujuan pendidikan Agama Islam.
- d. Kegiatan pembelajaran pendidikan Agama Islam diarahkan untuk meningkatkan keyakinan, pemahaman, penghayatan dan pengamalan ajaran agama Islam dari peserta didik, disamping untuk membentuk kesalehan dan kualitas pribadi juga untuk membentuk kesalehan sosial.

Dari penjabaran pengertian tersebut, dapat dipahami bahwa pendidikan Agama Islam di sekolah, diharapkan mampu membentuk kesalehan pribadi (individu) dan kesalehan sosial sehingga pendidikan agama diharapkan jangan sampai menumbuhkan sikap fanatisme menumbuhkan sikap intoleran di kalangan peserta didik dan masyarakat Indonesia dan memperlemah kerukunan hidup umat beragama dan memperlemah persatuan dan kesatuan nasional. Dengan kata lain, pendidikan Agama Islam diharapkan mampu menciptakan ukhuwah Islâmiyah dalam arti yang luas, yaitu ukhuwah fi al-ubudiyah, ukhuwah fi al-insâniyah, ukhuwah fi al-wathaniyah wa al-nasab, dan ukhuwah fi din al-Islâm.

## 2. Landasan Pelaksanaan Pendidikan Agama Islam

Pelaksanaan pendidikan agama Islam di sekolah/madrasah berdasarkan pada beberapa landasan. Majid dalam Rama mengatakan, paling tidak ada tiga landasan yang mendasari pelaksanaan pendidikan agama Islam di lembaga pendidikan dasar dan menengah. Ketiga landasan tersebut adalah sebagai berikut:<sup>49</sup>

### a. Landasan yuridis

Landasan yuridis maksudnya ialah landasan yang berkaitan dengan dasar dan undang-undang yang berlaku pada suatu negara. Landasan yuridis formal tersebut terdiri atas tiga macam (a) Dasar ideal, yaitu dasar falsafah negara Pancasila, sila pertama, Ketuhanan Yang Maha Esa. (b) Dasar struktural atau konstitusional, yaitu UU Dasar 45, dalam bab XI pasal 29 ayat 1 yang berbunyi berdasarkan "ketuhanan yang maha esa" dan pasal 2 yang berbunyi "Negara menjamin tiap-tiap kemerdekaan tiap-tiap penduduk untuk memeluk agama masing-masing dan beribadah menurut agama dan kepercayaan itu. (c) Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang system Pendidikan nasional, pasal 12 ayat 1 poin a, yang mengatakan "Setiap peserta didik berhak mendapatkan Pendidikan agama sesuai dengan agama yang dianutnya oleh pendidik yang seagama."

---

<sup>49</sup> Rama, Eka Yanuarti. "Strategi Guru Agama Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Al Quran Warga Desa." *JOEAI (Journal of Education and Instruction)* 3 (2020): 59-74.

b. Landasan psikologis

Landasan Psikologis maksudnya ialah, landasan yang berhubungan dengan aspek kejiwaan kehidupan bermasyarakat. Hal ini di dasarkan bahwa manusia dalam hidupnya baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat, di hadapkan pada hal-hal yang membuat hatinya tidak tenang dan tidak tentram, sehingga memerlukan suatu pegangan hidup. Pegangan hidup itu yang di namakan dengan agama.

c. Landasan Religius

Landasan Religius maksudnya adalah landasan yang bersumber dari ajaran Islam. Menurut ajaran Islam Pendidikan agama adalah perintah Allah swt., dan merupakan perwujudan beribadah kepada nya. Landasan ini bersumber pada Al-quran dan hadits. Dalam Al-Quran banyak ayat yang menunjukkan perintah tersebut, antara lain dalam Qs. An-Nahl ayat 125 sebagai berikut.

### **3. Tujuan Pendidikan Agama Islam**

Pendidikan agama Islam di sekolah bertujuan untuk menumbuhkan, mengembangkan dan meningkatkan keimanan melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan peserta didik tentang ajaran agama Islam, sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketakwaannya, berbangsa dan bernegara, serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Pendidikan Agama Islam dimaksudkan untuk meningkatkan potensi spritual

dan membentuk peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia.<sup>50</sup>

Berkaitan dengan tujuan PAI di sekolah, Darajat dalam Mokh Iman mengemukakan beberapa tujuan sebagai berikut. Kesatu, menumbuhkan suburkan dan mengembangkan serta membentuk sikap siswa yang positif dan disiplin serta cinta terhadap agama dalam berbagai kehidupan sebagai esensi takwa; taat kepada perintah Allah dan Rasul-Nya. Kedua, ketaatan kepada Allah dan Rasul-Nya merupakan motivasi intrinsik siswa terhadap pengembangan ilmu pengetahuan sehingga mereka sadar akan iman dan ilmu dan pengembangannya untuk mencapai keridlaan Allah Swt. Ketiga, menumbuhkan dan membina siswa dalam memahami agama secara benar dan dengannya pula diamankan menjadi keterampilan beragama dalam berbagai dimensi kehidupan.<sup>51</sup>

Dari paparan tujuan Pendidikan Agama Islam menurut para ahli bisa di simpulkan bahwasannya, Tujuan Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah adalah untuk membentuk karakter siswa yang positif dan disiplin, serta menumbuhkan cinta terhadap agama sebagai wujud ketakwaan dan menekankan pentingnya ketaatan kepada Allah dan pengembangan ilmu pengetahuan dan juga menyoroti pencapaian insan kamil dan insan kaffah yang mencakup dimensi religius, budaya, dan ilmiah. Secara keseluruhan,

---

<sup>50</sup> Afif Syaiful Mahmudin, "Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Oleh Guru Tingkat Sekolah Dasar," *SITTAH: Journal of Primary Education* 2, no. 2 (2021): 95–106, <https://doi.org/10.30762/sittah.v2i2.3396>.

<sup>51</sup> Mokh Iman Firmansyah, "Pendidikan Agama Islam Pengertian Tujuan Dasar Dan Fungsi," *Urnal Pendidikan Agama Islam -Ta'lim* 17, no. 2 (2019): 79–90.

PAI bertujuan untuk membekali siswa dengan pemahaman agama yang benar dan keterampilan beragama, sehingga mereka dapat menjalankan peran sebagai hamba dan khalifah Allah dengan baik.

#### 4. Materi Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar

Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar memiliki kurikulum tersendiri, dalam pengembangan kurikulum ini menurut Rusman dalam Asep Abdul ada 5 langkah yang harus dilakukan oleh seorang guru, yakni: (a) Perencanaan Proses Pembelajaran. (b) Prinsip-Prinsip Penyusunan Rencana (c) Pelaksanaan Pembelajaran. (d) Penilaian Pembelajaran. (e) Pengawasan pembelajaran. Dengan memperhatikan 5 langkah tersebut maka materi yang hendak disampaikan akan terorganisir dengan baik. Sesuai dengan kurikulum, maka kegiatan pembelajaran pendidikan agama Islam dapat dilaksanakan dengan baik. Segala sesuatu yang telah diprogramkan dalam kurikulum akan dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran.<sup>52</sup>

Mata pelajaran di SD diarahkan pada pendekatan tematik-integratif, kecuali beberapa mata pelajaran yang berdiri sendiri. Pendidikan agama, termasuk pendidikan agama Islam, adalah pelajaran yang berdiri sendiri, serupa dengan mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Buku Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) ditulis dengan pendekatan multidisipliner yang diberikan selama 35 menit kali 4 (empat) jam

---

<sup>52</sup> Asep Abdul Aziz et al., "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di Sekolah Dasar," *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 9, no. 1 (2021): 63, <https://doi.org/10.36667/jppi.v9i1.542>.

pertemuan perpekan. Buku siswa PAI-BP SD dicetak dengan gambar-gambar ilustrasi menarik. Sedangkan buku pendidik dicetak dengan penjelasan cukup sistematis dan memberikan arahan agar pendidik mampu mengembangkan pembelajaran. Pendidik ditempatkan pada posisi penting dalam pembelajaran menggunakan buku ini. Pendidik diharapkan untuk mampu meningkatkan dan menyesuaikan daya serap peserta didik dengan ketersediaan kegiatan yang ada pada buku ini. Buku ini memuat lima kategori ruang lingkup kajian pendidikan agama Islam ruang lingkup kajian pendidikan agama Islam yaitu Al-Qur'an, akidah, akhlak, fiqh/ ibadah, dan sejarah kebudayaan Islam. Pendidik diharapkan dapat memperkaya dengan kreasi dalam bentuk kegiatan- kegiatan lain yang bersumber dari lingkungan alam, sosial, dan budaya sekitar.<sup>53</sup>

## 5. Indikator Mata Pelajaran PAI

Berikut adalah beberapa indikator yang dapat digunakan untuk menilai pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI):<sup>54</sup>

- a. Pengetahuan Agama
- b. Penghayatan dan Pengamalan
- c. Keterampilan Beribadah
- d. Sikap dan Perilaku
- e. Keterlibatan dalam Kegiatan Keagamaan

---

<sup>53</sup> Akhmad Shunhaji, "Agama Dalam Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 1 (2019): 1–21.

<sup>54</sup> Lazwardi, D., & Paisal, A. (2022). Implementasi penilaian sikap pada mata pelajaran pendidikan agama Islam (PAI). *Jurnal Kajian Pendidikan Islam*, 200-209.

- f. Kemampuan Berargumentasi
- g. Kreativitas dalam Pembelajaran
- h. Evaluasi Diri
- i. Keterampilan Sosial
- j. Pemahaman Etika dan Moral

Indikator-indikator ini dapat digunakan oleh pendidik untuk mengevaluasi efektivitas pembelajaran PAI dan perkembangan karakter siswa dalam konteks ajaran Islam.

## F. Penelitian Terdahulu

**Tabel 2. 1. Penelitian Terdahulu**

No	Judul Penelitian	Penulis	Tahun	Metode Penelitian	Hasil Penemuan	Perbedaan
1	Implementasi Metode Gamification dalam Menumbuhkan Rasa Solidaritas Sosial di Kelas IV SD Negeri	Soni Marsita IAIN CURUP	2024	<b>Kualitatif</b> , menggunakan wawancara dan observasi.	Gamifikasi efektif untuk menumbuhkan rasa solidaritas sosial di kalangan siswa	Penelitian Anda lebih terfokus pada pengembangan bahan ajar dan penerapan gamifikasi.

No	Judul Penelitian	Penulis	Tahun	Metode Penelitian	Hasil Penemuan	Perbedaan
	170 Rejang Lebong					
2	Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi Berbasis Problem Based Learning pada Materi Perbandingan untuk Siswa SMP/MTs	Anggun Lailatun Nikmah UIN Raden Intan Lampung	2019	Research and Development (R&D) model Borg & Gall	Pengembangan bahan ajar berbasis gamifikasi dengan metode Problem Based Learning dinyatakan layak dan menarik.	Fokus pada materi matematika dengan pendekatan Problem Based Learning untuk siswa SMP/MTs
3	Pengembangan Game Edukasi Interaktif Perhitungan Waris dalam Pendidikan Agama Islam Menggunakan Scratch	M. K. Ali, A. Hasanah Universitas Islam Negeri	2024	Eksperimen dengan desain Pretest-Posttest Control Group	Game edukasi interaktif berbasis Scratch meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa dalam perhitungan waris.	Fokus pada pengembangan game edukasi interaktif untuk materi perhitungan waris dalam PAI, bukan gamifikasi

No	Judul Penelitian	Penulis	Tahun	Metode Penelitian	Hasil Penemuan	Perbedaan
						berbasis Games Based Learning untuk PAI kelas IV.
4	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pengenalan Lingkungan Lahan Basah untuk Siswa SD	Adrie Satrio, Tika Puspita Widya Rini Universitas Lambung Mangkurat	2022	Research and Development (R&D) model ADDIE	Media pembelajaran berbasis gamifikasi untuk pengenalan lingkungan lahan basah dinyatakan layak oleh ahli media dan materi.	Fokus pada pengenalan lingkungan lahan basah melalui gamifikasi untuk siswa sekolah dasar.
5	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game	Santosa, H. dan Siti, M. Universitas Pendidikan	2022	Pengembangan Media	Game dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.	Fokus pada keterampilan berpikir kritis, bukan PAI

<b>No</b>	<b>Judul Penelitian</b>	<b>Penulis</b>	<b>Tahun</b>	<b>Metode Penelitian</b>	<b>Hasil Penemuan</b>	<b>Perbedaan</b>
	untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis	Indonesia (UPI)				

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Model Penelitian dan Pengembangan**

Model penelitian dan pengembangan menggunakan metode *research and development*. Metode penelitian ini bertujuan untuk merancang dan menghasilkan produk baru melalui uji lapangan secara sistematis untuk mengetahui efektivitas produk yang dihasilkan sampai memenuhi standar. Penelitian dan pengembangan dalam pendidikan didasarkan pada model penelitian dan pengembangan pada industri di mana hasil penelitian digunakan untuk merancang produk dan prosedur, dan selanjutnya diuji lapangan secara sistematis, dievaluasi dan disempurnakan sampai memenuhi kriteria yang spesifik yaitu efektivitas, kualitas, dan memenuhi standar.<sup>55</sup>

Menurut Sugiyono metode penelitian pengembangan telah banyak dikembangkan pada bidang ilmu Alam dan teknik, sedangkan dalam bidang sosial dan pendidikan peranan penelitian pengembangan masih sangat kecil atau kurang dari 1% dari biaya pendidikan. Sebagai pendidik yang berperan dalam proses belajar mengajar perlu memiliki kreativitas dalam menciptakan ide dalam merancang system pembelajaran, model bimbingan ataupun produk bahan ajar. Hal tersebut akan dirasa bermanfaat bagi peserta didik untuk dapat mencapai tujuan belajarnya secara maksimal. Kebermanfaatan peneliti pengembangan

---

<sup>55</sup> Siang, J. L., Ibrahim, N., & Situmorang, R. (2019). Development of hypercontent module using jonnuro model learning desain for candidates master guide. *International Journal of Recent Technology and Engineering*, 8(2), 70-78.

akan memacu kualitas pendidikan dengan adanya pengembangan teknologi dan produk pembelajaran yang dilakukan oleh para guru, konselor, dan dosen.<sup>56</sup>

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, diinterpretasikan bahwa Research and Development merupakan metode penelitian untuk mengembangkan dan menghasilkan produk berupa komponen pembelajaran seperti bahan ajar, model pembelajaran, metode pembelajaran, dan media pembelajaran. Setelah pengembangan produk dilakukan, selanjutnya menguji keefektifan produk tersebut. Tujuan penelitian dan pengembangan produk dalam pembelajaran tersebut untuk memudahkan mencapai tujuan intruksional, menciptakan inovasi yang baru dalam kegiatan pembelajaran, dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian ini melakukan penyusunan dan pengembangan bahan ajar cetak berupa buku ajar Gamifikasi berbasis Game Based Learning Pada Mata Pelajaran PAI. Adapun metode pengembangan yang digunakan merupakan teori Borg and Gall.

## **B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan**

Prosedur pengembangan dalam penelitian yaitu; (1) Penelitian dan Pengumpulan Informasi, (2) Perencanaan, (3) Pengembangan Format Produk Awal 4) Uji coba awal terhadap produk 1, 5) Revisi Produk 2, 6) Uji Coba Produk 2, 7) Revisi Produk 3, 8) Uji Lapangan 9) Revisi bahan ajar produk 4, 10) Desiminasi dan Implementasi. Prosedur pengembangan dalam penelitian ini

---

<sup>56</sup> Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD*. Bandung: Alfabeta.

sejalan dengan model prosedural dalam 10 siklus R & D yang diajukan oleh Borg & Gall.<sup>57</sup>

Pada penelitian ini, peneliti memilih model Borg & Gall karena penelitian ini tidak hanya mendesain bahan ajar, tetapi mengembangkan sebuah produk baru berupa bahan ajar *gamifikasi* berbasis *Game Based Learning* yang membutuhkan proses validasi, penyempurnaan, dan uji coba secara berulang. Model Borg & Gall menyediakan tahapan yang sangat lengkap mulai dari studi pendahuluan, perencanaan, penyusunan prototype, validasi ahli, hingga uji coba lapangan bertahap. Karena bahan ajar yang di kembangkan bersifat inovatif menggabungkan gamifikasi dan GBL pada materi PAI kelas IV maka diperlukan model yang benar-benar mampu memastikan produk tersebut valid, praktis digunakan guru, dan efektif meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa. Borg & Gall memungkinkan hal itu karena setiap tahap menuntut revisi dan perbaikan berdasarkan data nyata dari kelas, sehingga produk akhir tidak hanya menarik, tetapi juga terbukti sesuai kebutuhan siswa di SDN 02 Rejang Lebong.

### **1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi Awal**

Penelitian dan pengumpulan informasi awal dalam penelitian ini dilakukan dengan identifikasi masalah, dan analisis kebutuhan. Identifikasi masalah dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai permasalahan bahan ajar PAI. Berdasarkan data awal hasil wawancara dan observasi, diketahui bahwa belum ada bahan ajar PAI yang dikembangkan oleh Guru di

---

<sup>57</sup> Gall, et al, Educational Research: An Introduction. (Boston: Pearson Education, Inc, 2003). h. 772

sekolah SD 02 rejang lebong sendiri. Selain itu, Guru dan Siswa hanya menggunakan referensi buku atau bahan ajar dari pusat kementerian agama republik Indonesia.

Brian Tomlinson menjelaskan bahwa dalam rangka merancang materi atau bahan ajar, perancang akan terlibat dengan tiga aspek penting meliputi: 1) menganalisis kebutuhan peserta didik dan memonitor kemajuan yang diperolehnya; 2) menyeleksi yang perlu dipelajari oleh peserta didik berdasarkan kebutuhannya; 3) menyusun materi ajar agar pembelajaran menjadi efektif.<sup>58</sup>

Pengumpulan informasi ini dilakukan menggunakan wawancara, angket/kuesioner, dan dokumentasi. Instrumen diberikan kepada Guru dan siswa dalam upaya mencari masukan tentang pembelajaran PAI.

## **2. Perencanaan**

Tahap kedua dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu perencanaan. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini meliputi:

### **a. Analisis Kebutuhan**

Langkah pertama adalah memastikan bahwa bahan ajar berbasis gamifikasi dan GBL benar-benar dibutuhkan oleh siswa dan guru di SDN 02 Rejang Lebong.

1) Mengidentifikasi permasalahan pembelajaran PAI di kelas IV seperti, siswa kurang fokus saat belajar, sulit menghafal surah dan memahami

---

<sup>58</sup> David Jolly dan Rod Bolitho ed. Brian Tomlinson, *Materials Development*. h. 2

tajwid serta memahami materi sejarah kebudayaan Islam dan rendahnya motivasi belajar.

- 2) Wawancara guru PAI, siswa dan melihat kondisi riil di kelas.
- 3) Menganalisis karakteristik siswa kelas IV gaya belajar dan motivasi belajarnya
- 4) Mengumpulkan data mengenai kekurangan bahan ajar yang digunakan selama ini

b. Analisis Kurikulum dan Kompetensi

Meninjau elemen kurikulum agar bahan ajar yang dikembangkan tepat sasaran.

- 1) Menganalisis CP (Capaian Pembelajaran) PAI kelas IV.
- 2) Menyesuaikan TP (Tujuan Pembelajaran)
- 3) Mencocokkan materi yang akan dijadikan game
- 4) Menentukan indikator keberhasilan.
- 5) Menetapkan Model dan Alasan Penggunaan Game Based Learning + Gamifikasi

Pada tahap ini peneliti menentukan mengapa memilih GBL.

- 1) Gamifikasi membuat pembelajaran lebih interaktif, kompetitif namun tetap kooperatif.
- 2) GBL memiliki tahapan sistematis: *challenge, feedback, rules, story, reward*, yang relevan dengan karakteristik siswa SD.
- 3) Cocok dengan penelitian pengembangan (R&D) dan sesuai kebutuhan guru di sekolah.

#### 6) Menentukan Jenis Game dan Mekanik Gamifikasi

Menentukan seperti apa game dan mekanik gamifikasi yang akan diterapkan.

- 1) Bentuk game: permainan kartu, teka-teki, roda putar, board game, kuis digital, atau misi-misi level.
- 2) Mekanik gamifikasi: poin, level, badge, tantangan, papan peringkat.
- 3) Storyline gamifikasi seperti misi “Petualangan Asmaulhusna”, “Salam Penebar Damai” dan lainnya.
- 4) Mendesain Struktur Bahan Ajar
  - a) Menentukan format bahan ajar (buku ajar, modul, lembar aktivitas, media digital).
  - b) Membuat *story board* GBL:Opening, Tantangan Game, Aksi/Percobaan, Reward, Refleksi, Evaluasi.
  - c) Merencanakan integrasi aktivitas game pada setiap tahap pembelajaran.
- 5) Menyusun Instrumen Awal
  - a) Menyusun instrumen validasi ahli materi, ahli bahan ajar, ahli bahasa, guru PAI dan siswa.
  - b) Menyusun soal pre-test dan post-test.
  - c) Menyusun instrumen observasi aktivitas siswa saat bermain game.
- 6) Perencanaan Produksi (Draft Desain Awal Produk)

Ini adalah tahap awal desain produk (mirip tahap *preliminary product* pada Borg & Gall).

- (1) Mengumpulkan materi konten yang akan dimasukkan ke game.
- (2) Mendesain cover, sketsa game dan sebagainya
- (3) Menentukan warna, ikon, gambar yang sesuai dengan karakter SD.
- (4) Membuat draf pertama bahan ajar gamifikasi.

### 3. Pengembangan Format Produk Awal

Pengembangan format produk awal dilakukan dengan penyusunan desain produk awal berupa modul ajar sebagai produk awal untuk mengembangkan bahan ajar. Produk yang akan dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu berupa bahan ajar dengan spesifikasi berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang sudah dibuat perencanaannya sebagai berikut:

#### a. Struktur dan Komponen Produk Awal

##### 1) Pendahuluan

- a) Petunjuk penggunaan bahan ajar
- b) Profil pelajaran
- c) Capaian Pembelajaran (CP)
- d) Tujuan Pembelajaran (TP)

##### 2) Penyajian Materi PAI

- a) Disajikan ringkas, kontekstual, dan menggunakan bahasa anak-anak
- b) Dilengkapi ilustrasi dan contoh sehari-hari

##### 3) Aktivitas Game Based Learning (GBL)

- a) Tantangan yang harus diselesaikan siswa
- b) Aturan main
- c) Level permainan
- d) Misi pembelajaran
- e) Umpan balik (feedback) langsung dari guru

- 4) Lembar Aktivitas Siswa
  - a) Lembar permainan
  - b) Lembar refleksi
  - c) Lembar tugas individu atau kelompok
- 5) Evaluasi
  - a) Mini game evaluasi
  - b) Kuis
  - c) Soal formatif
  - d) Penilaian keterampilan dan sikap

b. Desain Awal Tampilan Produk

Setiap bahan ajar memiliki desain awal seperti berikut:

- 1) Cover Bahan Ajar
  - a) Judul
  - b) Gambar ilustratif
  - c) Karakter gamifikasi
- 2) Tata Letak Halaman
  - a) Header: Nama bab & game
  - b) Konten: materi + ilustrasi
  - c) Box tantangan
  - d) Box reward
- 3) Desain Kartu Game
  - a) Warna berbeda sesuai jenis kartu
  - b) Ikon visual (perilaku, tokoh, ayat)

c) Instruksi singkat & jelas

c. Alur Pembelajaran Berbasis GBL

Alur GBL dalam bahan ajar ini mengikuti 5 tahap utama:

1) Exposure (Pengenalan Game)

- a) Apersepsi
- b) Guru menjelaskan misi hari itu

2) Engagement (Keterlibatan)

- a) Siswa memasuki level permainan
- b) Mengerjakan tantangan awal

3) Exploration (Eksplorasi)

- a) Siswa menyelesaikan aktivitas game utama
- b) Diskusi kelompok
- c) Pemecahan masalah

4) Explanation (Penjelasan Materi)

- a) Guru mengarahkan konsep penting
- b) Penguatan materi inti PAI
- c) Contoh penerapan dalam kehidupan

5) Elaboration & Reward

- a) Siswa menyelesaikan level akhir
- b) Mendapatkan poin/badge
- c) Refleksi pembelajaran

#### 4. Uji Coba Awal

Uji coba awal dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu expert review (validasi ahli) baik pada content dan design. Validasi content dan design dilakukan oleh para ahli merupakan proses kegiatan untuk menilai content dan design produk awal bahan ajar yang dihasilkan secara rasional sudah tepat atau belum. Dikatakan rasional karena validasi masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum dari fakta lapangan. Menurut Walter Dick<sup>59</sup>, dalam proses pengembangan bahan ajar perlu adanya validasi ahli. Tahap validasi ahli dilakukan sebelum bahan ajar digunakan oleh guru dan siswa. Validasi content dan design dalam penelitian ini dilakukan oleh dosen ahli materi PAI, ahli bahan ajar dan ahli bahasa, untuk mendapatkan masukan tentang kelebihan dan kelemahan mengenai content dan design produk awal bahan ajar berbentuk modul. Hasil validasi ahli dimanfaatkan untuk memperbaiki desain produk awal menjadi lebih baik.

**Tabel 3. 1. Instrumen Validasi ahli kelayakan Bahan Ajar**

No	Komponen Kelayakan Bahan Ajar	Skor					Jumlah
		1	2	3	4	5	
1	Tujuan pembelajaran sesuai dengan capaian Kurikulum Merdeka			✓			
2	Isi materi sesuai dengan ajaran Islam yang benar				✓		
3	Materi mencerminkan isu-isu keislaman relevan dengan kondisi saat ini				✓		
4	Materi mencakup aspek akidah, ibadah, akhlak, dan SKI					✓	

<sup>59</sup> Walter Dick, Lou Carey, James O. Carey, *The Systematic Design*. h. 35

No	Komponen	Skor					Jumlah
	Kelayakan Bahan Ajar	1	2	3	4	5	
5	Materi mencerminkan sikap toleran terhadap perbedaan ras, agama, dan gender				✓		
6	Buku menyertakan sumber pustaka yang valid dan terpercaya				✓		
7	Petunjuk belajar jelas dan mudah dipahami				✓		
8	Gaya bahasa sesuai tingkat pemahaman siswa SD				✓		
9	Materi membangkitkan minat siswa untuk membaca lebih lanjut				✓		
10	Materi disusun runtut dan mudah diikuti				✓		
11	Penyajian materi menarik perhatian siswa					✓	
12	Tampilan bahan ajar mendukung fokus siswa saat belajar				✓		
13	Indeks, kata kunci, atau topik tersedia dan memudahkan pencarian				✓		
14	Kombinasi warna menarik dan mendukung pemahaman materi				✓		
15	Ilustrasi sesuai isi dan konteks materi					✓	
16	Ukuran, posisi ilustrasi sesuai dan tidak mengganggu pembaca				✓		
17	Ilustrasi dan teks ditata seimbang dan serasi			✓			
18	Soal sesuai tujuan pembelajaran dan tingkat siswa				✓		
19	Bahan ajar dicetak dan dijilid rapi, nyaman digunakan				✓		
20	Kertas sesuai kebutuhan siswa SD dan tahan lama				✓		
21	Jenis huruf dan ukuran font sesuai kemampuan baca siswa				✓		
<b>Jumlah</b>							<b>86</b>

**Tabel 3. 2. Instrumen Validasi ahli kelayakan Materi PAI**

No	Komponen	Skor					Jumlah
		1	2	3	4	5	
1	Materi mencerminkan pemahaman ajaran Islam yang sesuai dengan sumber sahih (Al-Qur'an dan Hadis)					✓	
2	Materi mendorong siswa untuk mengamalkan nilai-nilai keimanan dan akhlak dalam kehidupan sehari-hari					✓	
3	Materi memberi petunjuk praktis ibadah (seperti wudu, salat, puasa, mandi junub) yang sesuai dengan syariat					✓	
4	Materi mengarahkan siswa pada perilaku terpuji seperti jujur, sabar, rendah hati, dan toleransi					✓	
5	Materi mendorong partisipasi siswa dalam kegiatan keagamaan di sekolah dan masyarakat				✓		
6	Materi membangun kemampuan berpikir kritis dan menyampaikan pendapat berdasarkan nilai Islam				✓		
7	Materi disajikan secara menarik, kreatif, dan mendukung metode pembelajaran aktif					✓	
8	Materi mendorong siswa untuk introspeksi atas perbuatannya berdasarkan nilai agama					✓	
9	Materi membina kemampuan siswa untuk bersikap baik kepada orang lain sesuai tuntunan Islam.				✓		
10	Materi membentuk kesadaran siswa dalam menjalankan etika Islami dalam segala aspek kehidupan				✓		
<b>Jumlah</b>							<b>42</b>

**Tabel 3. 3. Instrumen Validasi ahli kelayakan Bahasa**

No.	Komponen	Skor					Jumlah
	Kelayakan Bahasa	1	2	3	4	5	
1	Informasi bahan ajar yang jelas					✓	
2	Berkomunikasi dengan bahasa yang jelas				✓		
3	Kesesuaian bahan ajar dengan tahap perkembangan siswa dalam hal bahasa					✓	
4	Kesesuaian antara pilihan jenis huruf dan ukurannya					✓	
5	Kesantunan Bahasa				✓		
6	Sesuai dengan standar bahasa Indonesia yang tepat dan baik				✓		
7	Ketepatan dalam konstruksi kalimat				✓		
8	Penggunaan Bahasa dengan efektif dan efisien				✓		
9	Ketepatan tanda baca				✓		
10	Ketepatan diksi yang dipilih				✓		
<b>Jumlah</b>							<b>43</b>

## 5. Revisi Produk Awal

Setelah desain produk awal divalidasi oleh 3 ahli, diketahui kelemahan dan keunggulannya. Kelemahan yang diperoleh dari hasil validasi 3 ahli tersebut selanjutnya digunakan untuk memperbaiki desain produk awal

bersamaan dengan revisi hasil selfevaluation dan one-to-one evaluation sehingga dihasilkan produk 2 bahan ajar gamifikasi berbasis Game Based Learning pada mata Pelajaran PAI yang akan digunakan untuk uji kelompok kecil.

## **6. Uji Coba Lapangan**

### **a. Uji *One-to-One***

Menurut Martin Tessmer, One-to-one Evaluation adalah evaluasi untuk mendapatkan komentar siswa terhadap produk bahan ajar. Dalam langkah uji satu-satu ini dipilih 1 orang siswa dan 1 orang guru, ditugaskan untuk mengamati secara langsung bahan ajar gamifikasi berbasis Game Based Learning pada mata Pelajaran PAI, siswa belajar menggunakan bahan ajar tersebut.

Setelah itu, guru dan siswa diwawancarai untuk memberikan komentar secara langsung yang dicatat oleh peneliti yang akan digunakan untuk merevisi desain produk. Kemudian siswa diberi angket, diminta memberikan saran, kritik dan masukan terhadap bahan ajar yang telah guru dan siswa gunakan. Hal ini untuk mengidentifikasi dan mengurangi kesalahan-kesalahan yang ada, sehingga produk yang dihasilkan dapat dengan mudah digunakan oleh siswa dan guru.

Prosedur pelaksanaan dari uji coba one tone yang dilakukan meliputi:

- 1) Peneliti menjelaskan kepada siswa dan guru tentang evaluasi tersebut dengan maksud agar mendapatkan masukan terhadap bahan ajar yang baru dikembangkan;
- 2) Peneliti memberikan produk bahan ajar gamifikasi berbasis Game Based Learning pada mata Pelajaran PAI yang telah dihasilkan untuk di amati dan di pelajari oleh siswa dan guru.
- 3) Peneliti melakukan wawancara kepada guru dan siswa dan memberikan lembar uji keterbacaan bahan ajar untuk diisi. Lembar uji keterbacaan tersebut untuk mengumpulkan informasi mengenai bahan ajar yang telah digunakan siswa dan guru Indikator yang termasuk dalam wawancara meliputi:
  - a) Ketepatan isi
  - b) Ketepatan penyajian
  - c) Ketepatan ilustrasi visual
  - d) Ketepatan Unsur pelengkap
  - e) Ketepatan kualitas fisik
- 4) Kemudian melakukan diskusi dengan guru dan siswa guna mengetahui apa saja kesulitan dan kekurangan pada saat penggunaan bahan ajar tersebut;
- 5) Peneliti menganalisis informasi yang terkumpul dan merevisi apa saja kekurangan yang terdapat pada produk bahan ajar yang dikembangkan

Hasil dari uji one to one dan validasi ahli dijadikan dasar untuk melakukan revisi terhadap desain awal bahan ajar yang dihasilkan sehingga dihasilkan produk kedua dari bahan ajar tersebut.

**Tabel 3. 4. Instrumen Uji One to One Guru PAI**

No	Pernyataan	Skor					Jumlah
		1	2	3	4	5	
1	Tujuan pembelajaran dalam bahan ajar sudah sesuai dengan capaian Kurikulum Merdeka yang berlaku.				✓		
2	Isi materi dalam bahan ajar mencerminkan ajaran Islam yang benar dan sesuai dengan sumber yang dapat dipercaya.					✓	
3	Materi mencakup aspek penting dalam ajaran Islam, yaitu akidah, ibadah, akhlak, dan SKI					✓	
4	Materi mengajarkan nilai toleransi dan menghargai perbedaan ras, agama, dan gender.					✓	
5	Bahan ajar ini menyertakan daftar pustaka atau referensi yang valid dan sesuai dengan standar keilmuan.					✓	
6	Petunjuk belajar bagi siswa ditulis dengan jelas dan mudah dipahami					✓	
7	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kemampuan memahami siswa Sekolah Dasar					✓	
8	Tata letak dan tampilan bahan ajar membantu siswa tetap fokus saat belajar.				✓		

No	Pernyataan	Skor					Jumlah
		1	2	3	4	5	
9	Bahan ajar menyediakan indeks, kata kunci, atau daftar isi yang memudahkan pencarian informasi.					✓	
10	Warna yang digunakan pada bahan ajar menarik dan membantu siswa memahami isi materi					✓	
11	Ilustrasi atau gambar yang digunakan sesuai dengan isi dan mendukung pemahaman materi.					✓	
12	Soal-soal latihan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kemampuan siswa SD					✓	
13	Bahan ajar dicetak dengan rapi dan nyaman digunakan dalam proses pembelajaran					✓	
14	Jenis dan kualitas kertas sesuai untuk anak SD, tidak mudah rusak.					✓	
15	Jenis huruf dan ukuran font yang digunakan mudah dibaca oleh siswa SD					✓	
16	Materi yang disajikan dalam bahan ajar ini mendorong siswa untuk merenung, mengevaluasi diri, dan berusaha menjadi pribadi yang lebih baik.				✓		
17	Isi materi memberi ruang bagi siswa untuk mengekspresikan pemahaman mereka tentang ajaran Islam secara kreatif dan reflektif, misalnya melalui cerita, gambar, atau diskusi.					✓	
18	Materi membantu siswa memahami dan meneladani akhlak yang baik serta mendorong tumbuhnya					✓	

No	Pernyataan	Skor					Jumlah
		1	2	3	4	5	
	sikap positif dalam kehidupan sehari-hari.						
19	Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar cukup singkat, jelas, dan tidak bertele-tele sehingga mudah dipahami oleh siswa				✓		
20	Kalimat-kalimat dalam bahan ajar telah sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar					✓	
<b>Total</b>							<b>96</b>

Tabel 3. 5. Instrumen Uji One to One Siswa

No	Pernyataan	Skor					Jumlah
		1	2	3	4	5	
1	Saya tahu pelajaran apa yang akan saya pelajari dari buku ini, seperti tentang ibadah, dan akhlak, Sejarah islam, fiqih dan Al-qur'an hadis				✓		
2	Isi materi di buku ini sangat sesuai dengan ajaran agama Islam yang di pelajari di sekolah					✓	
3	Di buku ini saya belajar tentang keimanan, cara beribadah, akhlak yang baik, dan cara hidup sebagai muslim					✓	
4	Buku ini mengajarkan saya untuk menghormati teman yang berbeda agama, suku, atau jenis kelamin				✓		
5	Di bagian akhir buku ini juga di lengkapi dengan daftar Pustaka, indeks yang memudahkan siswa mencari sumber buku dan makna kata tertentu pada buku ini.					✓	

No	Pernyataan	Skor					Jumlah
		1	2	3	4	5	
6	Di buku ini ada petunjuk belajar yang mudah saya mengerti				✓		
7	Di buku ini juga saya bisa bermain sambil belajar Bersama teman-teman di sekolah				✓		
8	Buku ini sangat menarik karena tampilannya rapi memotivasi saya untuk membacanya				✓		
9	Saya bisa menemukan halaman materi dengan mudah, karena terdapat daftar isi di bagian awal buku				✓		
10	Buku ini sangat berwarna, warna yang dipakai buku ini juga sangat lembut dan membuat saya semangat dalam membaca					✓	
11	Buku ini juga dilengkapi dengan gambar-gambar ilustrasi yang menarik, sehingga memudahkan saya dalam memahami pelajaran					✓	
12	Soal-soal di buku ini tidak membingungkan dan sesuai dengan materi yang saya pelajari				✓		
13	Buku ini dicetak dengan rapi, dengan cover yang berwarna dan bergambar				✓		
14	Kertas buku ini tebal dan tidak cepat rusak kalau saya pakai berulang kali					✓	
15	Ukuran huruf dan bentuk tulisan di buku ini pas, tidak terlalu kecil atau besar					✓	
16	Setelah membaca buku ini, saya jadi ingin memperbaiki diri dan menjadi anak yang lebih baik				✓		

No	Pernyataan	Skor					Jumlah
		1	2	3	4	5	
17	Di buku ini saya bisa menulis, menggambar, atau bercerita untuk menjelaskan isi pelajaran agama			✓			
18	Buku ini mengajarkan saya untuk berbuat baik kepada orang lain setiap hari					✓	
19	Bahasa yang di gunakan juga mudah saya pahami				✓		
20	Bahasa di buku ini sudah benar menurut aturan Bahasa Indonesia					✓	
<b>Jumlah</b>							<b>87</b>

#### b. Uji Kelompok Kecil

Uji kelompok kecil dilakukan pada sekelompok siswa untuk menguji cobakan produk bahan ajar gamifikasi berbasis Game Based Learning pada mata pelajaran PAI yang sudah dihasilkan. Uji coba kelompok kecil dapat berjumlah 10 siswa. Dalam penelitian ini uji coba dilakukan terhadap 10 siswa, mereka tidak termasuk 1 siswa yang mengikuti uji *one to one*.

Langkah-langkah uji coba kelompok kecil sebagai berikut:

- 1) Peneliti meminta 10 siswa mempelajari dan mengamati produk bahan ajar gamifikasi berbasis Game Based Learning pada mata Pelajaran PAI yang di kembangkan
- 2) Siswa di minta memberikan komentar dan saran terhadap bahan ajar gamifikasi berbasis Game Based Learning pada mata Pelajaran PAI

- 3) Siswa di minta mengisi lembar uji verifikasi keterbacaan bahan ajar gamifikasi berbasis Game Based Learning pada mata Pelajaran PAI, yang hasilnya akan di gunakan untuk menganalisis keterbacaan bahan ajar.

Tahapan yang di tempuh dalam evaluasi uji kelompok kecil:

- 1) Peneliti menjelaskan kepada siswa kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan memerlukan komentar dari siswa tentang kualitas produk yang sedang dikembangkan, sebagai umpan balik untuk menyempurnakannya;
- 2) Peneliti mengadakan tanya jawab untuk mengetahui kemampuan awal siswa
- 3) Peneliti menyajikan materi PAI menggunakan bahan ajar gamifikasi berbasis Game Based Learning yang dikembangkan dan meminta siswa mempelajarinya.
- 4) Peneliti meminta siswa memberikan komentar dan sarannya mengenai bahan ajar yang dikembangkan tersebut
- 5) Peneliti meminta siswa mengisi lembar verifikasi uji keterbacaan bahan ajar untuk mendapatkan informasi tentang produk bahan ajar yang dikembangkan ini.
- 6) Peneliti menganalisis data yang terkumpul sebagai umpan balik untuk merevisi produk bahan ajar tersebut. Hasil dari uji kelompok kecil dijadikan dasar untuk revisi terhadap bahan ajar yang dihasilkan.

**Tabel 3. 6. Instrumen Uji Coba Kelompok Kecil**

No	Pernyataan	Skor
1	Saya tahu pelajaran apa yang akan saya pelajari dari buku ini, seperti tentang ibadah, dan akhlak, Sejarah islam, fiqih dan Al-qur'an hadis	30
2	Isi materi di buku ini sangat sesuai dengan ajaran agama Islam yang di pelajari di sekolah	38
3	Di buku ini saya belajar tentang keimanan, cara beribadah, akhlak yang baik, dan cara hidup sebagai muslim	38
4	Buku ini mengajarkan saya untuk menghormati teman yang berbeda agama, suku, atau jenis kelamin	37
5	Di bagian akhir buku ini juga di lengkapi dengan daftar Pustaka, indeks yang memudahkan siswa mencari sumber buku dan makna kata tertentu pada buku ini	40
6	Di buku ini ada petunjuk belajar yang mudah saya mengerti	38
7	Di buku ini juga saya bisa bermain sambil belajar Bersama teman-teman di sekolah	45
8	Buku ini sangat menarik karena tampilan nya rapi memotivasi saya untuk membacanya	47
9	Saya bisa menemukan halaman materi dengan mudah, karena terdapat daftar isi di bagian awal buku	38

No	Pernyataan	Skor
10	Buku ini sangat berwarna, warna yang dipakai buku ini juga sangat lembut dan membuat saya semangat dalam membaca	46
11	Buku ini juga dilengkapi dengan gambar-gambar ilustrasi yang menarik, sehingga memudahkan saya dalam memahami pelajaran	48
12	Soal-soal di buku ini tidak membingungkan dan sesuai dengan materi yang saya pelajari	39
13	Buku ini dicetak dengan rapi, dengan cover yang berwarna dan bergambar	42
14	Kertas buku ini tebal dan tidak cepat rusak kalau saya pakai berulang kali	38
15	Ukuran huruf dan bentuk tulisan di buku ini pas, tidak terlalu kecil atau besar	40
16	Setelah membaca buku ini, saya jadi ingin memperbaiki diri dan menjadi anak yang lebih baik	40
17	Di buku ini saya bisa menulis, menggambar, atau bercerita untuk menjelaskan isi pelajaran agama	44
18	Buku ini mengajarkan saya untuk berbuat baik kepada orang lain setiap hari	40
19	Bahasa yang di gunakan juga mudah saya pahami	39
20	Bahasa di buku ini sudah benar menurut aturan Bahasa Indonesia	37
	<b>Total</b>	<b>804</b>

c. Uji Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar dilakukan untuk mencari saran dan penilaian dari subjek terkait isi bahan ajar. Uji coba ini melibatkan lebih banyak subjek penelitian yaitu satu lokal kelas IV B SDN 02 Rejang Lebong yang berjumlah 30 siswa. Tahap ini merupakan tindak lanjut pelaksanaan uji coba terbatas terhadap bahan ajar yang dikembangkan. Borg dan Gall menyimpulkan bahwa uji coba luas bertujuan untuk menyatakan produk pengembangan telah sesuai dan layak dengan tujuan yang ingin dicapai.<sup>60</sup> Uji coba ini untuk mengetahui kelayakan produk bahan ajar secara lebih luas sehingga dapat diuji efektivitasnya.

**Tabel 3. 7. Instrumen Uji Coba Kelompok Besar**

No	Pernyataan	Rentang Skor 1-5
1	Saya tahu pelajaran apa yang akan saya pelajari dari buku ini, seperti tentang ibadah, dan akhlak, Sejarah islam, fiqih dan Al-qur'an hadis	122
2	Isi materi di buku ini sangat sesuai dengan ajaran agama Islam yang di pelajari di sekolah	119
3	Di buku ini saya belajar tentang keimanan, cara beribadah, akhlak yang baik, dan cara hidup sebagai muslim	136
4	Buku ini mengajarkan saya untuk menghormati teman yang berbeda agama, suku, atau jenis kelamin	132
5	Di bagian akhir buku ini juga di lengkapi dengan daftar Pustaka, indeks yang memudahkan siswa mencari sumber buku dan makna kata tertentu pada buku ini	125
6	Di buku ini ada petunjuk belajar yang mudah saya mengerti	130

<sup>60</sup> Gall, et al, *Educational Research: An Introduction*. h. 783

No	Pernyataan	Rentang Skor 1-5
7	Di buku ini juga saya bisa bermain sambil belajar Bersama teman-teman di sekolah	146
8	Buku ini sangat menarik karena tampilannya rapi memotivasi saya untuk membacanya	142
9	Saya bisa menemukan halaman materi dengan mudah, karena terdapat daftar isi di bagian awal buku	131
10	Buku ini sangat berwarna, warna yang dipakai buku ini juga sangat lembut dan membuat saya semangat dalam membaca	148
11	Buku ini juga dilengkapi dengan gambar-gambar ilustrasi yang menarik, sehingga memudahkan saya dalam memahami pelajaran	144
12	Soal-soal di buku ini tidak membingungkan dan sesuai dengan materi yang saya pelajari	136
13	Buku ini dicetak dengan rapi, dengan cover yang berwarna dan bergambar	134
14	Kertas buku ini tebal dan tidak cepat rusak kalau saya pakai berulang kali	126
15	Ukuran huruf dan bentuk tulisan di buku ini pas, tidak terlalu kecil atau besar	139
16	Setelah membaca buku ini, saya jadi ingin memperbaiki diri dan menjadi anak yang lebih baik	125
17	Di buku ini saya bisa menulis, menggambar, atau bercerita untuk menjelaskan isi pelajaran agama	135
18	Buku ini mengajarkan saya untuk berbuat baik kepada orang lain setiap hari	130
19	Bahasa yang di gunakan juga mudah saya pahami	136
20	Bahasa di buku ini sudah benar menurut aturan Bahasa Indonesia	133
<b>Total</b>		<b>2.669</b>

## 7. Revisi Produk

Revisi produk operasional dilaksanakan berdasarkan saran-saran dari uji coba produk menggunakan one to one dan uji kelompok kecil. Dan uji kelompok besar. Revisi dilakukan untuk menguji coba produk dengan

menganalisis kebutuhan dan kelayakan bahan ajar gamifikasi berbasis Game Based Learning pada mata Pelajaran PAI yang telah direvisi.

## 8. Uji Efektifitas

Untuk menguji efektivitas di lakukan dengan uji N-Gain dalam bentuk pretest yang dilakukan sebelum mendapat perlakuan dan melakukan postes setelah di beri perlakuan. Pada Uji Efektifitas melibatkan 30 siswa kelas IV B SDN 02 Rejang Lebong. Uji ini dilakukan untuk menentukan seberapa efektifnya produk bahan ajar gamifikasi berbasis Game Based Learning pada mata Pelajaran PAI.

Pada uji efektivitas ini peneliti akan memberikan angket soal kepada 30 siswa di kelas IV B. Pertama peneliti akan memberikan soal *pretest* terlebih dahulu, kemudian setelah selesai mengerjakannya, soal pretest di kumpulkan. Setelah itu peneliti memberikan perlakuan dengan menggunakan bahan ajar gamifikasi berbasis Game Based Learning pada mata pelajaran PAI. Setelah itu baru siswa di berikan soal *posttest*. Dari hasil *pretest* dan *posttest* lah peneliti melihat seberapa efektifnya bahan ajar gamifikasi berbasis Game Based Learning pada mata pelajaran PAI ini.

Adapun rumus yang di buat oleh Richard R Hake pada tahun 1999 digunakan untuk menghitung gain ternormalisasi sebagai berikut:<sup>61</sup>

---

<sup>61</sup> Abidin Pasaribu, 'Pengembangan Bahan Ajar Berbasis', *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika*, 8.October (2017), 72–82

$$N\text{-gain} = \frac{\text{Skor post test} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

Keterangan :

N-gian = *Normalized gain* (gain ternormalisasi)

Skor post test = skor test terakhir

Skor pre test = skor awal

Skor maks = skor maksimal

Adapun kriteria kategori kelompok kelasnya adalah sebagai berikut:

**Tabel 3. 1 Kriteria N-Gain**

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$g \ 0,7 < 0,3$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

**Tabel 3.2 Kategori Tafsiran Efektivitas N-gain**

**Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain**

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

Sumber: Hake, R.R, 1999

## **9. Revisi Produk Akhir**

Revisi produk akhir pengembangan bahan ajar gamifikasi berbasis Game Based Learning pada mata Pelajaran PAI dilakukan berdasarkan saran dari uji efektivitas. Langkah ini akan lebih menyempurnakan bahan ajar yang sedang dikembangkan. Penyempurnaan produk akhir dipandang perlu untuk lebih akuratnya produk yang dikembangkan. Pada tahap ini sudah didapatkan suatu produk yang tingkat efektivitasnya dapat dipertanggung jawabkan. Hasil penyempurnaan produk akhir memiliki nilai generalisasi yang dapat diandalkan.

## **10. Desiminasi dan Implementasi**

Desiminasi dan implementasi dilakukan dengan menerbitkan bahan ajar gamifikasi berbasis Game Based Learning pada mata Pelajaran PAI berupa buku ajar. Membagikan bahan ajar ini kepada sekolah tempat peneliti melakukan penelitian.

### **C. Uji Coba Produk**

Uji coba produk dilakukan untuk memperoleh produk yang benar-benar bermutu, praktis, efektif, serta tepat guna dan sarasanya. Uji Coba produk yang dikembangkan meliputi: (1) Desain uji coba (2) Subjek uji coba (3) Jenis data, (4) Instrument pengumpul data, (5) Tehnik analisis data.

#### **1. Desain Uji Coba**

Tahap uji coba produk pengembangan ini merupakan tahap dilaksanakannya evaluasi formatif yang terdiri dari; (a) uji kelayakan ahli/pakar, (b) uji coba perorangan (One-to-one Evaluation) (c) uji coba

kelompok kecil (small group evaluation, (c) Uji Kelompok besar (d) Uji Efektivitas

a. Uji kelayakan pakar

Uji kelayakan pakar dilakukan untuk menentukan valid atau tidak valid bahan ajar yang dikembangkan. Uji kelayakan pakar ini meliputi; (1) kelayakan Isi Materi PAI, (2) kelayakan bahasa, (3) Kelayakan bahan ajar. Proses validasi pakar dilakukan melalui angket dalam bentuk skala likert dengan lima kategori pilihan yaitu:

**Tabel 3. 8. Interpretasi Kelayakan Bahan Ajar**

<b>Tingkat Penguasaan</b>	<b>Penafsiran</b>	<b>Keterangan</b>
5 = 80 – 100% kriteria terpenuhi	Sangat Baik/Sangat Layak	Tidak Perlu Revisi
4 = 60 – 79% kriteria terpenuhi	Baik/Layak	Tidak Perlu Revisi
3 = 40 – 59% kriteria terpenuhi	Cukup Baik/Cukup Layak	Tidak Perlu Revisi
2 = 20 – 39% kriteria terpenuhi	Kurang Baik/Kurang Layak	Perlu Revisi
1 = ≤ 20% kriteria terpenuhi	Sangat Kurang Baik/Sangat Tidak Layak	Perlu Revisi

**b. Uji coba perorangan (One-to-one Evaluation)**

Uji coba One-to-one Evaluation dilakukan untuk menentukan kepraktisan produk. Dalam langkah uji satu-satu ini dipilih 1 orang Guru PAI dan 1 orang siswa, ditugaskan untuk mengamati secara langsung

bahan ajar gamifikasi berbasis Game Based Learning pada mata Pelajaran PAI.

c. Uji coba kelompok kecil (small group evaluation)

Uji coba kelompok kecil dilakukan untuk menentukan kepraktisan produk. Dilakukan uji coba untuk mendapatkan saran dan penilaian dari subjek terkait isi model. Uji coba kelompok kecil melibatkan 10 orang siswa kelas IV SDN 02 Rejang Lebong.

d. Uji Coba Kelompok Besar

Uji Coba ini melibatkan 30 siswa kelas IV B di SDN 02 Rejang Lebong. Tahap ini merupakan tindak lanjut pelaksanaan uji coba kelompok kecil terhadap bahan ajar yang di kembangkan.

e. Uji Epektifitas

Uji lapangan atau uji epektifitas ini melibatkan 30 subjek penelitian yaitu siswa kelas IV B SDN 02 Rejang Lebong. Tahap ini merupakan tindak lanjut dari pelaksanaan uji coba kelompok besar. Uji epektifitas dalam penelitian ini menggunakan uji pre test dan pos test.

## 2. Sampel dan Subjek Uji Coba

Subjek dalam penelitian pengembangan bahan ajar gmifikasi berbasis Game Based Learning pada mata Pelajaran PAI ini meliputi;

- a. Subjek uji validasi angket analisis kelayakan bahan ajar gamifikasi berbasis Game Based Learning pada mata Pelajaran PAI. Subjek validasi angket dalam penelitian ini terdiri dari para pakar/ahli dan memiliki pengalaman pada bidangnya, yaitu:

- 1) Ahli Materi PAI yaitu Bapak Dr. Deri Wanto, MA
- 2) Ahli Bahan Ajar yaitu Ibuk Dr. Karliana Indrawari, M.Pd.I
- 3) Ahli Bahasa yaitu Bapak Dr. H. Ifnaldi Nurmal, M.Pd

Para pakar bertugas sebagai validator konten angket kebutuhan bahan ajar dan kondisi pembelajaran PAI selama ini. Validasi eksternal terhadap angket penelitian dengan melakukan uji coba lapangan dengan melibatkan 30 siswa/siswi kelas IV B di SD 02 Rejang Lebong.

- b. Subjek penelitian (responden) angket kebutuhan guru, siswa dan dokumen terhadap bahan ajar:

- 1) Guru mata Pelajaran PAI Mega Fitri, M.Pd
- 2) Siswa/Siswi kelas IV B berjumlah 30 orang

- c. Subjek penelitian Uji kelayakan bahan ajar

Uji kelayakan bahan ajar gamifikasi berbasis Game Based Learning pada mata pelajaran PAI dilaksanakan dengan melibatkan pakar/ahli yang memiliki pengalaman pada bidangnya, yaitu:

- 1) Kelayakan bahan ajar yaitu Ibuk Dr. Karliana Indrawari, M.Pd.I.
- 2) Kelayakan materi PAI yaitu Bapak Dr. Deri Wanto, MA
- 3) Kelayakan Bahasa yaitu Bapak Dr. H. Ifnaldi Nurmal, M.Pd

- d. Sampel penelitian Uji Kelompok Besar/Uji Eektivitas

Populasi uji efektivitas yaitu Siswa kelas IV B berjumlah 30 orang di SDN 02 Rejang Lebong.

### 3. Jenis Data

Jenis data dalam penelitian ini menggunakan data kuantitatif dan kualitatif, yaitu:

#### a. Data Kuantitatif

Data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka atau data kualitatif yang diangkakan/*scoring*.<sup>62</sup>Data kuantitatif dalam penelitian ini adalah data hasil analisis kebutuhan siswa, guru dan dokumen, data uji kelayakan bahan ajar, dan data hasil tes pretest dan posttest.

#### b. Data Kualitatif

Data kualitatif adalah data yang berbentuk kata, kalimat, gerak tubuh, ekspresi wajah, bagan, gambar dan foto. Data kualitatif dalam penelitian ini berupa deskripsi tentang langkah-langkah pengembangan bahan ajar gamifikasi berbasis Game Based Learning pada mata pelajaran PAI, kemudian deskripsi mengenai hasil analisis kebutuhan, deskripsi mengenai hasil kelayakan bahan ajar.

### 4. Instrument Penelitian

Secara umum yang dimaksud dengan instrumen adalah suatu alat yang memenuhi persyaratan akademis, sehingga dapat dipergunakan sebagai alat untuk mengukur suatu obyek ukur atau mengumpulkan data mengenai suatu variabel. Dalam bidang penelitian, instrumen diartikan sebagai alat untuk mengumpulkan data mengenai variabel-variabel penelitian untuk

---

<sup>62</sup> Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2016). h. 66

kebutuhan penelitian.<sup>63</sup> Instrumen penelitian yang diperlukan dalam penelitian dan pengembangan bahan ajar gamifikasi berbasis Game Based Learning pada mata pelajaran PAI di kelas IV SDN 02 Rejang Lebong meliputi (a) observasi (b) wawancara, (c) dokumentasi, (d) angket atau kuisioner (e) Tes

a. Observasi

Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain, yaitu wawancara dan kuesioner. Kalau wawancara dan kuesioner selalu berkomunikasi dengan orang, maka observasi tidak terbatas pada orang, tetapi juga obyek-obyek yang lain. Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data kondisi obyektif proses pembelajaran mata Pelajaran PAI di SDN 02 Rejang Lebong.

b. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data apabila Jika peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menentukan masalah apa yang harus diteliti, mereka dapat melakukan wawancara untuk mengumpulkan data. Metode ini juga digunakan jika jumlah responden kecil atau sedikit dan peneliti ingin mengetahui lebih banyak tentang subjek tersebut.<sup>64</sup> Untuk pengumpulan data dalam penelitian ini, digunakan wawancara

---

<sup>63</sup> Djaali, & Muljono P. *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan*. (Jakarta: Grasindo, 2007), h.6

<sup>64</sup> Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D", (Bandung: Alfabeta, 2016), h.142.

terstruktur, yaitu wawancara yang menggunakan format tetap atau pedoman yang disusun secara sistematis.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Untuk membuat hasil penelitian lebih kredibel atau dapat dipercaya, dokumentasi terdiri dari foto, dan dokumen lainnya. Dokumen merupakan sumber lapangan yang telah tersedia dan berguna untuk memberikan gambaran mengenai subjek penelitian.

d. Kuisisioner

Kuisisioner atau angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.<sup>65</sup> Kuisisioner dalam penelitian ini berbentuk kuisisioner terbuka dan digunakan untuk mendapatkan data. Penilaian angket dalam bentuk skala likert dengan lima kategori pilihan yaitu:

- 1) 5 = 80 – 100% kriteria terpenuhi, sangat baik/sangat layak dan tidak perlu revisi.
- 2) 4 = 60 – 79% kriteria terpenuhi baik/layak dan tidak perlu revisi.
- 3) 3 = 40 – 59% kriteria terpenuhi cukup baik/cukup layak dan tidak perlu revisi
- 4) 2 = 20 – 39% kriteria terpenuhi kurang baik/kurang layak dan perlu revisi

---

<sup>65</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), h. 199

5)  $1 = \leq 20\%$  kriteria terpenuhi sangat kurang baik/sangat tidak layak dan perlu revisi.

Adapun angket yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket analisis kebutuhan siswa, guru dan dokumen dan angket kelayakan bahan ajar. Secara terperinci dijelaskan sebagai berikut;

- 1) *Angket Analisis Kebutuhan*: dilakukannya analisis kebutuhan siswa, guru dan dokumen untuk mengetahui data kebutuhan pemakaian bahan ajar PAI yang selama ini di gunakan dalam pembelajaran PAI. Angket analisis kebutuhan ini digunakan untuk memperoleh data tentang perlunya penelitian dan pengembangan bahan ajar yang dilakukan.
- 2) *Angket kelayakan bahan ajar*: untuk mengetahui data kelayakan bahan ajar gamifikasi berbasis Game Based Learning pada mata pelajaran PAI. Angket validasi ahli penilaian kelayakan bahan ajar digunakan untuk memperoleh data. Angket validasi ahli terdiri atas 3 kriteria sebagai berikut:
  - a) Kelayakan Isi/Materi PAI, meliputi kesesuaian isi dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka, kebenaran materi berdasarkan ajaran Islam yang bersumber dari Al-Qur'an dan Hadis yang sahih, serta relevansi materi dengan kebutuhan dan perkembangan peserta didik. Selain itu, kelayakan isi juga mencakup kedalaman dan keluasan materi, keterpaduan nilai-nilai keislaman, serta kebermaknaan materi dalam kehidupan sehari-hari siswa.

- b) Kelayakan Bahan Ajar, meliputi kesesuaian bahan ajar dengan prinsip-prinsip pembelajaran berbasis permainan (GBL) yang mendorong partisipasi aktif, keterlibatan emosional, dan motivasi intrinsik peserta didik. Bahan ajar dinilai layak apabila mampu mengintegrasikan elemen-elemen permainan yang edukatif, seperti tantangan, tujuan, aturan main, imbalan, dan umpan balik, ke dalam alur pembelajaran. Selain itu, kelayakan juga mencakup kemampuan bahan ajar dalam memfasilitasi capaian kompetensi pembelajaran secara menyenangkan, interaktif, dan bermakna sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik. Media, ilustrasi, dan aktivitas permainan yang digunakan harus mendukung keterlibatan siswa dan relevan dengan konten Pendidikan Agama Islam (PAI).
- c) Kelayakan Kebahasaan, meliputi keterbacaan, kejelasan informasi, kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia, dan penggunaan kalimat efektif.

Selain mengisi lembar penilaian, dalam angket validasi bahan ajar tersebut disediakan kolom untuk memberikan saran dan kesimpulan yang dianggap perlu oleh para ahli. Saran dan kesimpulan tersebut menjadi dasar pengambilan keputusan penentuan angket yang layak digunakan.

e. Tes

Tes Untuk mengukur efektivitas penggunaan bahan ajar. Pretest diberikan sebelum proses pembelajaran dimulai dengan tujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman awal

peserta didik terhadap materi yang akan diajarkan. Sementara itu, posttest diberikan setelah proses pembelajaran selesai guna menilai sejauh mana pencapaian peserta didik setelah memperoleh intervensi pembelajaran atau menggunakan bahan ajar tertentu.

## 5. Uji Instrument Penelitian

### a. Uji Validitas Internal (Ahli)

Penelitian ini menggunakan validitas internal dengan penilaian Ahli (*Expert Review*). Pengembang tidak perlu bertemu secara fisik dengan penilai dalam berkomunikasi atau berkorespondensi, akan tetapi dapat dilakukan melalui e-mail, telepon, instrumen berbasis web atau media komunikasi elektronik lainnya. Proses komunikasi dan korespondensi berlangsung sampai terdapat konsensus antar ahli yang terlibat telah menyetujui kelengkapan dan manfaat instrumen yang dikembangkan. Validasi ahli ini dapat mewarnai konsep instrumen yang dikembangkan, karena pengalaman dan pengetahuan keilmuan penilai dapat menentukan orientasi perbaikan instrumen. Setiap ahli yang terlibat dapat saja difokuskan pada aspek tertentu.

Sebelum peneliti melakukan analisis kebutuhan dan validasi ahli kelayakan, maka terlebih dahulu angket di telaah oleh validator yang merupakan pakar di bidangnya. Tim pakar menuliskan saran dan kesimpulan pada lembar validasi.

Adapun saran dari Para pakar ahli untuk analisis angket kebutuhan siswa Untuk angket kebutuhan siswa, disarankan agar pertanyaan disusun

menggunakan bahasa yang sederhana dan jelas, menyesuaikan dengan tingkat kemampuan bahasa anak SD. Penggunaan kalimat yang spesifik dan mudah dipahami sangat dianjurkan agar siswa dapat memberikan jawaban yang akurat. Pakar juga menekankan pentingnya menyediakan ruang untuk jawaban terbuka sehingga siswa memiliki kesempatan mengemukakan pendapat secara bebas dan kreatif.

Sedangkan untuk angket kebutuhan guru, para ahli menekankan perlunya fokus pada aspek kelengkapan materi, keterpaduan dengan kurikulum, kemudahan penggunaan, serta daya tarik penyajian bahan ajar. Angket hendaknya memuat pertanyaan yang memungkinkan guru mengungkapkan pengalaman praktis mereka dalam menggunakan bahan ajar selama ini, sekaligus menyediakan ruang saran agar guru dapat memberikan masukan yang konstruktif mengenai kendala dan kebutuhan pengembangan bahan ajar.

Kemudian Adapun saran dari pakar ahli mengenai angket uji kelayakan bahan ajar, Materi PAI dan Bahasa adalah menyusun kisi-kisi angket yang mencakup semua aspek kelayakan, mulai dari isi materi, penyajian, bahasa, hingga kegrafikan dan kesesuaian dengan karakteristik siswa. Penggunaan skala Likert yang konsisten membantu memudahkan analisis data, sementara penambahan kolom komentar pada tiap aspek memungkinkan pakar memberikan catatan dan rekomendasi perbaikan secara rinci.

#### b. Uji Validitas Eksternal

Dalam uji efektivitas lapangan, pengujian validitas dan reliabilitas instrumen hanya dilakukan pada instrumen tes, yaitu pre-test dan post-test. Hal ini dilakukan karena pre-test dan post-test merupakan alat ukur yang secara langsung digunakan untuk menilai pencapaian hasil belajar peserta didik sehingga memerlukan jaminan keakuratan dan konsistensi pengukurann. Sementara itu, untuk instrumen lain seperti uji kelayakan bahan ajar, kelayakan materi, kelayakan bahasa, serta angket analisis kebutuhan siswa dan guru, validasi dilakukan melalui metode expert review oleh para pakar ahli. Metode ini dianggap cukup karena instrumen tersebut lebih bersifat evaluasi kualitas dan kebutuhan berdasarkan pendapat ahli, sehingga pengujian validitas dan reliabilitas statistik tidak terlalu diperlukan.

Berikut ini merupakan Tes Analisis tes materi PAI memahami pesan pokok Q.S. Al-Hujurat/49:13 terdiri dari 10 soal pertanyaan. Penghitungan validasi dilakukan dengan membandingkan antara  $r$  hitung dan  $r$  tabel. Penghitungan validasi dilakukan pada 31 siswa kelas IV A dengan hasil  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel, jadi dapat disimpulkan ke 10 soal dinyatakan valid. Berikut ini hasil penghitungan validasi pada setiap soal pernyataan.

**Tabel 3. 9. Hasil Validasi Instrumen Tes**

Butir Soal	r-Hitung	r-Tabel	Keputusan
1	0,423589	0,344	Valid
2	0,415256	0,344	Valid
3	0,479672	0,344	Valid
4	0,461789	0,344	Valid
5	0,552393	0,344	Valid
6	0,510859	0,344	Valid
7	0,536303	0,344	Valid
8	0,443896	0,344	Valid
9	0,416487	0,344	Valid
10	0,579322	0,344	Valid

### c. Uji Reliabilitas

Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang apabila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama.<sup>66</sup>Reliabilitas instrumen menunjukkan seberapa besar suatu instrumen tersebut dapat dipercaya dan digunakan sebagai alat pengumpul data. Reliabilitas instrumen yang semakin tinggi, menunjukkan hasil ukur yang didapatkan semakin terpercaya (*reliabel*). Semakin reliabel suatu instrumen, maka instrumen tersebut akan mendapatkan hasil yang sama, bila digunakan beberapa kali mengukur pada obyek yang sama. Metode pengukuran reliabilitas yang sering digunakan adalah metode *Alpha Cronbach* ( $\alpha$ ). Koefisien *Alpha Cronbach* menunjukkan sejauh mana kekonsistenan responden dalam menjawab instrumen yang dinilai.<sup>67</sup>

<sup>66</sup> Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D)*. h.120

<sup>67</sup> Nugroho, Y. A. *It's Easy Olah Data dengan SPSS*. h. 28

Pengukuran reliabilitas menggunakan metode *alpha cronbach* akan menghasilkan nilai *apha* dalam skala 0 – 1, yang dapat dikelompokkan dalam lima kelas. Nilai masing-masing kelas dan tingkat reliabilitasnya seperti terlihat pada tabel berikut:<sup>68</sup>

**Tabel 3. 10. Tingkat Realibilitas**

<b>Alpha</b>	<b>Tingkat Reliabilitas</b>
0,00 – 0,20	Kurang reliabel
0,201 – 0,40	Agak reliabel
0,401 – 0,60	Cukup reliabel
0,601 – 0,80	Reliabel
0,801 – 1,00	Sangat reliabel

Selanjutnya dalam pemberian interpretasi terhadap koefisien reliabilitas tes ( $r_{11}$ ) bentuk tes *essay* pada umumnya digunakan patokan sebagai berikut:

- 1) Apabila  $r_{11}$  sama dengan atau lebih besar daripada 0,70 berarti tes yang sedang diuji reliabilitasnya dinyatakan telah memiliki reliabilitas yang tinggi (*reliable*)
- 2) Apabila  $r_{11}$  lebih kecil daripada 0,70 berarti tes yang sedang diuji reliabilitasnya dinyatakan belum memiliki reliabilitas yang tinggi (*un-reliable*)

Rekapitulasi hasil penghitungan reabilitas instrument penelitian pengembangan bahan ajar gamifikasi berbasis Game Based Learning pada mata pelajaran PAI yaitu:

---

<sup>68</sup> Nugroho, Y. A. *It's Easy Olah Data dengan SPSS*. h. 32-33

**Tabel 3. 11. Reliabilitas Instrumen Test**

Jumlah Item	Cronbach's Alpha	r Tabel	Keputusan
<b>10</b>	.621	0,344	Reliabel

## 6. Teknik Analisis Data

Menganalisis data merupakan suatu langkah yang sangat kritis dalam penelitian. Menurut Suprayogo analisis data adalah rangkaian kegiatan penelaahan, pengelompokan, sistematisasi, penafsiran dan verifikasi data agar semua fenomena memiliki nilai sosial, akademik, dan ilmiah. Proses analisis data dimulai dengan menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber yaitu dari angket/kuesioner, wawancara dan observasi.<sup>69</sup>

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif hasil angket analisis kebutuhan dan hasil uji validasi ahli dianalisis secara kuantitatif dengan rumus persentase. Sementara uji efektivitas di analisis dengan menggunakan N-Gain (Normalized Gain) yang di gunakan untuk mengukur evektivitas suatu ontervensi atau pembelajaran dengan membandingkan perbedaan skor antara sebelum dan sesudah. N-gain ini membantu menentukan seberapa besar peningkatan pemahaman atau penguasaan yang di capai oleh subjek setelah diberikan perlakuan tertentu. Berikut tehnik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini;

---

<sup>69</sup>A. Tanzeh, *Pengantar Metode Penelitian*, (Jakarta; Teras, 2009), h. 69

a. Analisis Data Kuantitatif

Data kuantitatif yang diperoleh dari angket dianalisis menggunakan instrumen Skala *Likert*. Skala *Likert* dengan lima kategori jawaban. Data interval dianalisis dengan menghitung rata-rata jawaban berdasarkan skoring setiap jawaban dari responden dan diinterpretasikan.

**Tabel 3. 12. Kategori Skala Likert**

<b>Persentase</b>	<b>Interpretasi</b>
0%-20%	Sangat tidak baik
21%-40%	Tidak baik
41%-60%	Cukup baik
61%-80%	Baik
81%-100%	Sangat baik

Analisis data kuantitatif terdiri atas analisis uji validitas kelayakan bahan ajar dan uji efektivitas bahan ajar. Secara lebih terperinci dapat dilihat pada penjelasan berikut;

b. Analisis Uji Validitas Kelayakan Bahan Ajar

Uji validitas Kelayakan bahan ajar dieproleh dari teknik analisis data hasil uji validasi ahli/pakar yang digunakan yaitu dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif yang diperoleh dari lembar uji validasi. pada penelitian dan pengembangan ini dilihat dari penilaian para pakar/tim ahli pada tiga aspek yaitu, isi materi PAI, bahan ajar dan kebahasaan. Para pakar memberikan penilaian terhadap desain produk yang akan diujicobakan kepada siswa.

Data angket hasil validasi para ahli dianalisis menggunakan skala pengukuran *rating scale* dengan rincian sebagai berikut:

1 = Sangat Tidak Baik/Sangat Tidak Sesuai

2 = Kurang Baik/Kurang Sesuai

3 = Cukup Baik/Cukup Sesuai

4 = Baik/Sesuai

5 = Sangat Baik/Sangat Sesuai

Rumus yang digunakan:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

**Keterangan Rumus:**

NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = Skor mentah penilaian validator

SM = Skor maksimum ideal dari pernyataan

100 = Bilangan tetap

Sebagai ketentuan dalam memberikan makna dan pengambilan keputusan hasil perhitungan tersebut dapat ditafsirkan dengan rentang seperti pada tabel berikut:

**Tabel 3. 13. Tafsiran Pengambilan keputusan**

<b>Tingkat Penguasaan</b>	<b>Penafsiran</b>	<b>Keterangan</b>
5 = 80 – 100% kriteria terpenuhi	Sangat Baik/Sangat Layak	Tidak Perlu Revisi
4 = 60 – 79% kriteria terpenuhi	Baik/Layak	Tidak Perlu Revisi
3 = 40 – 59% kriteria terpenuhi	Cukup Baik/Cukup Layak	Tidak Perlu Revisi

2 = 20 – 39% kriteria terpenuhi	Kurang Baik/Kurang Layak	Perlu Revisi
1 = ≤ 20% kriteria terpenuhi	Sangat Kurang Baik/Sangat Tidak Layak	Perlu Revisi

Data yang diperoleh melalui angket/kuesioner akan diuraikan secara deskriptif. Untuk menghitung kecenderungan jawaban responden menggunakan rumus nilai rata-rata sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan Rumus:

X = nilai yang akan dihitung

F = jumlah frekuensi untuk setiap variabel

i = kategori dalam variabel yang bersangkutan

N = jumlah responden

#### c. Analisis Uji Efektivitas Bahan Ajar

Pada uji efektivitas ini hanya menggunakan N-gain digunakan untuk menghitung dan menganalisis peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan atau intervensi tertentu. Nilai N-gain berkisar antara -1 hingga 1, di mana nilai positif menunjukkan peningkatan, nilai negatif menunjukkan penurunan, dan nilai nol menunjukkan tidak ada perubahan.

#### d. Analisis Data Kualitatif

Sedangkan data kualitatif dianalisis secara deskriptif dengan triangulasi teknik, sumber, dan waktu. Miles and Huberman

mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data, yaitu *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verificaton*.<sup>70</sup>

- 1) *Data Reduction*. Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu maka perlu diicatat secara teliti dan rinci.
- 2) *Data Display*.Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data.
- 3) *Conclusion Drawing/Verification*. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah bila ditemukan bukti-bukti yang kuat mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

---

<sup>70</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. h 26

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Penelitian dan pengembangan bahan ajar Metodologi Pengajaran PAI berbasis Pendidikan Multikultural untuk meningkatkan karakter bangsa mahasiswa telah diimplementasikan sesuai dengan tahapan penelitian dan pengembangan menggunakan teori Borg and Gall. Pada Bab IV ini dijelaskan hasil penelitian dan pembahasan sebagai berikut:

#### **1. Analisis Angket Kebutuhan Guru PAI dan Siswa Terhadap Bahan Ajar PAI**

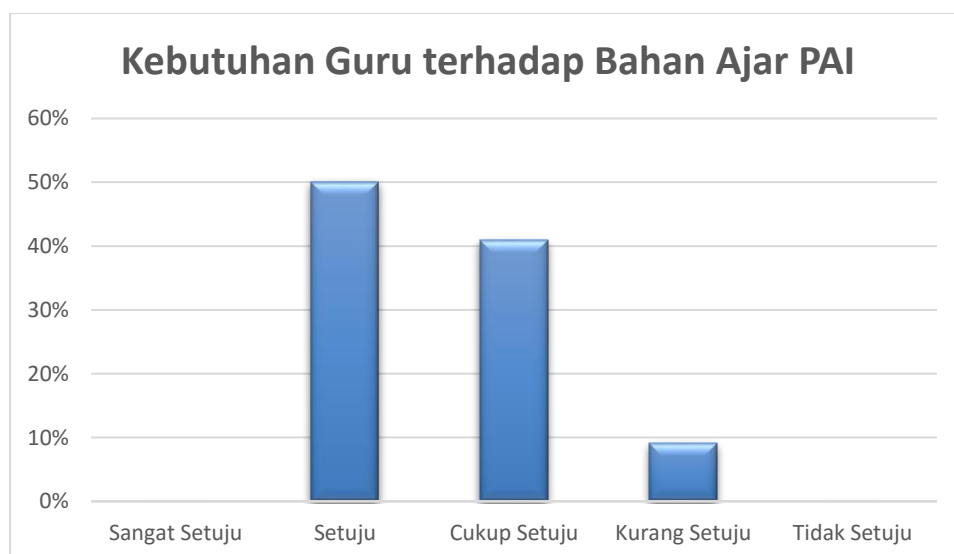
##### **a. Analisis Angket Kebutuhan Guru PAI**

Hasil penelitian dan pengumpulan informasi awal identifikasi masalah dan analisis kebutuhan guru PAI pada bahan ajar PAI sebagai berikut:

Berdasarkan hasil angket kebutuhan guru PAI pada bahan ajar PAI yang di gunakan selama proses pembelajaran ini yaitu 9% (kurang setuju), 41% (cukup setuju) dan 50% (setuju). Dari hasil dapat dilihat bahwa bahan ajar PAI yang di gunakan selama proses pembelajaran ini sudah memenuhi kriteria dari bahan ajar itu sendiri, namun masih ada beberapa komponen yang belum sesuai dan butuh di lakukan pengembangan bahan ajar.

Data hasil angket analisis kebutuhan guru PAI mengenai bahan ajar yang di gunakan selama ini, dapat dilihat pada bagan grafik berikut ini:

**Gambar 4. 1. Analisis Kebutuhan Guru PAI terhadap Bahan Ajar PAI**



Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara kepada guru PAI mengenai bahan ajar PAI yang di gunakan selama proses pembelajaran PAI ini.<sup>71</sup> Guru PAI kelas IV menjawab bahwasannya bahan ajar atau buku PAI jika dilihat dari isinya yang berupa tujuan pembelajaran, kesesuaian materi, kelengkapan daftar pustaka dan indeks sudah sesuai.

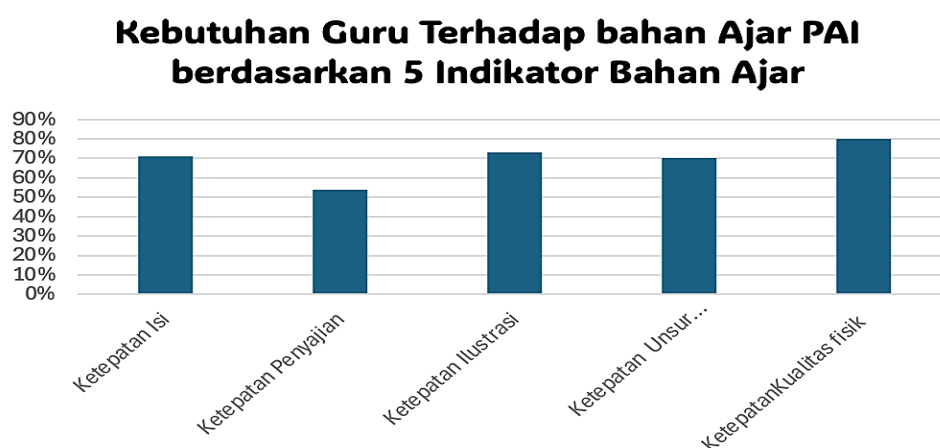
Namun bahan ajar yang tersedia saat ini masih bersifat konvensional dan belum sepenuhnya mampu menarik minat belajar siswa. Selain itu, guru PAI juga menyampaikan bahwa membutuhkan bahan ajar yang mampu mengintegrasikan nilai-nilai ajaran Islam dengan pendekatan yang lebih menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Guru PAI menginginkan adanya bahan ajar yang lebih kontekstual, dilengkapi dengan media interaktif, serta mengadopsi model pembelajaran

<sup>71</sup> Guru PAI. Wawancara tanggal 15 Juli 2025

yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif. Berikut ini hasil temuan dari pada angket analisis kebutuhan guru PAI terhadap Bahan ajar PAI yang digunakan berdasarkan 5 indikator kriteria bahan ajar yaitu sebagai berikut:

**Gambar 4. 2. Indikator Kriteria Bahan Ajar**



Adapun yang di butuhkan guru dalam pengembangan bahan ajar PAI adalah sebagai berikut:

- 1) Guru PAI sangat membutuhkan bahan ajar yang menarik, dalam penyajiannya, seperti penambahan ilustrasi yang sesuai dengan materi yang di paparkan. Desain tampilan mulai dari cover, isi, hingga penutup di buat menarik, sesuai dengan bahan ajar yang di kembangkan oleh peneliti, yaitu berbasis game.
- 2) Guru PAI membutuhkan materi Pendidikan Agama Islam yang lebih inovatif, interaktif, dan menyenangkan, serta disesuaikan dengan pendekatan Game Based Learning (GBL) sehingga mampu

meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran.

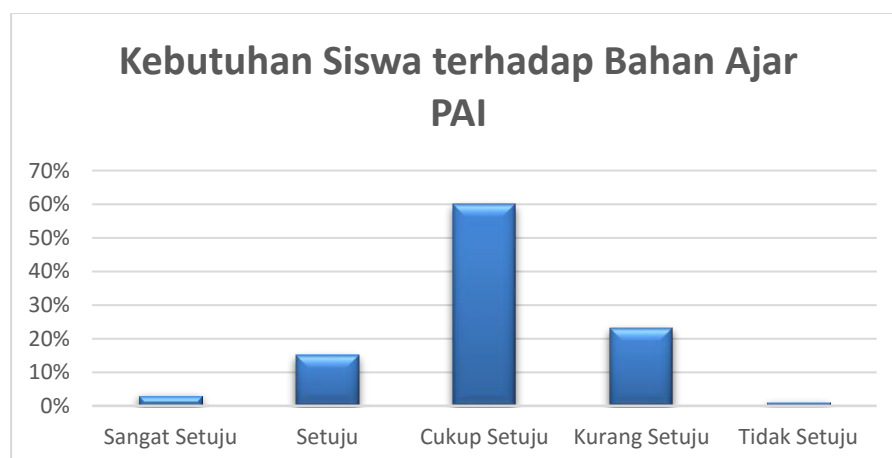
- 3) Guru PAI membutuhkan materi pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan pendekatan Game Based Learning (GBL), dilengkapi dengan unsur pelengkap seperti evaluasi, refleksi, dan soal sumatif lainnya, sehingga pembelajaran menjadi lebih terstruktur, menyenangkan, dan efektif.

b. Analisis Angket Kebutuhan Siswa pada Bahan Ajar PAI

Hasil penelitian dan pengumpulan informasi awal identifikasi masalah dan analisis kebutuhan siswa pada bahan ajar PAI sebagai berikut:

Berdasarkan hasil angket kebutuhan siswa pada bahan ajar PAI yang di gunakan selama proses pembelajaran ini yaitu 23% (kurang setuju), 60% (cukup setuju) dan 15% (setuju). dan 3% (sangat setuju). Dari hasil dapat dilihat bahwa hanya 3% yang memilih sangat setuju dengan bahan ajar ini, sedangkan yang lain memilih kurang setuju, cukup setuju dan setuju. Jadi dari hasil perolehan presentase dari kebutuhan siswa terhadap bahan ajar PAI bahwasan Bahan ajar ini sudah sesuai dengan kriteria dari bahan ajar yang baik, namun masih ada beberapa komponen yang masih membutuhkan pengembangan bahan ajar.

Data hasil angket analisis kebutuhan siswa mengenai bahan ajar yang di gunakan selama ini, dapat dilihat pada bagan grafik berikut ini:

**Gambar 4. 3. Analisis kebutuhan Siswa Pada Bahan Ajar PAI**

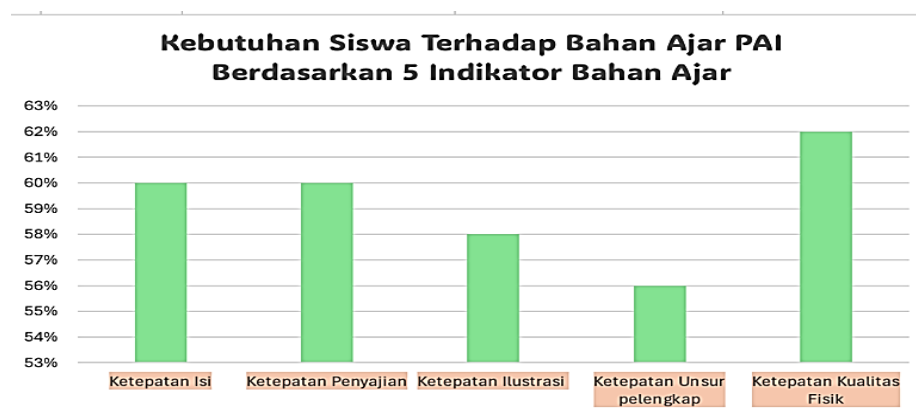
Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara kepada siswa mengenai bahan ajar PAI yang di gunakan selama proses pembelajaran PAI ini diperoleh temuan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan memahami materi PAI ketika disampaikan secara monoton tanpa media atau aktivitas pendukung yang menarik. Siswa mengaku sering merasa bosan dan kurang antusias mengikuti pembelajaran karena metode yang digunakan bersifat satu arah dan kurang melibatkan mereka secara aktif.

Bahan ajar PAI ini sendiri memiliki cakupan isi berupa tujuan pembelajaran yang sesuai kemudian mampu menyikapi perbedaan ras dan agama, serta di lengkapi dengan daftar pustaka, dan indeks, jadi memudahkan siswa dalam mencari informasi yang akurat dan kata kunci pada buku PAI yang di gunakan.

Untuk materi tersusun secara sistematis, namun tidak menarik bagi pembaca, karena masih banyak penggunaan teks yang panjang, membuat siswa bosan membacanya. Serta gambar yang di tampilkan juga sedikit

dan warna yang di padupadankan kurang menarik perhatian siswa. Berdasarkan hasil analisi kebutuhan siswa dan wawancara maka peneliti mengambil kesimpulan bahwa di butuhnya pengembangan bahan ajar PAI . Berikut temuan dari hasil analisis angket kebutuhan siswa berdasarkan 5 indikator pada bahan ajar.

**Gambar 4. 4. Kebutuhan Siswa Berdasarkan Indikator Bahan Ajar**



Siswa membutuhkan pengembangan bahan ajar gamifikasi berbasis Game Based Learning pada mata pelajaran PAI yaitu pada ketepatan unsur pelengkap dalam bahan ajar berupa penambahan permainan edukatif, video pembelajaran dengan QR dan variasi soal latihan.

- 1) Siswa membutuhkan pengembangan bahan ajar gamifikasi berbasis Game Based Learning ini, sesuai dengan kebutuhan siswa yaitu terkait Gambar/Illustrasi yang menarik, di sesuaikan dengan anak SD yang membutuhkan ilustrasi sederhana namun menarik.

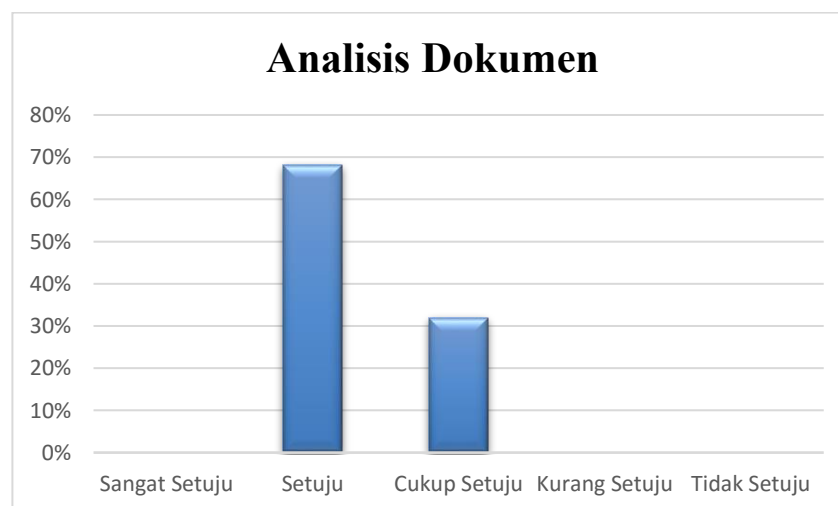
- 2) Siswa juga membutuhkan pengembangan pada bagian ketepatan isi dan penyajian, meskipun jika di lihat dari hasil angket analisis kebutuhan siswa menunjukkan 60% dengan kategori cukup. Pada bagian isi bisa mengembangkan materi dan menghadirkan konsep-konsep yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

## 2. Analisis Kebutuhan Dokumen atau Buku Pada Bahan Ajar PAI

Hasil penelitian dan pengumpulan informasi awal identifikasi masalah dan analisis kebutuhan siswa pada bahan ajar PAI sebagai berikut:

Berdasarkan hasil angket kebutuhan dokumen pada bahan ajar PAI yang di gunakan selama proses pembelajaran ini yaitu 32% (cukup setuju) dan 68% (setuju).

**Gambar 4. 5. Analisis Kebutuhan Dokumen Bahan Ajar PAI**



Analisis kebutuhan dokumen dilakukan untuk mengkaji kelengkapan, kesesuaian, dan relevansi bahan ajar serta dokumen pembelajaran lain yang selama ini digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam

(PAI). Dokumen yang dianalisis meliputi buku teks utama, modul ajar, dan media pembelajaran lain yang biasa digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar.

Hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian besar bahan ajar yang digunakan masih berorientasi pada teks dan kurang dilengkapi dengan aktivitas pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan, terutama untuk jenjang sekolah dasar. Buku PAI yang digunakan dalam proses pembelajaran ini umumnya bersifat deskriptif, minim ilustrasi, dan tidak banyak menyediakan ruang bagi siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Kemudian ditemukan bahwa sebagian besar bahan ajar yang digunakan memiliki tampilan yang kurang menarik secara visual, terutama bagi siswa sekolah dasar. Bahan ajar PAI atau buku PAI ini cenderung menggunakan desain yang monoton, dengan dominasi teks dan minim elemen grafis seperti gambar ilustratif, warna yang variatif, atau ikon visual yang dapat membantu memperkuat makna materi.

Dokumen pembelajaran yang dianalisis juga menunjukkan bahwa sebagian besar materi PAI disampaikan dengan pendekatan ceramah atau hafalan tanpa penguatan keterampilan berpikir kritis dan sikap sosial siswa. Kegiatan evaluasi pun lebih banyak berupa soal pilihan ganda atau isian singkat, tanpa banyak melibatkan kegiatan eksploratif, reflektif, atau berbasis proyek.

Dari temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat kebutuhan nyata untuk mengembangkan bahan ajar yang lebih kontekstual,

menyenangkan, dan mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa. Pendekatan gamifikasi melalui model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) dipandang sebagai salah satu solusi inovatif untuk menjawab kekurangan yang terdapat pada dokumen atau buku PAI yang di gunakan pada proses pembelajaran selama ini.

### 3. Desain Pengembangan Produk Bahan Ajar Gamifikasi Berbasis *Game Based Learning* Pada Mata Pelajaran PAI

Pada tahap ini, dimulai untuk mendesain bahan ajar gamifikasi berbasis *Game Based Learning* adapun tahap yang harus di perhatikan pada pengembangan bahan ajar gamifikasi berbasis *Game Based Learning* pada mata pelajaran PAI adalah:

#### a. Rambu-rambu Pengembangan Bahan Ajar PAI Berbasis *Game Based Learning*

**Tabel 4. 1. Rambu pengembangan bahan ajar PAI berbasis GBL**

No	Indikator Bahan Ajar	Sub Indikator
1	Kelayakan Isi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memuat tujuan pembelajaran</li> <li>• Memuat isi materi yang akurat, mutakhir sesuai capaian pembelajaran</li> <li>• Memuat materi yang mengajarkan toleransi</li> <li>• Terdapat Daftar pustaka</li> </ul>
2	Kelayakan Penyajian	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Di susun Sistematis sesuai alur <i>game based learning</i>: orientasi, pengenalan aturan main, bermain sambil belajar, evaluasi, dan refleksi.</li> </ul>

No	Indikator Bahan Ajar	Sub Indikator
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terdapat Petunjuk belajar yang mudah di pahami</li> <li>• Memuat gaya bahasa sesuai kaidah kebahasaan</li> <li>• Menggunakan warna yang cerah, kontras, dan proporsional agar menarik minat siswa.</li> </ul>
3	Kelayakan Ilustrasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memuat Ilustrasi</li> <li>• Tata letak (layout) tertata rapi, menarik, dan memudahkan siswa dalam membaca serta memahami isi</li> <li>• Dilengkapi ilustrasi/gambar yang sesuai tema Islami dan budaya anak Indonesia (contoh: gambar anak-anak sedang berdoa, berbagi, membantu teman).</li> <li>• Ukuran dan jenis huruf (font) ramah anak, jelas terbaca, dan konsisten.</li> <li>• Desain mendukung unsur interaktivitas dan engagement, seperti papan permainan, kartu, roda putar, teka-teki islami</li> </ul>
4	Kelayakan Unsur Pelegkap	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terintegrasi dengan media interaktif (Qr kode, roda digital, kartu permainan, atau video pendek).</li> <li>• Aktivitas game disesuaikan dengan jenis materi: bisa berupa game kelompok, individu, simulasi, kartu aksi, atau permainan tebak gambar/huruf.</li> <li>• Mendorong keterlibatan fisik, emosi, dan kognitif siswa dalam proses belajar.</li> <li>• Mendukung asesmen formatif dan sumatif secara kreatif (contoh:</li> </ul>

No	Indikator Bahan Ajar	Sub Indikator
		kuis berhadiah poin, tantangan kelompok, papan skor).
5	Kelayakan Kualitas Fisik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ukuran bahan ajar sesuai dengan standar buku anak sekolah dasar, umumnya A4</li> <li>• Menggunakan kertas yang tidak mudah sobek</li> <li>• Cetakan pada kertas tidak terlalu tipis agar tulisan dan gambar tidak tembus ke belakang</li> <li>• Warna cetakan harus tajam, cerah, dan tidak pudar, untuk menarik minat belajar siswa.</li> <li>• Gambar dan teks tidak buram, tidak terpotong, dan memiliki kontras warna yang cukup.</li> <li>• Tata letak (layout) simetris, margin seragam, dan elemen visual tersusun dengan rapi.</li> </ul>

b. Spesifikasi Produk

**Tabel 4. 2. Spesifikasi Desain Produk Bahan Ajar Gamifikasi Berbasis Game Based Learning (GBL) pada Mata Pelajaran PAI Kelas IV**

Aspek	Spesifikasi Produk
Isi/ Materi	Materi mengacu pada kurikulum PAI Kelas IV sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Kompetensi Dasar (KD) yang berlaku. Disajikan secara runtut mulai dari pengantar, penyajian materi inti, contoh-contoh aplikatif, hingga rangkuman. Materi diperkaya dengan contoh kontekstual yang dekat

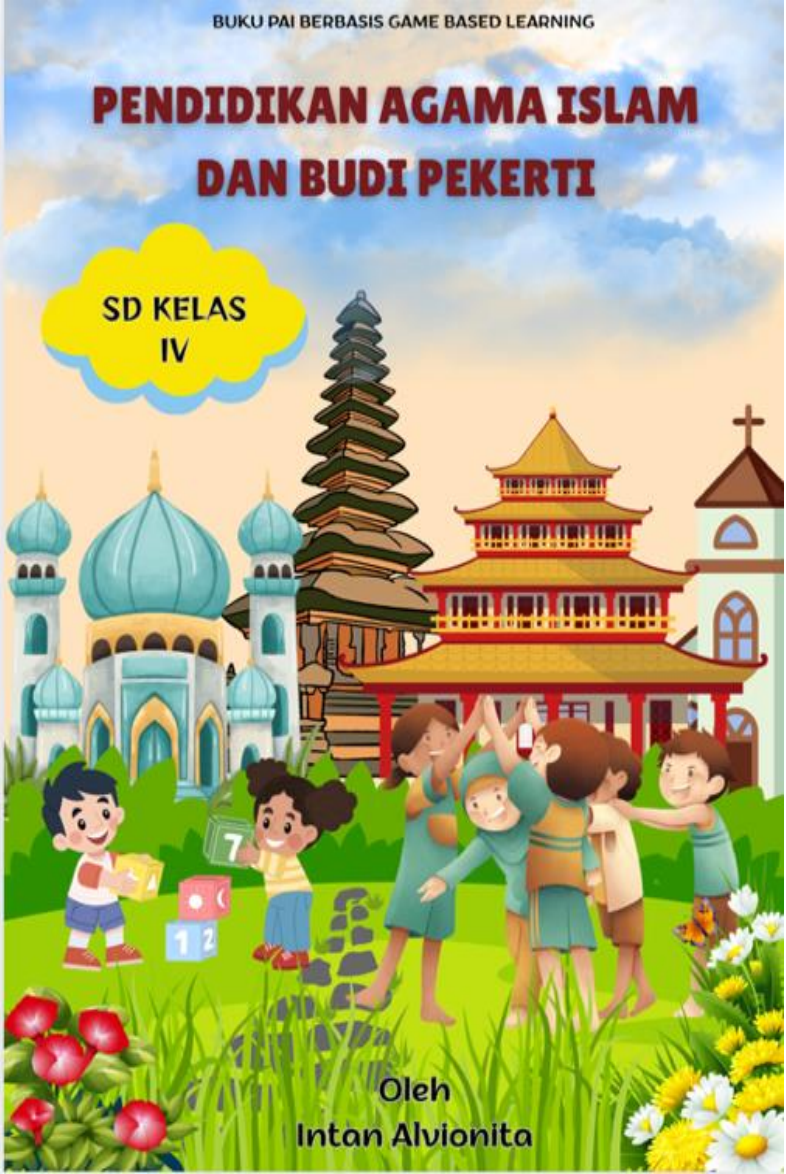
Aspek	Spesifikasi Produk
	dengan kehidupan siswa dan disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif anak SD.
Tampilan /Desain visual	Menggunakan ilustrasi berwarna, ikon permainan, dan tata letak yang menarik bagi siswa sekolah dasar. Pemilihan font yang mudah dibaca, penggunaan warna yang cerah, dan penempatan gambar yang proporsional untuk memperkuat pesan pembelajaran.
Media Pendukung	Bahan ajar cetak (buku) dilengkapi dengan media permainan seperti kartu tantangan, papan skor, token, dan lembar aktivitas interaktif. Didukung juga oleh media digital sederhana seperti roda putar interaktif atau kuis online yang terhubung dengan QR code di buku.
Strategi Pembelajaran	Menggunakan model <i>Game Based Learning</i> yang meliputi lima tahap utama: 1) <i>Introduction</i> (pengenalan materi dan tujuan pembelajaran), 2) <i>Game Rules Explanation</i> (penjelasan aturan permainan), 3) <i>Gameplay</i> (pelaksanaan permainan terkait materi), 4) <i>Reflection</i> (diskusi dan penarikan kesimpulan), dan 5) <i>Feedback</i> (pemberian umpan balik dan penghargaan).
Unsur Gamifikasi	Pemberian poin, level, badge, dan penghargaan sebagai bentuk motivasi.

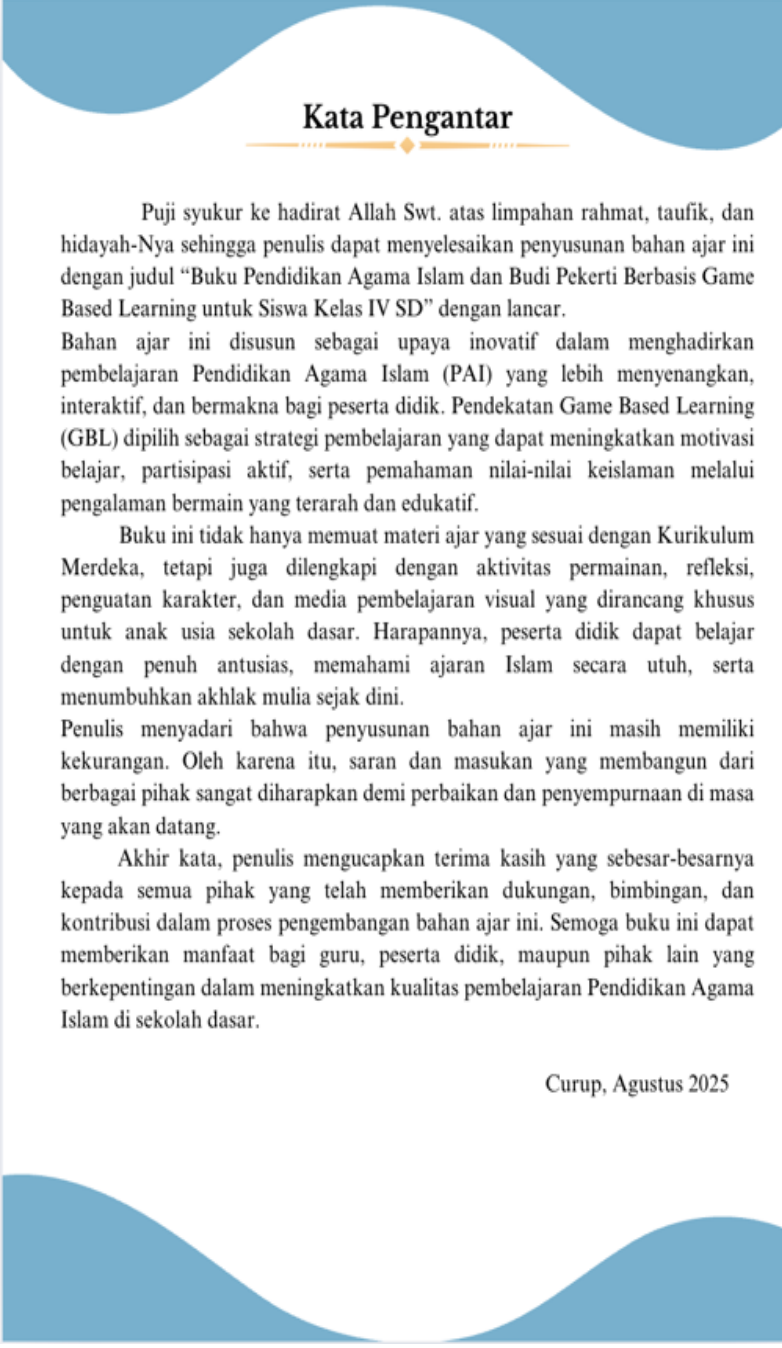
Aspek	Spesifikasi Produk
	Setiap penyelesaian tantangan permainan akan menambah skor siswa. Penggunaan leaderboard kelas untuk memacu semangat kompetitif sehat antar siswa
Evaluasi Pembelajaran	Terdapat evaluasi formatif berupa kuis dan permainan singkat pada akhir submateri, serta evaluasi sumatif berupa kombinasi soal pilihan ganda, isian singkat, dan aktivitas proyek kreatif yang berbasis permainan
Bahasa	Menggunakan bahasa komunikatif yang sederhana, lugas, dan sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa siswa kelas IV. Menghindari istilah yang terlalu abstrak, dengan tetap mempertahankan ketepatan istilah keagamaan



c. Rancangan Produk Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi Berbasis *Game Based Learning* Pada Mata Pelajaran PAI di Kelas IV

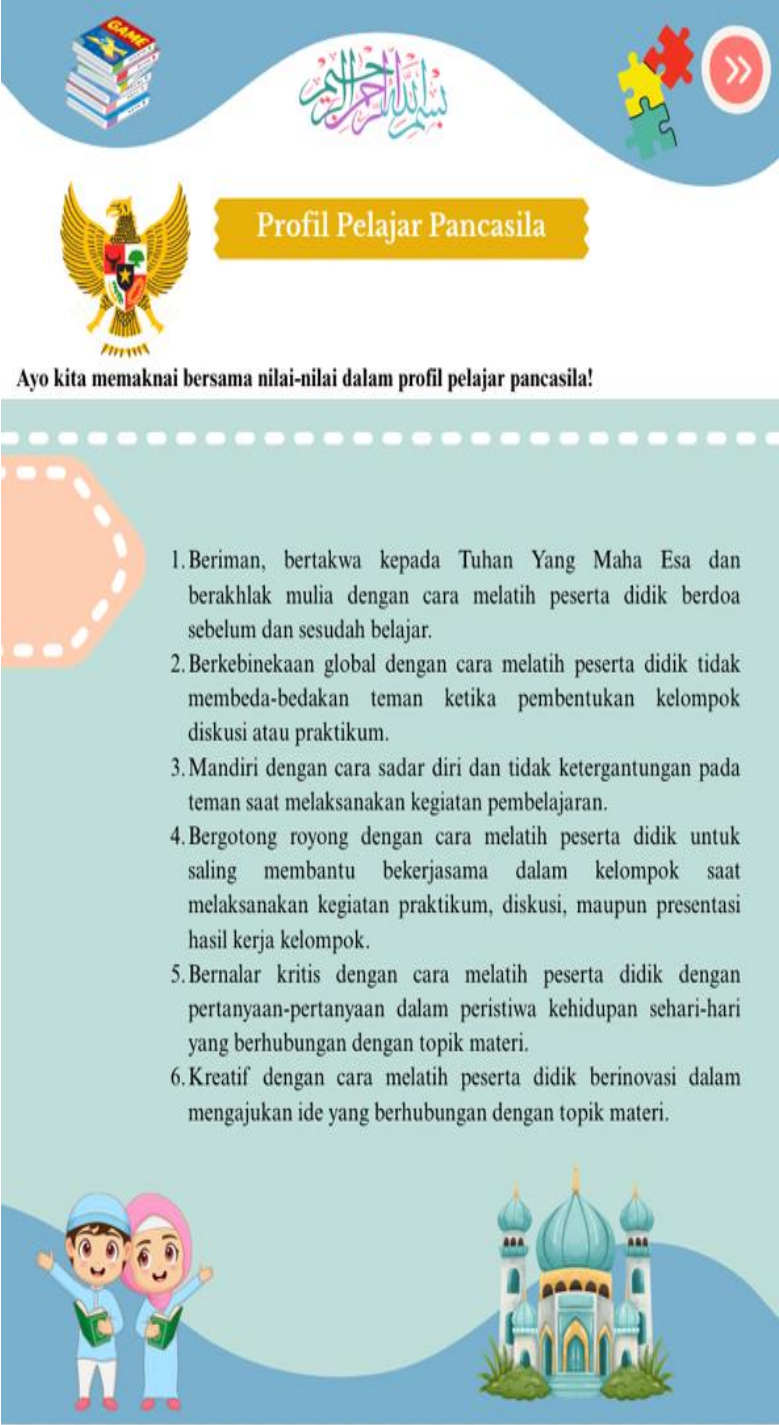
Produk yang dikembangkan berupa bahan ajar berbasis gamifikasi yang mengintegrasikan konsep *Game Based Learning* (GBL) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Bahan ajar ini dirancang dengan tujuan meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan aktif siswa, serta pemahaman konsep PAI secara menyenangkan dan interaktif.

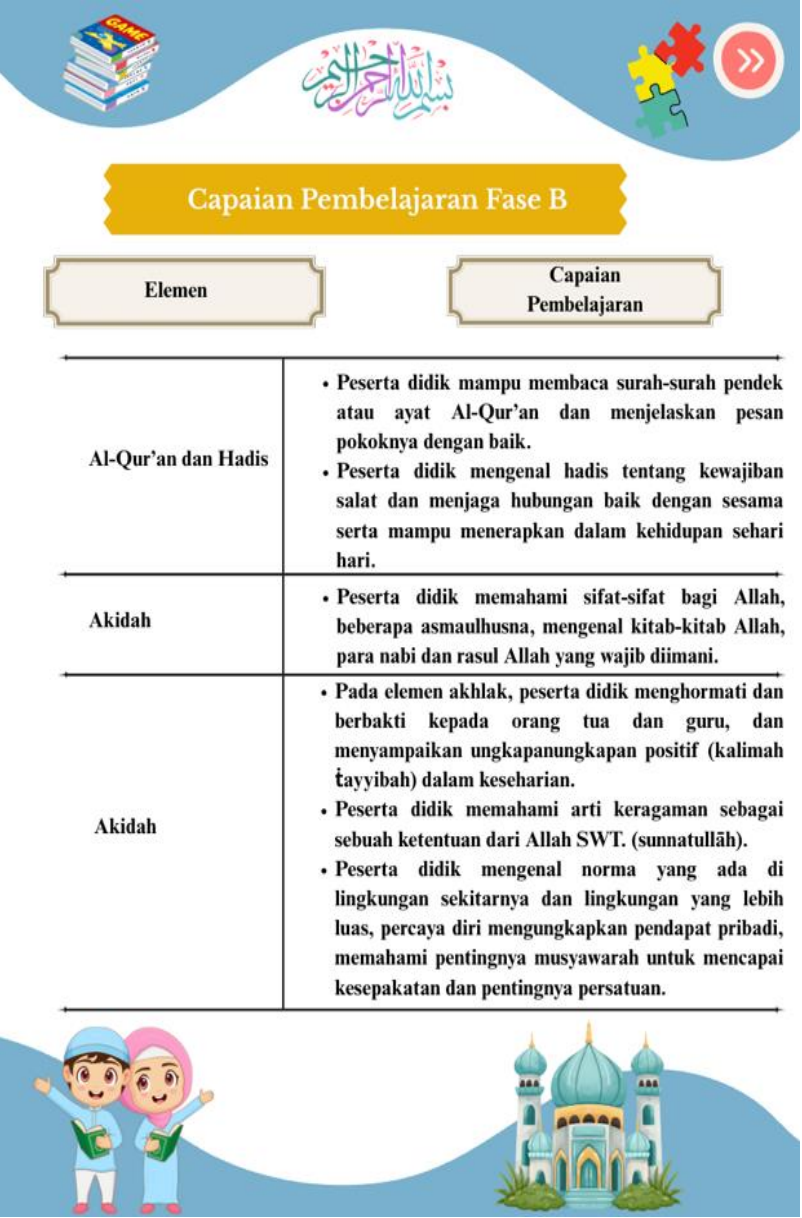
**Tabel 4. 3. Rancangan Produk Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi Berbasis Game Based Learning Pada Mata Pelajaran PAI Di Kelas IV**

No	Keterangan	Gambar
1	Cover	 <p>The image shows the front cover of a textbook. At the top, it says 'BUKU PAI BERBASIS GAME BASED LEARNING'. Below that, the title 'PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI' is written in large, bold, red letters. Underneath the title, 'SD KELAS IV' is written inside a yellow cloud-like shape. The central illustration depicts a group of diverse children playing happily in a lush green garden. In the background, there are three distinct religious buildings: a mosque with blue domes, a traditional Chinese pagoda, and a church with a cross. The author's name, 'Oleh Intan Alvionita', is printed at the bottom right of the cover.</p>

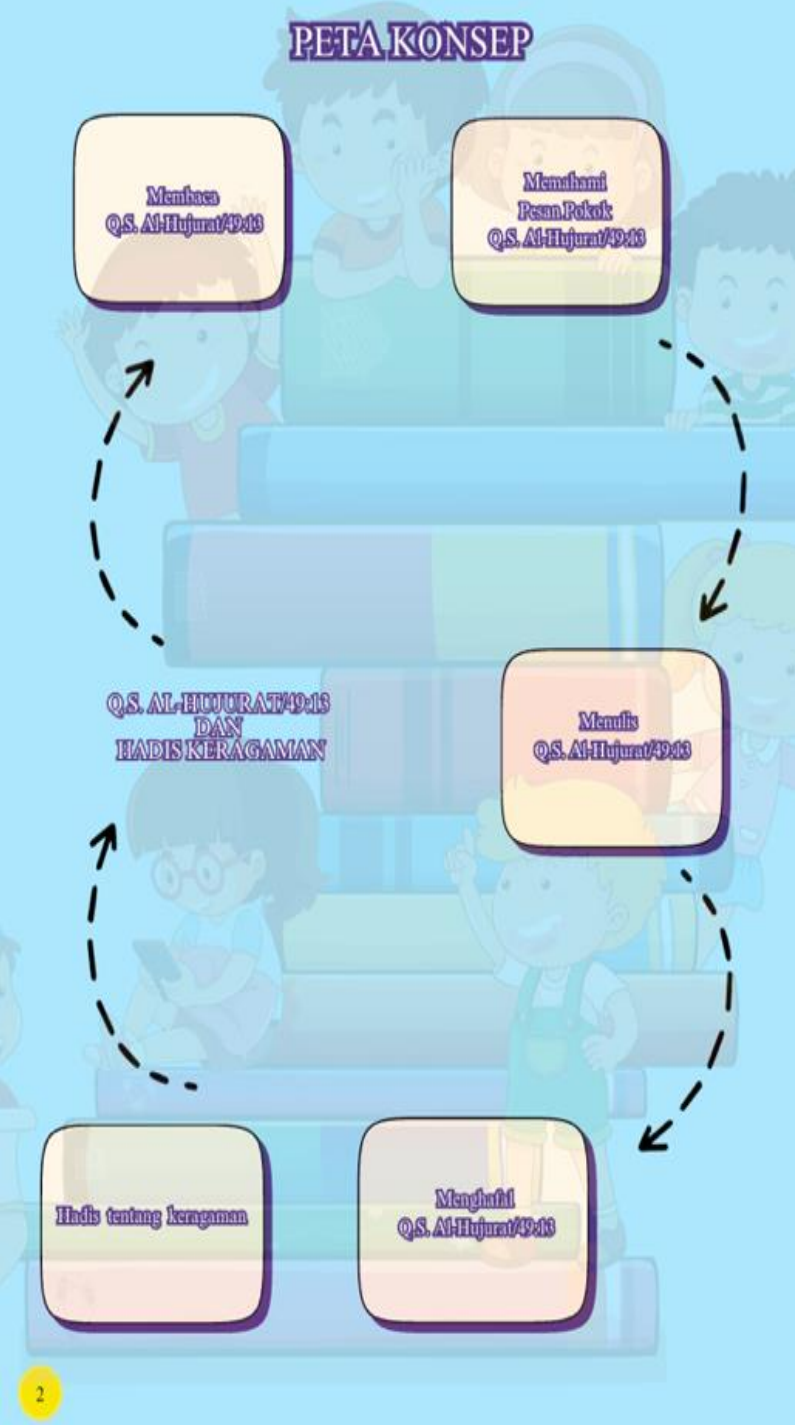
No	Keterangan	Gambar
2	Kata Pengantar	 <p style="text-align: center;"><b>Kata Pengantar</b></p> <p>Puji syukur ke hadirat Allah Swt. atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan bahan ajar ini dengan judul “Buku Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Berbasis Game Based Learning untuk Siswa Kelas IV SD” dengan lancar.</p> <p>Bahan ajar ini disusun sebagai upaya inovatif dalam menghadirkan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik. Pendekatan Game Based Learning (GBL) dipilih sebagai strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, serta pemahaman nilai-nilai keislaman melalui pengalaman bermain yang terarah dan edukatif.</p> <p>Buku ini tidak hanya memuat materi ajar yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka, tetapi juga dilengkapi dengan aktivitas permainan, refleksi, penguatan karakter, dan media pembelajaran visual yang dirancang khusus untuk anak usia sekolah dasar. Harapannya, peserta didik dapat belajar dengan penuh antusias, memahami ajaran Islam secara utuh, serta menumbuhkan akhlak mulia sejak dini.</p> <p>Penulis menyadari bahwa penyusunan bahan ajar ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, saran dan masukan yang membangun dari berbagai pihak sangat diharapkan demi perbaikan dan penyempurnaan di masa yang akan datang.</p> <p>Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan kontribusi dalam proses pengembangan bahan ajar ini. Semoga buku ini dapat memberikan manfaat bagi guru, peserta didik, maupun pihak lain yang berkepentingan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar.</p> <p style="text-align: right;">Curup, Agustus 2025</p>




No	Keterangan	Gambar
4	<p><b>Lembar Kurikulum Merdeka</b></p>	 <p><b>Landasan Kurikulum Merdeka</b></p> <p>Buku ini disusun berdasarkan Kurikulum Merdeka sebagai upaya mendukung transformasi pendidikan di Indonesia. Kurikulum Merdeka menekankan pada penguatan kompetensi esensial, pengembangan karakter peserta didik melalui Profil Pelajar Pancasila, serta pembelajaran yang berpusat pada siswa dan relevan dengan kehidupan nyata.</p> <p>Melalui Kurikulum Merdeka, pembelajaran diarahkan agar peserta didik tidak hanya menguasai pengetahuan, tetapi juga memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, mandiri, mampu bekerja sama, serta memiliki nilai-nilai keimanan, akhlak mulia, dan toleransi.</p> <p>Materi dalam buku ini telah disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran (CP) mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk jenjang Sekolah Dasar. Buku ini juga mengintegrasikan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila sebagai fondasi dalam membentuk karakter peserta didik Indonesia yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia, serta mampu hidup dalam keberagaman dan menjawab tantangan zaman.</p> 


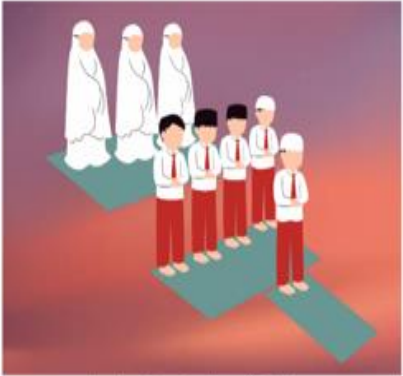

No	Keterangan	Gambar
5	<b>Profil Pelajar Pancasila</b>	 <p>The infographic is titled "Profil Pelajar Pancasila" and features the Garuda Pancasila. It lists six values for students to embody:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia dengan cara melatih peserta didik berdoa sebelum dan sesudah belajar.</li> <li>2. Berkebinekaan global dengan cara melatih peserta didik tidak membeda-bedakan teman ketika pembentukan kelompok diskusi atau praktikum.</li> <li>3. Mandiri dengan cara sadar diri dan tidak ketergantungan pada teman saat melaksanakan kegiatan pembelajaran.</li> <li>4. Bergotong royong dengan cara melatih peserta didik untuk saling membantu bekerjasama dalam kelompok saat melaksanakan kegiatan praktikum, diskusi, maupun presentasi hasil kerja kelompok.</li> <li>5. Bernalar kritis dengan cara melatih peserta didik dengan pertanyaan-pertanyaan dalam peristiwa kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan topik materi.</li> <li>6. Kreatif dengan cara melatih peserta didik berinovasi dalam mengajukan ide yang berhubungan dengan topik materi.</li> </ol> <p>At the bottom, there are illustrations of two children (a boy and a girl) holding books and a mosque.</p>

No	Keterangan	Gambar								
6	<p style="text-align: center;"><b>Capaian Pembelajaran</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Fase B</b></p>	 <p style="text-align: center;"><b>Capaian Pembelajaran Fase B</b></p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%; text-align: center;">Elemen</th> <th style="width: 50%; text-align: center;">Capaian Pembelajaran</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">Al-Qur'an dan Hadis</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mampu membaca surah-surah pendek atau ayat Al-Qur'an dan menjelaskan pesan pokoknya dengan baik.</li> <li>• Peserta didik mengenal hadis tentang kewajiban salat dan menjaga hubungan baik dengan sesama serta mampu menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.</li> </ul> </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Akidah</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik memahami sifat-sifat bagi Allah, beberapa asmaulhusna, mengenal kitab-kitab Allah, para nabi dan rasul Allah yang wajib diimani.</li> </ul> </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Akidah</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pada elemen akhlak, peserta didik menghormati dan berbakti kepada orang tua dan guru, dan menyampaikan ungkapanungkapan positif (kalimah ṭayyibah) dalam keseharian.</li> <li>• Peserta didik memahami arti keragaman sebagai sebuah ketentuan dari Allah SWT. (sunnatullāh).</li> <li>• 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.</li> </ul> </td> </tr> </tbody> </table>	Elemen	Capaian Pembelajaran	Al-Qur'an dan Hadis	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mampu membaca surah-surah pendek atau ayat Al-Qur'an dan menjelaskan pesan pokoknya dengan baik.</li> <li>• Peserta didik mengenal hadis tentang kewajiban salat dan menjaga hubungan baik dengan sesama serta mampu menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.</li> </ul>	Akidah	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik memahami sifat-sifat bagi Allah, beberapa asmaulhusna, mengenal kitab-kitab Allah, para nabi dan rasul Allah yang wajib diimani.</li> </ul>	Akidah	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pada elemen akhlak, peserta didik menghormati dan berbakti kepada orang tua dan guru, dan menyampaikan ungkapanungkapan positif (kalimah ṭayyibah) dalam keseharian.</li> <li>• Peserta didik memahami arti keragaman sebagai sebuah ketentuan dari Allah SWT. (sunnatullāh).</li> <li>• 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.</li> </ul>
Elemen	Capaian Pembelajaran									
Al-Qur'an dan Hadis	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mampu membaca surah-surah pendek atau ayat Al-Qur'an dan menjelaskan pesan pokoknya dengan baik.</li> <li>• Peserta didik mengenal hadis tentang kewajiban salat dan menjaga hubungan baik dengan sesama serta mampu menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.</li> </ul>									
Akidah	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik memahami sifat-sifat bagi Allah, beberapa asmaulhusna, mengenal kitab-kitab Allah, para nabi dan rasul Allah yang wajib diimani.</li> </ul>									
Akidah	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pada elemen akhlak, peserta didik menghormati dan berbakti kepada orang tua dan guru, dan menyampaikan ungkapanungkapan positif (kalimah ṭayyibah) dalam keseharian.</li> <li>• Peserta didik memahami arti keragaman sebagai sebuah ketentuan dari Allah SWT. (sunnatullāh).</li> <li>• 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.</li> </ul>									


No	Keterangan	Gambar
7	<p><b>Tujuan Pembelajaran</b></p> <p>Pada tujuan pembelajaran ini tentunya memasukkan unsur game di dalamnya, karena berbasis game based learning</p>	 <p><b>BAB 1</b></p> <p>Mari Kita Mengaji dan Mengkaji Q.S. Al-Hujurat/49:13 dan Hadis tentang Keragaman</p> <p>Gambar 1.1 Anak-anak sedang Mengaji</p> <p><b>Tujuan Pembelajaran</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membaca Q.S. al-Hujurat/49:13 dengan tartil.</li> <li>2. Menjelaskan pesan pokok Q.S. al-Hujurat/49:13 dengan baik.</li> <li>3. Membuat paparan tentang pesan pokok Q.S. al-Hujurat/49:13 dengan baik.</li> <li>4. Menulis Q.S. al-Hujurat/49:13 dengan baik.</li> <li>5. Menghafal Q.S. al-Hujurat/49:13 dengan lancar.</li> <li>6. Membaca dan menulis hadis tentang keragaman dengan baik.</li> <li>7. Menghafal hadis tentang keragaman dengan lancar.</li> <li>8. Berani mempresentasikan paparan Q.S. al-Hujurat/49:13 dan hadis tentang keragaman.</li> <li>9. Membiasakan membaca Al-Qur'an dengan tartil dan sikap menghargai keragaman dan perbedaan sebagai sunatullah</li> <li>10. Menunjukkan sikap saling menghargai dalam kehidupan nyata</li> </ol>

No	Keterangan	Gambar
8	Peta Konsep	 <p>The concept map, titled "PETA KONSEP", illustrates the relationship between various learning activities and the central text "Q.S. AL-HIJRAT/49:18 DAN HADIS KERAGAMAN". The central text is surrounded by six interconnected boxes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Membaca Q.S. Al-Hijrat/49:18</b> (Reading Q.S. Al-Hijrat/49:18)</li> <li><b>Memahami Pesan Pokok Q.S. Al-Hijrat/49:18</b> (Understanding the Main Message of Q.S. Al-Hijrat/49:18)</li> <li><b>Menulis Q.S. Al-Hijrat/49:18</b> (Writing Q.S. Al-Hijrat/49:18)</li> <li><b>Menghafal Q.S. Al-Hijrat/49:18</b> (Memorizing Q.S. Al-Hijrat/49:18)</li> <li><b>Hadis tentang keragaman</b> (Hadith about diversity)</li> <li><b>Q.S. AL-HIJRAT/49:18 DAN HADIS KERAGAMAN</b> (Q.S. AL-HIJRAT/49:18 AND HADITH DIVERSITY)</li> </ul> <p>Dashed arrows indicate a clockwise flow between these activities, suggesting a cyclical learning process. A small yellow circle with the number "2" is located at the bottom left of the diagram area.</p>





No	Keterangan	Gambar
9	<p><b>Pengantar</b></p> <p>Pada bagian pengantar ini tentunya pada awal pembelajaran akan dilakukan tadarus, kemudian di lanjutkan dengan pengetahuan awal siswa</p>	 <p style="text-align: center;"><b>Ayo Tadarus Sebelum pelajaran dimulai, bacalah Al-Qur'an dengan tartil!</b></p> <p style="text-align: center;">Ayo amati gambar berikut!</p>  <p style="text-align: center;"><b>Gambar 4.2 Perkembangan Manusia</b></p> <p>Setelah mengamati gambar di atas, apa kesimpulan kalian terhadap gambar tersebut? Ayo kemukakan pada teman sebangku mu! Berapa umur kalian sekarang?</p> <p>Tentunya kalian mengalami perubahan pada badan dan mental sesuai perkembangan usia. Nah kali ini kita akan belajar tentang tahap perkembangan usia yang sangat penting, sebab berhubungan dengan kewajiban menjalankan syariat agama yaitu usia balig atau dewasa.</p> <p>Secara bahasa balig berarti sampai. menurut istilah balig adalah kedewasaan bagi seorang muslim. Bagi anak laki-laki, ditandai dengan keluar mani(mimpi basah) dan bagi perempuan ditandai dengan keluar haid. Kita akan belajar tentang tanda-tanda balig dalam pandangan ilmu fikih dan ilmu biologi.</p> 

No	Keterangan	Gambar
	<p><b>Penyajian</b></p> <p><b>Materi Inti</b></p> <p>Pada materi Yaitu terdapat pengertian, dalil al-quran hadis, hikmah (pesan baik)</p>	 <p><b>Penjelasan Konsep</b></p> <p>Tanda-tanda balig telah kita pelajari bersama. Selanjutnya, sangat penting bagi kalian untuk mengetahui kewajiban-kewajiban yang harus dilakukan oleh anak yang telah balig.</p> <p>Jika kalian telah mengalami tanda-tanda balig berarti kalian telah disebut mukalaf. Mukalaf artinya orang dewasa yang wajib menjalankan hukum agama. Semua aturan agama wajib kalian indahkan. Aturan dalam akidah (keimanan), ibadah, akhlak. Seluruh perbuatan akan dibalas oleh Allah Swt. Amal baik dengan pahala dan amal buruk dengan dosa. Diantara aturan-aturan yang wajib kalian patuhi yaitu:</p> <p><b>1. Salat Fardu</b></p> <p>Perhatikan gambar berikut!</p>  <p>Gambar 4.5 Anak muslim wajib Sholat</p> 

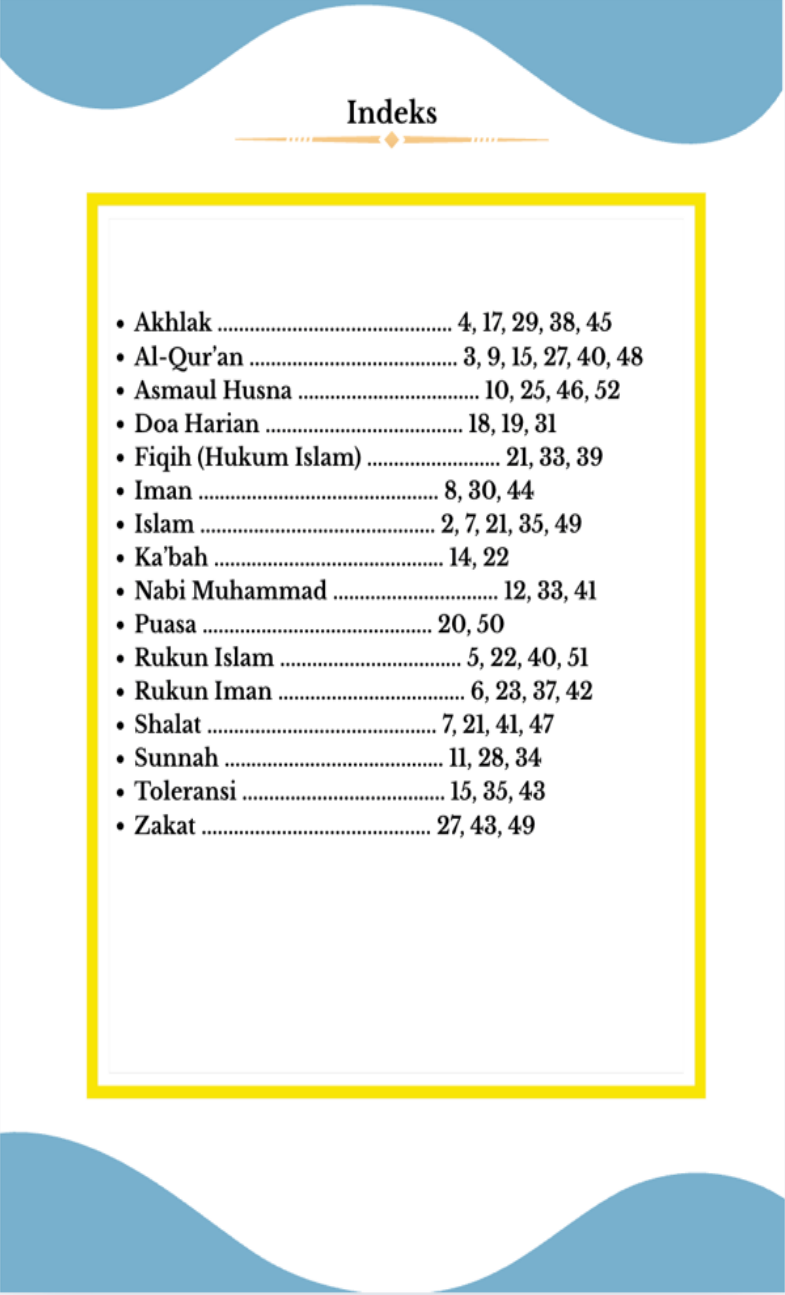
No	Keterangan	Gambar
10	<p><b>Penyajian Materi Inti</b></p> <p>Pada materi Yaitu terdapat pengertian, dalil al-quran hadis, hikmah (pesan baik)</p>	 <p><b>Bacalah dengan cermat hadis berikut!</b></p> <p>الْبِرُّ حُسْنُ الْخُلُقِ، وَالْإِثْمُ مَا حَالَكَ فِي صَدْرِكَ وَكَرِهْتَ أَنْ يَطَّلِعَ عَلَيْهِ النَّاسُ (رَوَاهُ مُسْلِمٌ عَنِ النَّوَائِزِ بْنِ سَمْعَانَ الْأَنْصَارِيِّ)</p> <p><i>Artinya: Kebaikan adalah akhlak mulia dan keburukan adalah sesuatu yang membuat hatimu ragu dan kamu tidak ingin orang lain melihat sesuatu itu (ada pada dirimu)"</i> (HR. Muslim dari Nawwas bin Sam'an al Anşari)</p> <p>Tahukah kalian apa yang dinamakan kebaikan dalam agama Islam?</p> <p>Rasullullah saw menegaskan bahwa kebaikan dalam Islam adalah akhlak mulia. Jawaban yang singkat, namun mencakup semua kebaikan. Akhlak mulia meliputi akhlak kepada Allah Swt, akhlak kepada sesama manusia dan kepada alam sekitar. Berperilaku baik adalah pokok ajaran Islam.</p> <p>Aturan syariat islam sangat lengkap dalam hal berakhlak mulia. Tata cara ibadah kepada Allah Swt. Anjuran bersikap lemah lembut kepada sesama adalah wujud akhlak mulia kepada orang lain. Larangan membunuh hewan dan mencabut tumbuhan tanpa alasan agama merupakan contoh akhlak kepada alam sekitar.</p>

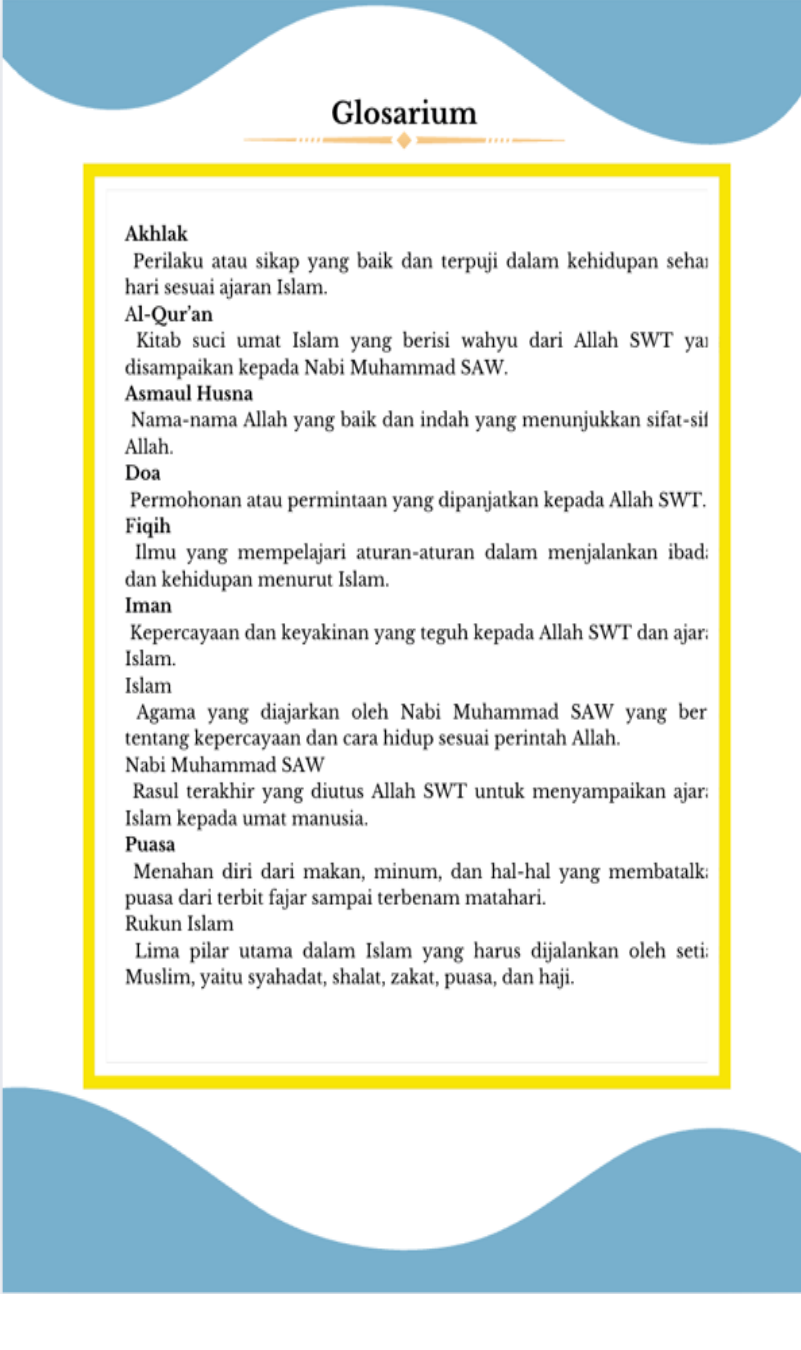
No	Keterangan	Gambar
11	<p><b>Aktivitas Game Based Learning</b></p> <p>Penjelasan konsep game, aturan bermain game, Memainkan Game</p>	 <p><b>Langkah-langkah kegiatan "Potongan Puzzle Ayat"</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pembagian Kelompok       <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik dibagi ke dalam empat hingga lima kelompok kecil. Setiap kelompok terdiri atas empat hingga lima orang.</li> </ul> </li> <li>2. Pemberian Potongan Ayat       <ul style="list-style-type: none"> <li>• Masing-masing kelompok menerima satu set potongan ayat dalam tulisan Arab, yang merupakan bagian-bagian dari Q.S. Al-Hujurat ayat 13.</li> </ul> </li> <li>3. Menyusun Potongan Ayat       <ul style="list-style-type: none"> <li>• Setiap kelompok diminta untuk menyusun potongan-potongan ayat tersebut sesuai dengan urutan yang benar, sebagaimana tercantum dalam mushaf Al-Qur'an.</li> </ul> </li> <li>4. Durasi Waktu       <ul style="list-style-type: none"> <li>• Waktu pengerjaan dibatasi maksimal sepuluh menit. Guru dapat memberikan pengingat waktu secara berkala.</li> </ul> </li> <li>5. Penilaian dan Penghargaan       <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kelompok yang menyusun potongan ayat dengan urutan paling tepat dan menyelesaikannya dalam waktu tercepat akan mendapatkan penghargaan dari guru sebagai bentuk apresiasi.</li> </ul> </li> </ol>

No	Keterangan	Gambar
		<p>Memainkan Game</p> <p>Kegiatan Kelompok</p> <p>Bermain Game "Jejak Ayat"</p> <p>Ayo cari potongan ayat yang tersebar dan susunlah sesuai urutan yang benar!</p> <p>يَا أَيُّهَا    إِنَّا    النَّاسُ    عِنْدَ</p> <p>لَتَعَارِفُنَا    إِنَّ    ذَكَرَ    اللَّهُ    أَنْفُسَكُمْ</p> <p>وَأَنْتُمْ    أَكْرَمَكُمْ    مِنْ    شِعُونَا</p> <p>إِنَّ    عَلِيمٌ    وَجَعَلْنَاكُمْ    خَيْرٌ</p> <p>اللَّهُ    وَقَبَائِلَ    خَلَقْنَاكُمْ    حَبِيبٌ</p> <p>28</p>

No	Keterangan	Gambar
12	<p><b>Rangkuman</b></p> <p>Yaitu merangkum materi yang telah di ajarkan</p>	   <p style="text-align: center;"><b>Tanda-Tanda Usia Balig Menurut Ilmu Fikih</b></p> <p>Dalam Islam, balig adalah saat seseorang sudah mulai dikenai kewajiban agama (seperti salat, puasa, dan menutup aurat). Artinya, dia sudah bertanggung jawab atas perbuatan baik dan buruknya.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Telah berusia 15 tahun (baik laki-laki maupun perempuan) Jika belum mengalami tanda fisik lainnya, maka usia 15 tahun menjadi tanda seseorang sudah balig.</li> <li>2. Keluarnya air mani (mimpi basah) bagi laki-laki Ini tanda bahwa tubuh laki-laki sudah mengalami perubahan dan siap menjadi dewasa secara syariat.</li> <li>3. Datangnya haid (menstruasi) bagi perempuan Saat seorang anak perempuan sudah haid, maka dia sudah dianggap balig dan mulai wajib menjalankan ibadah secara penuh.</li> </ol> <p><b>Mengapa Balig Itu Penting?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanda dimulainya kewajiban agama</li> <li>• Harus lebih bertanggung jawab</li> <li>• Harus menjaga adab dan aurat</li> <li>• Harus mulai meningkatkan ibadah</li> </ul> 

No	Keterangan	Gambar
14	<p><b>Refleksi</b></p> <p>fokus pada kesadaran diri siswa tentang apa yang sudah dipelajari, bagaimana proses belajarnya, dan apa yang perlu diperbaiki. Bentuknya bisa pertanyaan terbuka ataupun memberikan icon icon emoticon untuk menunjukkan perasaan nya terhadap</p>	<p>The image shows two worksheets for student reflection. The top worksheet is titled "Lembar Refleksi Siswa" and contains a list of four questions about learning from hadith, feelings after learning, living harmoniously, and mutual respect. The bottom worksheet is titled "Pilihlah Ekspresi yang menggambarkan perasaan mu, setelah pembelajaran hari ini!" and features four cartoon faces with different expressions (happy, sad, angry, neutral) inside decorative frames.</p>

No	Keterangan	Gambar
	pembelajaran hari ini	
15	<p><b>Indeks</b></p> <p>Bertujuan mempermudah siswa ketika mencari informasi, atau bisa di sebut kata kunci</p>	 <p style="text-align: center;"><b>Indeks</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Akhlak ..... 4, 17, 29, 38, 45</li> <li>• Al-Qur'an ..... 3, 9, 15, 27, 40, 48</li> <li>• Asmaul Husna ..... 10, 25, 46, 52</li> <li>• Doa Harian ..... 18, 19, 31</li> <li>• Fiqih (Hukum Islam) ..... 21, 33, 39</li> <li>• Iman ..... 8, 30, 44</li> <li>• Islam ..... 2, 7, 21, 35, 49</li> <li>• Ka'bah ..... 14, 22</li> <li>• Nabi Muhammad ..... 12, 33, 41</li> <li>• Puasa ..... 20, 50</li> <li>• Rukun Islam ..... 5, 22, 40, 51</li> <li>• Rukun Iman ..... 6, 23, 37, 42</li> <li>• Shalat ..... 7, 21, 41, 47</li> <li>• Sunnah ..... 11, 28, 34</li> <li>• Toleransi ..... 15, 35, 43</li> <li>• Zakat ..... 27, 43, 49</li> </ul>

No	Keterangan	Gambar
16	<p><b>Glosarium</b></p> <p>Maemudahkan siswa mencari makna suatu kata</p>	 <p style="text-align: center;"><b>Glosarium</b></p> <p><b>Akhlak</b> Perilaku atau sikap yang baik dan terpuji dalam kehidupan sehari-hari sesuai ajaran Islam.</p> <p><b>Al-Qur'an</b> Kitab suci umat Islam yang berisi wahyu dari Allah SWT yang disampaikan kepada Nabi Muhammad SAW.</p> <p><b>Asmaul Husna</b> Nama-nama Allah yang baik dan indah yang menunjukkan sifat-sifat Allah.</p> <p><b>Doa</b> Permohonan atau permintaan yang dipanjatkan kepada Allah SWT.</p> <p><b>Fiqih</b> Ilmu yang mempelajari aturan-aturan dalam menjalankan ibadah dan kehidupan menurut Islam.</p> <p><b>Iman</b> Kepercayaan dan keyakinan yang teguh kepada Allah SWT dan ajaran Islam.</p> <p><b>Islam</b> Agama yang diajarkan oleh Nabi Muhammad SAW yang bertentang kepercayaan dan cara hidup sesuai perintah Allah.</p> <p><b>Nabi Muhammad SAW</b> Rasul terakhir yang diutus Allah SWT untuk menyampaikan ajaran Islam kepada umat manusia.</p> <p><b>Puasa</b> Menahan diri dari makan, minum, dan hal-hal yang membatalkan puasa dari terbit fajar sampai terbenam matahari.</p> <p><b>Rukun Islam</b> Lima pilar utama dalam Islam yang harus dijalankan oleh setiap Muslim, yaitu syahadat, shalat, zakat, puasa, dan haji.</p>

No	Keterangan	Gambar
17	<p><b>Daftar Pustaka</b></p> <p>Sebagai rujukan dalam suatu bahan ajar, agar menjadi terpercaya</p>	 <p style="text-align: center;"><b>Daftar Pustaka</b></p> <p>Agus, Rifai, <i>Media Teknologi</i> (Banten: Universitas Terbuka, 2013)</p> <p>Agustina, Titis, 'Pengembangan Media Presentasi Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Menghayati Kehadiran Tuhan Dalam Doa Untuk Siswa Kelas Xi Sma Bonaventura Madiun' (Madiun, 2023)</p> <p>Alfian, Ari Nurul, Mardi Yudhi Putra, Rita Wahyuni Arifin, Agung Barokah, Ahmad Safei, and Novan Julian, 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva', <i>Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ</i>, 5.1 (2022), 75–84 &lt;<a href="https://doi.org/10.31599/jabdima.v5i1.986">https://doi.org/10.31599/jabdima.v5i1.986</a>&gt;</p> <p>Aminuddin, Rasyad, <i>Teori Belajar Dan Pembelajaran</i> (Jakarta: Uhamka Press, 2003)</p> <p>Amir, Hamzah, <i>Metode Penelitian Kepustakaan</i> (Malang: Literasi Nusantara, 2020)</p> <p>Annisa Ramadina Andani Putri, and Marhamah, 'Audio-Visual-Based Learning Media through Canva Application for Eight Grade Students', <i>Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru</i>, 5.2 (2022), 331–42 &lt;<a href="https://doi.org/10.23887/jippg.v5i2.51336">https://doi.org/10.23887/jippg.v5i2.51336</a>&gt;</p> <p>Annur, Syaiful, <i>Metodologi Penelitian Pendidikan</i> (Palembang: IAIN Raden Fattah Press, 2005)</p> <p>arikunto, suharsini, <i>Prosedur Penelitian Tindakan Kelas</i> (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006)</p> <p>Azhar, Arsyad, <i>Media Pengajaran</i> (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1997)</p> <p>Borg, Gall, Gall, <i>Educational Research: An Introduction</i></p> <p>Bou, Maria Fatima, Trio Ageng Prayitno, and Nuril Hidayati, 'Pengembangan Microlearning Video Dengan Menggunakan Aplikasi Canva Pada Materi Sistem Pernapasan', 169–78</p> <p>Elsa, Elsa, and Khoirul Anwar, 'The Perception of Using Technology Canva Application as a Media for English Teacher Creating Media Virtual Teaching and English Learning in Loei Thailand', <i>Journal of English Teaching</i>.</p>

No	Keterangan	Gambar
18	Profil Penulis	<p><b>Intan Alvionita</b></p> <p><b>Mahasiswi</b></p> <p><b>UNIVERSITI GEOMATIKA MALAYSIA</b></p> <p><b>Pendidikan</b></p> <p>TK Kemala Bhayangkari Rejang tebing 2006</p> <p>SD 04 Ujan Mas Kepahang 2007-2013</p> <p>SMP Negeri 1 Curup Tengah 2013-2016</p> <p>MA Al Mizan Boarding School Banten 2016-2019</p> <p>SI Pendidikan Agama Islam IAIN Curup 2019-2023</p> <p>S2 Pendidikan Agama Islam IAIN Curup 2023-2025</p> <p><b>Profil Penulis</b></p> <p>Penulis lahir di Pandeglang pada tanggal 15 Januari 2001. Saat ini penulis aktif sebagai mahasiswi pada Program Magister Pendidikan Agama Islam serta menjalani aktivitas sebagai seorang wirausaha. Selain dunia pendidikan, penulis memiliki minat yang kuat dalam bidang edukasi kreatif dan pengembangan media pembelajaran.</p> <p>Di sela kesibukannya, penulis gemar mengisi waktu dengan memasak, bersepeda, dan menekuni bidang editing visual serta desain bahan ajar. Ketertarikan inilah yang mendorong penulis untuk mengembangkan bahan ajar berbasis Game Based Learning (GBL), khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat sekolah dasar.</p> <p><b>Kontak</b></p> <p><a href="mailto:alvionitaintan15@gmail.com">alvionitaintan15@gmail.com</a></p> <p>0813-1086-4348</p>

#### 4. Uji kelayakan pada pengembangan bahan ajar ajar gamifikasi berbasis games based learning pada mata pelajaran PAI

##### a. Uji Kelayakan Ahli Terhadap *Produk - 1*

##### 1) Uji Validasi Ahli kelayakan bahan ajar

Proses validasi bahan ajar dilakukan untuk memastikan bahwa bahan ajar sesuai dan tepat dengan kebutuhan dan kemenarikan bahan ajar yang di kembangkan.

**Tabel 4. 4. Instrumen validasi ahli Kelayakan Bahan Ajar**

No.	Komponen Kelayakan Bahan Ajar	Skor					Jumlah
		1	2	3	4	5	
1	Tujuan pembelajaran sesuai dengan capaian Kurikulum Merdeka			✓			
2	Isi materi sesuai dengan ajaran Islam yang benar				✓		
3	Materi mencerminkan isu-isu keislaman relevan dengan kondisi saat ini				✓		
4	Materi mencakup aspek akidah, ibadah, akhlak, dan SKI					✓	
5	Materi mencerminkan sikap toleran terhadap perbedaan ras, agama, dan gender				✓		
6	Buku menyertakan sumber pustaka yang valid dan terpercaya				✓		
7	Petunjuk belajar jelas dan mudah dipahami				✓		
8	Gaya bahasa sesuai tingkat pemahaman siswa SD				✓		
9	Materi membangkitkan minat siswa untuk membaca lebih lanjut				✓		
10	Materi disusun runtut dan mudah diikuti				✓		
11	Penyajian materi menarik perhatian siswa					✓	

No.	Komponen	Skor					Jumlah
	Kelayakan Bahan Ajar	1	2	3	4	5	
12	Tampilan bahan ajar mendukung fokus siswa saat belajar				✓		
13	Indeks, kata kunci, atau topik tersedia dan memudahkan pencarian				✓		
14	Kombinasi warna menarik dan mendukung pemahaman materi				✓		
15	Ilustrasi sesuai isi dan konteks materi					✓	
16	Ukuran, posisi ilustrasi sesuai dan tidak mengganggu pembaca				✓		
17	Ilustrasi dan teks ditata seimbang dan serasi			✓			
18	Soal sesuai tujuan pembelajaran dan tingkat siswa				✓		
19	Bahan ajar dicetak dan dijilid rapi, nyaman digunakan				✓		
20	Kertas sesuai kebutuhan siswa SD dan tahan lama				✓		
21	Jenis huruf dan ukuran font sesuai kemampuan baca siswa				✓		
<b>Jumlah</b>							<b>86</b>

Ahli bahan ajar yang memvalidasi bahan ajar ini adalah Ibu Dr. Karliana Indrawari, M.Pd.I. Hasil yang di berikan oleh ahli bahan ajar berjumlah 86. Jumlah skor kriterium =  $1 \times 5 \times 21 = 105$ . Dengan demikian nilai penyajian bahan ajar gamifikasi berbasis Game Based Learning pada mata pelajaran PAI =  $86/105 = 0,8190 \times 100 = 81,9$ . Jadi nilai yang di berikan ahli untuk menguji bahan ajar yaitu 81,9. Maka penyajian bahan ajar gamifikasi berbasis Game Based Learning pada mata pelajaran PAI

dalam kategori sangat baik, sangat layak, dengan keterangan tidak perlu revisi.

Adapun saran yang di berikan oleh ahli terhadap penyajian bahan ajar gamifikasi berbasis Game Based Learning pada mata pelajaran PAI sebagai berikut:

- a) Penataan teks dan ilustrasi kurang seimbang, tata letak yang terkadang terlalu padat. Terutama ketika teks dan gambar di satukan. Hal itu membuat pembaca bingung saat membaca.
- b) Diperlukannya tambahan evaluasi belajar sumatif pada setiap akhir bab.
- c) Penyajian bahan ajar berbasis Game Based Learning sudah cukup baik.

## 2) Uji Kelayakan Ahli Materi PAI

Proses validasi materi PAI dilakukan untuk memastikan bahwa materi PAI sesuai dengan tujuan pembelajaran PAI dan relevan, serta mampu di kembangkan dalam pengembangan bahan ajar berbasis game based learning.

**Tabel 4. 5. Instrumen Validasi Ahli Kelayakan Materi PAI**

No.	Komponen	Skor					Jumlah
	Kelayakan Materi PAI	1	2	3	4	5	
1	Materi mencerminkan pemahaman ajaran Islam yang sesuai dengan sumber sahih (Al-Qur'an dan Hadis)					✓	
2	Materi mendorong siswa untuk mengamalkan nilai-nilai keimanan dan akhlak dalam kehidupan sehari-hari					✓	

No.	Komponen Kelayakan Materi PAI	Skor					Jumlah
		1	2	3	4	5	
3	Materi memberi petunjuk praktis ibadah (seperti wudu, salat, puasa, mandi junub) yang sesuai dengan syariat					✓	
4	Materi mengarahkan siswa pada perilaku terpuji seperti jujur, sabar, rendah hati, dan toleransi					✓	
5	Materi mendorong partisipasi siswa dalam kegiatan keagamaan di sekolah dan masyarakat				✓		
6	Materi membangun kemampuan berpikir kritis dan menyampaikan pendapat berdasarkan nilai Islam				✓		
7	Materi disajikan secara menarik, kreatif, dan mendukung metode pembelajaran aktif					✓	
8	Materi mendorong siswa untuk introspeksi atas perbuatannya berdasarkan nilai agama					✓	
9	Materi membina kemampuan siswa untuk bersikap baik kepada orang lain sesuai tuntunan Islam.				✓		
10	Materi membentuk kesadaran siswa dalam menjalankan etika Islami dalam segala aspek kehidupan				✓		
<b>Jumlah</b>							<b>42</b>

Ahli materi PAI yang memvalidasi materi PAI ini adalah Bapak Dr. Deri Wanto, MA. Hasil yang di berikan oleh ahli materi PAI berjumlah 42. Jumlah skor kriterium =  $1 \times 5 \times 10 = 50$ . Dengan demikian nilai

penyajian materi PAI pada bahan ajar gamifikasi berbasis Game Based Learning pada mata pelajaran PAI =  $42/50 = 0,84 \times 100 = 84$ . Jadi nilai yang di berikan ahli untuk menguji bahan ajar yaitu 84. Maka penyajian materi PAI pada bahan ajar gamifikasi berbasis Game Based Learning pada mata pelajaran PAI dalam kategori sangat baik, sangat layak, dengan keterangan tidak perlu revisi.

Adapun saran yang di berikan oleh ahli terhadap penyajian materi PAI pada bahan ajar gamifikasi berbasis Game Based Learning pada mata pelajaran PAI sebagai berikut:

- a) Penyajian pada materi PAI, materi sebaiknya menyesuaikan konteks sosial budaya siswa dan memberikan ruang inklusivitas (misalnya dalam contoh kehidupan sehari-hari), agar lebih relevan dan aplikatif.
- b) Beberapa indikator bisa dipertajam dengan menunjukkan keterkaitan antara aspek seperti: Akidah dengan akhlak (iman → sikap), Al-Qur'an dan Hadis dengan fiqih (dalil → praktik), SKI dengan pembentukan karakter (keteladanan → perilaku).

### 3) Uji Kelayakan Ahli Bahasa

Proses validasi bahasa dilakukan untuk memastikan bahwa bahasa sesuai yang digunakan sudah sesuai dengan kaidah kebahasaan yang baik dan benar:

**Tabel 4. 6. Instrumen Validasi Ahli Kelayakan Bahasa**

No.	Komponen	Skor					Jumlah
	Kelayakan Bahasa	1	2	3	4	5	
1	Informasi bahan ajar yang jelas					✓	
2	Berkomunikasi dengan bahasa yang jelas				✓		
3	Kesesuaian bahan ajar dengan tahap perkembangan siswa dalam hal bahasa					✓	
4	Kesesuaian antara pilihan jenis huruf dan ukurannya					✓	
5	Kesantunan Bahasa				✓		
6	Sesuai dengan standar bahasa Indonesia yang tepat dan baik				✓		
7	Ketepatan dalam konstruksi kalimat				✓		
8	Penggunaan Bahasa dengan efektif dan efisien				✓		
9	Ketepatan tanda baca				✓		
10	Ketepatan diksi yang dipilih				✓		
<b>Jumlah</b>							<b>43</b>

Ahli bahasa yang memvalidasi bahasa adalah Bapak Dr. Ifnaldi Nural, M.Pd. Hasil yang di berikan oleh ahli bahasa berjumlah 43. Jumlah skor kriterium =  $1 \times 5 \times 10 = 50$ . Dengan demikian nilai penyajian bahasa pada bahan ajar gamifikasi berbasis Game Based Learning pada mata pelajaran PAI =  $43/50 = 0,86 \times 100 = 86$ . Jadi nilai yang di berikan ahli untuk menguji bahasa yaitu 86. Maka penyajian bahasa pada bahan ajar gamifikasi berbasis Game Based Learning pada mata pelajaran PAI

dalam kategori sangat baik, sangat layak, dengan keterangan tidak perlu revisi.

Adapun saran yang di berikan oleh ahli terhadap penyajian bahasa pada bahan ajar gamifikasi berbasis Game Based Learning pada mata pelajaran PAI sebagai berikut:

- a) Sebaiknya di perhatikan lagi penggunaan bahasa nya seperti pada kata yang di tulis “vidio” dan kata yang seharusnya “Video”.
- b) Untuk selebihnya penggunaan tata bahasa dan tanda baca sudah baik.

Kesimpulan akhir dari uji kelayakan bahan ajar gamifikasi berbasis Game Based Learning pada mata pelajaran PAI adalah sebagai berikut:

**Tabel 4. 7. Penilaian Kelayakan Bahan Ajar Gamifikasi Berbasis Game Based Learning Pada Mata Pelajaran PAI**

No	Aspek	Rata-rata
1	Kelayakan Bahan Ajar	81,9
2	Kelayakan Materi PAI	84
3	Kelayakan Bahasa	86
<b>Jumlah</b>		<b>251,9</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>83,96</b>
<b>Kategori</b>		<b>Sangat baik/Sangat layak</b>

Berdasarkan hasil penilaian dan parameter penilaian yang digunakan secara akumulatif, rata-rata hasil uji kelayakan tim ahli menunjukkan bahwa bahan ajar gamifikasi berbasis Game Based Learning pada mata pelajaran PAI memperoleh nilai rata-rata sebesar 83,96 dengan kategori sangat baik atau sangat layak. Dengan demikian, secara teoritis dan konseptual berdasarkan penilaian tim ahli , *produk-1* bahan ajar gamifikasi berbasis Game Based Learning pada mata pelajaran PAI

dinyatakan layak untuk diuji coba dengan revisi sesuai saran digunakan siswa kelas IV SD 02 Rejang Lebong.



b. Revisi Bahan Ajar Gamifikasi Berbasis Game Based Learning Pada Mata Pelajaran PAI *Produk- 1*


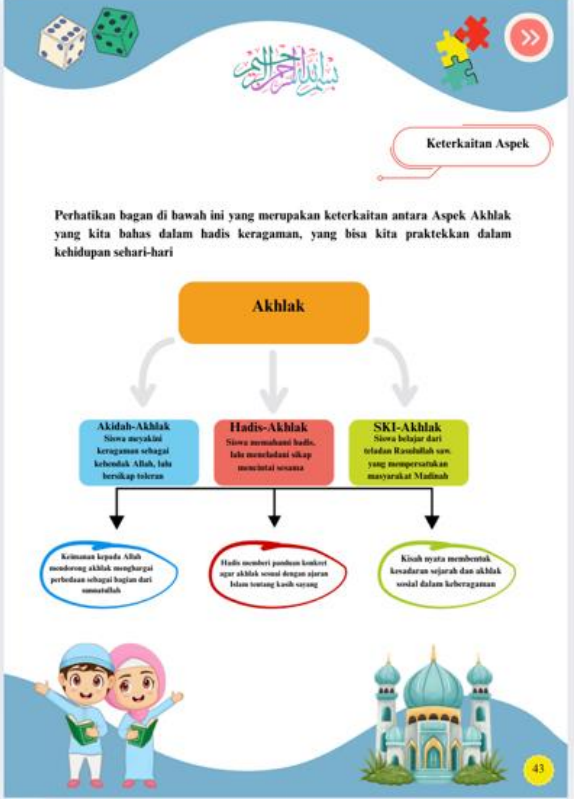
Perbaikan desain awal dilakukan sesuai hasil dari validasi ahli/expert review. Koreksi dan saran yang diberikan oleh 3 ahli, yaitu ahli bahan ajar, ahli Materi PAI dan ahli bahasa, telah dilakukan perbaikan/revisi. Beberapa koreksi dan revisi yang dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut.



**Tabel 4. 8. Revisi Produk-1**

No	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1.	 <p>Penataan teks dan ilustrasi kurang seimbang, tata letak yang terkadang terlalu padat. Terutama ketika teks dan gambar di satukan. Hal itu membuat pembaca bingung saat membaca.</p>	 <p>Penataan teks dan ilustrasi sudah di perbaiki. Ukuran font sudah di setarakan di setiap halaman berukuran 14 untuk judul dan 12 untuk teks. Kemudian jarak antar teks juga sudah di setarakan.</p>



No	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
3	 <p>Penyajian pada materi PAI, materi sebaiknya menyesuaikan konteks sosial budaya siswa dan memberikan ruang inklusivitas (misalnya dalam contoh kehidupan sehari-hari), agar lebih relevan dan aplikatif.</p>	 <p>Telah di lakukan perbaikan pada bagian materi supaya lebih relevan dengan kehidupan sosial. Contohnya penambahan pada bagian ketika siswa sudah memahami hadis keragaman, siswa diminta untuk memberikan contoh kongkret pada kehidupan sehari-harinya seperti di sekolah.</p>

No	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
4	 <p>Beberapa indikator bisa dipertajam dengan menunjukkan keterkaitan antara aspek seperti: Akidah dengan akhlak (iman → sikap), Al-Qur'an dan Hadis dengan fiqh (dalil → praktik), SKI dengan pembentukan karakter (keteladanan → perilaku)</p>	 <p>Setelah dilakukan penambahan berupa keterkaitan antara aspek dengan menambahkan contoh konkrit, agar mampu di terapkan dalam kehidupan sehari-hari.</p>

No	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
5	 <p>Pertemuan 2 : Ajarkan Kebaikan dalam Islam dan Selain Islam</p> <p>Ayo bersama-sama kita <u>vidio</u> kebaikan dalam Islam dan selain Islami berikut ini!</p> <p>PENDOKYAN AGAMA ISLAM DAN BUKU PEKERTI UNTUK KELAS 4 GENJALAH DASAR</p> <p><b>AJARAN KEBAIKAN DALAM ISLAM DAN SELAIN ISLAM</b></p> <p>SCAN HERE!</p> <p>AJARAN KEBAIKAN DALAM ISLAM DAN SELAIN ISLAM</p> <p>Tahap Game Based Learning Memilih Game</p> <p>Guru memilih game "Panggung Kebaikan"</p> <p>Guru memilih game ini sebagai game bermain peran, melatih siswa menampilkan kebaikan yang diajarkan dalam Islam kepada siapa pun, melalui peran dan cerita nyata sehari-hari</p>	 <p>Pertemuan 2 : Ajarkan Kebaikan dalam Islam dan Selain Islam</p> <p>Ayo bersama-sama kita lihat <b>video</b> kebaikan dalam Islam dan selain Islami berikut ini!</p> <p>PENDOKYAN AGAMA ISLAM DAN BUKU PEKERTI UNTUK KELAS 4 GENJALAH DASAR</p> <p><b>AJARAN KEBAIKAN DALAM ISLAM DAN SELAIN ISLAM</b></p> <p>SCAN HERE!</p> <p>AJARAN KEBAIKAN DALAM ISLAM DAN SELAIN ISLAM</p> <p>Tahap Game Based Learning Memilih Game</p> <p>Guru memilih game "Panggung Kebaikan"</p> <p>Guru memilih game ini sebagai game bermain peran, melatih siswa menampilkan kebaikan yang diajarkan dalam Islam kepada siapa pun, melalui peran dan cerita nyata sehari-hari</p>

Sebaiknya di perhatikan lagi penggunaan bahasa nya seperti pada kata yang di tulis "vidio" dan kata yang seharusnya "Video"

Setelah dilakukan perbaikan pada bagian penulisan kata "vidio" menjadi "video".

Berdasarkan hasil validasi ahli bahan ajar, ahli materi PAI, dan ahli bahasa sudah dilakukan revisi terhadap bahan ajar yang dihasilkan. Hasil revisi produk-2 keseluruhan mengenai pengembangan bahan ajar gamifikasi berbasis Game Based Learning pada mata pelajaran PAI.

**c. Uji Coba Kepraktisan Bahan Ajar Gamifikasi Berbasis *Game Based Learning* Pada Mata Pelajaran PAI**

a. Hasil Uji One to One Guru dan Siswa

a) Instrumen Uji One to One Guru

**Tabel 4. 9. Instrumen Uji one to one guru**

No.	Pernyataan	Skor					Jumlah
		1	2	3	4	5	
1	Tujuan pembelajaran dalam bahan ajar sudah sesuai dengan capaian Kurikulum Merdeka yang berlaku.				✓		
2	Isi materi dalam bahan ajar mencerminkan ajaran Islam yang benar dan sesuai dengan sumber yang dapat dipercaya.					✓	
3	Materi mencakup aspek penting dalam ajaran Islam, yaitu akidah, ibadah, akhlak, dan SKI					✓	
4	Materi mengajarkan nilai toleransi dan menghargai perbedaan ras, agama, dan gender.					✓	
5	Bahan ajar ini menyertakan daftar pustaka atau referensi yang valid dan sesuai dengan standar keilmuan.					✓	
6	Petunjuk belajar bagi siswa ditulis dengan jelas dan mudah dipahami					✓	
7	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kemampuan memahami siswa Sekolah Dasar					✓	
8	Tata letak dan tampilan bahan ajar membantu siswa tetap fokus saat belajar.				✓		
9	Bahan ajar menyediakan indeks, kata kunci, atau daftar isi yang memudahkan pencarian informasi.					✓	
10	Warna yang digunakan pada bahan ajar menarik dan membantu siswa memahami isi mate					✓	

No.	Pernyataan	Skor					Jumlah
		1	2	3	4	5	
11	Ilustrasi atau gambar yang digunakan sesuai dengan isi dan mendukung pemahaman materi.					✓	
12	Soal-soal latihan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kemampuan siswa SD					✓	
13	Bahan ajar dicetak dengan rapi dan nyaman digunakan dalam proses pembelajaran					✓	
14	Jenis dan kualitas kertas sesuai untuk anak SD, tidak mudah rusak.					✓	
15	Jenis huruf dan ukuran font yang digunakan mudah dibaca oleh siswa SD					✓	
16	Materi yang disajikan dalam bahan ajar ini mendorong siswa untuk merenung, mengevaluasi diri, dan berusaha menjadi pribadi yang lebih baik.				✓		
17	Isi materi memberi ruang bagi siswa untuk mengekspresikan pemahaman mereka tentang ajaran Islam secara kreatif dan reflektif, misalnya melalui cerita, gambar, atau diskusi.					✓	
18	Materi membantu siswa memahami dan meneladani akhlak yang baik serta mendorong tumbuhnya sikap positif dalam kehidupan sehari-hari.					✓	
19	Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar cukup singkat, jelas, dan tidak bertele-tele sehingga mudah dipahami oleh siswa				✓		
20	Kalimat-kalimat dalam bahan ajar telah sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar					✓	
<b>Total</b>							<b>96</b>

Hasil wawancara pada uji one to one terhadap bahan ajar gamifikasi berbasis Game Based Learning pada mata pelajaran PAI, oleh Guru PAI Ibuk Mega Fitri, S.Pd.I, M.Pd yaitu memperbaiki kalimat pada bagian tujuan pembelajaran, dan mengurangi penggunaan warna yang terlalu banyak. Saran terhadap produk-2 ini akan di perbaiki kembali pada produk bahan ajar gamifikasi berbasis Game Based Learning pada mata pelajaran PAI produk-3.

Jumlah nilai pada uji one to one guru PAI terhadap kepraktisan bahan ajar gamifikasi berbasis Game Based Learning pada mata pelajaran PAI yaitu 96. Jumlah skor kriterium =  $1 \times 5 \times 20 = 100$  dengan demikian nilai kepraktisan bahan ajar =  $96/100 = 0,96 \times 100 = 96$  jadi nilai kepraktisan bahan ajar gamifikasi berbasis Game Based Learning pada mata pelajaran PAI 96 dalam kategori sangat praktis dan tidak perlu revisi.

b) Uji One to One Siswa

**Tabel 4. 10. Instrumen Uji One To One Siswa**

No	Pernyataan	Skor					Jumlah
		1	2	3	4	5	
1	Saya tahu pelajaran apa yang akan saya pelajari dari buku ini, seperti tentang ibadah, dan akhlak, Sejarah islam, fiqih dan Al-qur'an hadis				✓		
2	Isi materi di buku ini sangat sesuai dengan ajaran agama Islam yang di pelajari di sekolah					✓	

No	Pernyataan	Skor					Jumlah
		1	2	3	4	5	
3	Di buku ini saya belajar tentang keimanan, cara beribadah, akhlak yang baik, dan cara hidup sebagai muslim					✓	
4	Buku ini mengajarkan saya untuk menghormati teman yang berbeda agama, suku, atau jenis kelamin				✓		
5	Di bagian akhir buku ini juga dilengkapi dengan daftar Pustaka, indeks yang memudahkan siswa mencari sumber buku dan makna kata tertentu pada buku ini.					✓	
6	Di buku ini ada petunjuk belajar yang mudah saya mengerti				✓		
7	Di buku ini juga saya bisa bermain sambil belajar Bersama teman-teman di sekolah				✓		
8	Buku ini sangat menarik karena tampilannya rapi memotivasi saya untuk membacanya				✓		
9	Saya bisa menemukan halaman materi dengan mudah, karena terdapat daftar isi di bagian awal buku				✓		
10	Buku ini sangat berwarna, warna yang dipakai buku ini juga sangat lembut dan membuat saya semangat dalam membaca					✓	
11	Buku ini juga dilengkapi dengan gambar-gambar ilustrasi yang menarik, sehingga memudahkan saya dalam memahami pelajaran					✓	
12	Soal-soal di buku ini tidak membingungkan dan sesuai dengan materi yang saya pelajari				✓		

No	Pernyataan	Skor					Jumlah
		1	2	3	4	5	
13	Buku ini dicetak dengan rapi, dengan cover yang berwarna dan bergambar				✓		
14	Kertas buku ini tebal dan tidak cepat rusak kalau saya pakai berulang kali					✓	
15	Ukuran huruf dan bentuk tulisan di buku ini pas, tidak terlalu kecil atau besar					✓	
16	Setelah membaca buku ini, saya jadi ingin memperbaiki diri dan menjadi anak yang lebih baik				✓		
17	Di buku ini saya bisa menulis, menggambar, atau bercerita untuk menjelaskan isi pelajaran agama			✓			
18	Buku ini mengajarkan saya untuk berbuat baik kepada orang lain setiap hari					✓	
19	Bahasa yang di gunakan juga mudah saya pahami				✓		
20	Bahasa di buku ini sudah benar menurut aturan Bahasa Indonesia					✓	
<b>Jumlah</b>							<b>87</b>

Hasil wawancara pada uji one to one terhadap bahan ajar gamifikasi berbasis Game Based Learning pada mata pelajaran PAI, oleh siswa bernama Rezky Leonardo kelas IV B yaitu menurutnya buku ini sangat menarik karna penuh dengan warna, sehingga siswa jadi semangat dalam membacanya. Kemudian di dalam buku ini juga banyak terdapat game, jadi membuat pembelajaran tidak membosankan dan terdapat QR yang berisikan video yang bisa di akses dari rumah.

Untuk perbaikannya warnanya bisa di kurangi agar tidak terlihat terlalu ramai, kemudian pada bagian penjelasan konsep bisa di tambahkan lagi.

Saran terhadap produk-2 ini akan di perbaiki kembali pada produk bahan ajar gamifikasi berbasis Game Based Learning pada mata pelajaran PAI produk-3.

Jumlah nilai pada uji one to one guru PAI terhadap kepraktisan bahan ajar gamifikasi berbasis Game Based Learning pada mata pelajaran PAI yaitu 87. Jumlah skor kriterium =  $1 \times 5 \times 20 = 100$  dengan demikian nilai kepraktisan bahan ajar =  $87/100 = 0,87 \times 100 = 87$  jadi nilai kepraktisan bahan ajar gamifikasi berbasis Game Based Learning pada mata pelajaran PAI 87 dalam kategori sangat praktis dan tidak perlu revisi.

Jadi berdasarkan dari uji one to one oleh Guru PAI dan siswa dengan persentase sebagai berikut:

**Tabel 4. 11. Persentase Uji one to one guru dan siswa**

<b>No</b>	<b>Aspek</b>	<b>Rata-rata</b>
1	Uji One to one Guru PAI	96
2	Uji One to one siswa	87
<b>Jumlah</b>		<b>183</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>91,5</b>
<b>Kategori</b>		<b>Sangat praktis/tidak perlu revisi</b>

## b. Hasil Uji Kelompok Kecil

**Tabel 4. 12. Instrumen Uji Coba Kelompok Kecil**

<b>No</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>Skor</b>
1	Saya tahu pelajaran apa yang akan saya pelajari dari buku ini, seperti tentang ibadah, dan akhlak, Sejarah islam, fiqih dan Al-qur'an hadis	30
2	Isi materi di buku ini sangat sesuai dengan ajaran agama Islam yang di pelajari di sekolah	38
3	Di buku ini saya belajar tentang keimanan, cara beribadah, akhlak yang baik, dan cara hidup sebagai muslim	38
4	Buku ini mengajarkan saya untuk menghormati teman yang berbeda agama, suku, atau jenis kelamin	37
5	Di bagian akhir buku ini juga di lengkapi dengan daftar Pustaka, indeks yang memudahkan siswa mencari sumber buku dan makna kata tertentu pada buku ini	40
6	Di buku ini ada petunjuk belajar yang mudah saya mengerti	38
7	Di buku ini juga saya bisa bermain sambil belajar Bersama teman-teman di sekolah	45
8	Buku ini sangat menarik karena tampilan nya rapi memotivasi saya untuk membacanya	47
9	Saya bisa menemukan halaman materi dengan mudah, karena terdapat daftar isi di bagian awal buku	38
10	Buku ini sangat berwarna, warna yang dipakai buku ini juga sangat lembut dan membuat saya semangat dalam membaca	46
11	Buku ini juga dilengkapi dengan gambar-gambar ilustrasi yang menarik, sehingga memudahkan saya dalam memahami pelajaran	48
12	Soal-soal di buku ini tidak membingungkan dan sesuai dengan materi yang saya pelajari	39
13	Buku ini dicetak dengan rapi, dengan cover yang berwarna dan bergambar	42
14	Kertas buku ini tebal dan tidak cepat rusak kalau saya pakai berulang kali	38
15	Ukuran huruf dan bentuk tulisan di buku ini pas, tidak terlalu kecil atau besar	40
16	Setelah membaca buku ini, saya jadi ingin memperbaiki diri dan menjadi anak yang lebih baik	40

No	Pernyataan	Skor
17	Di buku ini saya bisa menulis, menggambar, atau bercerita untuk menjelaskan isi pelajaran agama	44
18	Buku ini mengajarkan saya untuk berbuat baik kepada orang lain setiap hari	40
19	Bahasa yang di gunakan juga mudah saya pahami	39
20	Bahasa di buku ini sudah benar menurut aturan Bahasa Indonesia	37
<b>Total</b>		<b>804</b>

Hasil wawancara pada uji kelompok kecil terhadap bahan ajar gamifikasi berbasis Game Based Learning pada mata pelajaran PAI, oleh 10 siswa kelas IV B memberikan saran mengenai penambahan gambar pada bagian aturan permainan, supaya tidak terlihat terlalu polos. Untuk keseluruhan sudah bagus, buku ini sangat menarik untuk dibaca dan di pelajari, karena dengan buku ini pembelajaran terasa menyenangkan.

Jumlah nilai pada uji coba kelompok kecil yang di lakukan oleh 10 siswa kelas IV terhadap kepraktisan bahan ajar gamifikasi berbasis Game Based Learning pada mata pelajaran PAI yaitu 804. Jumlah skor kriterium =  $10 \times 5 \times 20 = 1000$  dengan demikian nilai kepraktisan bahan ajar =  $804/1000 = 0,804 \times 100 = 80,4$  jadi nilai kepraktisan bahan ajar gamifikasi berbasis Game Based Learning pada mata pelajaran PAI 80,4 dalam kategori sangat praktis dan tidak perlu revisi.

## c. Hasil Uji Kelompok Besar

**Tabel 4. 13. Instrumen Uji Coba Kelompok Besar**

<b>No</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>Rentang Skor 1-5</b>
1	Saya tahu pelajaran apa yang akan saya pelajari dari buku ini, seperti tentang ibadah, dan akhlak, Sejarah islam, fiqih dan Al-qur'an hadis	122
2	Isi materi di buku ini sangat sesuai dengan ajaran agama Islam yang di pelajari di sekolah	119
3	Di buku ini saya belajar tentang keimanan, cara beribadah, akhlak yang baik, dan cara hidup sebagai muslim	136
4	Buku ini mengajarkan saya untuk menghormati teman yang berbeda agama, suku, atau jenis kelamin	132
5	Di bagian akhir buku ini juga di lengkapi dengan daftar Pustaka, indeks yang memudahkan siswa mencari sumber buku dan makna kata tertentu pada buku ini	125
6	Di buku ini ada petunjuk belajar yang mudah saya mengerti	130
7	Di buku ini juga saya bisa bermain sambil belajar Bersama teman-teman di sekolah	146
8	Buku ini sangat menarik karena tampilan nya rapi memotivasi saya untuk membacanya	142
9	Saya bisa menemukan halaman materi dengan mudah, karena terdapat daftar isi di bagian awal buku	131
10	Buku ini sangat berwarna, warna yang dipakai buku ini juga sangat lembut dan membuat saya semangat dalam membaca	148
11	Buku ini juga dilengkapi dengan gambar-gambar ilustrasi yang menarik, sehingga memudahkan saya dalam memahami pelajaran	144
12	Soal-soal di buku ini tidak membingungkan dan sesuai dengan materi yang saya pelajari	136
13	Buku ini dicetak dengan rapi, dengan cover yang berwarna dan bergambar	134
14	Kertas buku ini tebal dan tidak cepat rusak kalau saya pakai berulang kali	126
15	Ukuran huruf dan bentuk tulisan di buku ini pas, tidak terlalu kecil atau besar	139

No	Pernyataan	Rentang Skor 1-5
16	Setelah membaca buku ini, saya jadi ingin memperbaiki diri dan menjadi anak yang lebih baik	125
17	Di buku ini saya bisa menulis, menggambar, atau bercerita untuk menjelaskan isi pelajaran agama	135
18	Buku ini mengajarkan saya untuk berbuat baik kepada orang lain setiap hari	130
19	Bahasa yang di gunakan juga mudah saya pahami	136
20	Bahasa di buku ini sudah benar menurut aturan Bahasa Indonesia	133
<b>Total</b>		<b>2.669</b>

Jumlah nilai pada uji coba kelompok kelas besar terhadap bahan ajar gamifikasi berbasis Game Based Learning pada mata pelajaran yang di ujikan oleh 30 siswa kelas IV terhadap kepraktisan bahan ajar gamifikasi berbasis Game Based Learning pada mata pelajaran PAI yaitu 2.669. Jumlah skor kriterium =  $30 \times 5 \times 20 = 3.000$  dengan demikian nilai kepraktisan bahan ajar =  $2669/3.000 = 0,8896 \times 100 = 88,96$  jadi nilai kepraktisan bahan ajar gamifikasi berbasis Game Based Learning pada mata pelajaran PAI 88,96 dalam kategori sangat praktis dan tidak perlu revisi.

Berdasarkan dari uji one to one guru PAI dan siswa, uji kelompok kecil dan uji kelompok besar terhadap bahan ajar gamifikasi berbasis Game Based Learning pada mata pelajaran PAI yang melibatkan 30 siswa dan 1 guru, berpendapat bahwasannya bahan ajar ini sudah baik, memuat game pada setiap pembelajaran, memuat gambar yang menarik perhatian siswa untuk membaca serta di padukan dengan warna yang serasi. Adapun

saran yang di berikan untuk perbaikan bahan ajar gamifikasi berbasis Game Based Learning pada mata pelajaran PAI ini yaitu pendalaman materi perhatikan penataan gambar supaya tidak terlalu padat dengan gambar, supaya bahan ajar ini menjadi lebih baik lagi, lebih keren, dan bisa segera di gunkan oleh khalayak luas.

Berikut jumlah nilai yang di berikan untuk uji one to one dan uji kelompok kecil sebagai berikut:

**Tabel 4. 14. Uji One To One Dan Uji Kelompok Kecil Terhadap Bahan Ajar Gamifikasi Berbasis Game Based Learning Pada Mata Pelajaran PAI**

No	Aspek	Rata-rata
1	Uji One to one Guru dan Siswa	91,5
2	Uji Coba kelompok kecil	80,4
3	Uji kelompok besar	88,96
<b>Jumlah</b>		<b>260,86</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>86,95</b>
<b>Kategori</b>		<b>Sangat praktis/tidak perlu revisi</b>

Berdasarkan hasil penilaian dan parameter penilaian yang digunakan secara akumulatif, rata-rata hasil uji kepraktisan pada uji one to one dan uji kelompok kecil menunjukkan bahwa bahan ajar gamifikasi berbasis Game Based Learning pada mata pelajaran PAI memperoleh nilai rata-rata 86,95 dengan kategori sangat praktis untuk di gunakan guru dan siswa kelas IV SDN 02 Rejang Lebong.

d. Revisi Bahan Ajar Gamifikasi Berbasis *Game Based Learning* Pada Mata Pelajaran PAI *Produk-2*

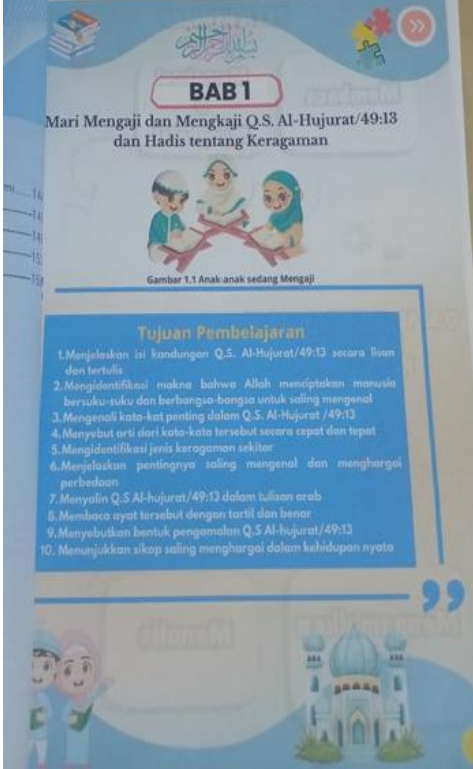

Setelah pelaksanaan uji coba awal terhadap Produk-1 bahan ajar gamifikasi berbasis *Game Based Learning* pada mata pelajaran Pendidikan

Agama Islam (PAI), ditemukan beberapa masukan dan catatan penting dari guru, siswa, serta para ahli yang menjadi dasar dalam proses revisi produk. Revisi ini bertujuan untuk memperbaiki kekurangan, meningkatkan kualitas, serta menyesuaikan bahan ajar agar lebih efektif, menarik, dan mudah digunakan dalam pembelajaran di kelas IV SD.

Pada tahap Produk-2, perbaikan dilakukan dengan mempertimbangkan aspek isi materi, penyajian, desain grafis, serta mekanisme gamifikasi agar sesuai dengan karakteristik peserta didik dan kebutuhan guru. Selain itu, revisi juga fokus pada peningkatan interaktivitas dan kemudahan penggunaan produk sehingga dapat memaksimalkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Dengan adanya revisi ini, diharapkan bahan ajar gamifikasi berbasis *Game Based Learning* yang dikembangkan semakin matang, layak, dan siap untuk diuji coba lebih luas dalam tahap uji lapangan selanjutnya.



**Tabel 4. 15. Revisi Produk 2 Bahan Ajar Gamifikasi Berbasis Game Based Learning Pada Mata Pelajaran PAI**



No	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1	 <p>Pada bagian tujuan pembelajaran ada perbaikan mengenai penulisan pada kalimat “ Membaca ayat tersebut dengan tartil. Kata “tersebut” itu tidak boleh di gunakan pada bagian Tujuan pembelajaran. Karena tujuan pembelajaran itu harus jelas maksud dan tujuan nya.</p>	 <p>Sudah di lakukan revisi pada bagian penulisan Membaca ayat tersebut dengan tartil. Kata tersebut sudah di ganti menjadi Q.S. Al-hujrat/49:13</p>

No	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
2	 <p><b>GAME TIME</b> "Jembatan Silaturahmi" Kegiatan kelompok</p> <p>Berikut ini penilaian pada hafalan challenge!</p> <p><b>Papan Permainan</b></p> <p><b>Bakul Nih dalam Hadis Silaturahmi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menjaga Hubungan baik</li> <li>Memberi Hadiah</li> <li>Mengunjungi Kerabat</li> <li>Saling Mendobakan</li> <li>Menyapa dengan Baik</li> </ul> <p><b>Kartu Soal</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Apa isi hadis tentang silaturahmi?</li> <li>Sebutkan 3 cara bersilaturahmi kepada teman!</li> <li>Apa manfaat dari menjaga hubungan baik?</li> <li>Ceritakan satu pengalaman bersilaturahmi!</li> <li>Pilih gambar: Mana yang termasuk sikap silaturahmi?</li> </ul> <p>141</p>	 <p><b>Memainkan Game</b> "Jembatan Persahabatan" Kegiatan Kelompok</p> <p>Setiap siswa melempar dadu untuk melewati sungai supaya sampai ke kampung persahabatan!</p> <p>Kampung Persahabatan Pinggir Sungai</p> <p>102</p>

Sarannya sebaiknya jangan terlalu banyak warna dan gambar, supaya tidak terlihat terlalu penuh, sebaiknya latar belakangnya di beri warna dasar saja yaitu putih.

Sudah dilakukan revisi dengan mengurangi gambar dan mengubah warna latar belakang dengan warna putih.

No	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
3	 <p><b>Penjelasan Konsep</b></p> <p>Ayo kita simak penjelasan di bawah ini!</p> <p>Makna hijrah dalam Islam tidak hanya terbatas pada perpindahan fisik dari satu tempat ke tempat lain, seperti yang dilakukan Rasulullah ﷺ dari Makkah ke Madinah, tetapi juga mencakup perubahan sikap dan perbaikan diri menuju kehidupan yang lebih baik sesuai ajaran Islam. Hijrah mengandung semangat meninggalkan keburukan, dosa, dan kebiasaan yang tidak diridhai Allah menuju kehidupan yang lebih taat, bersih, dan bermakna.</p> <p>Dalam konteks kehidupan sehari-hari, hijrah bisa diwujudkan dalam bentuk usaha memperbaiki akhlak, rajin beribadah, jujur, disiplin, dan menjauhi pergaulan yang buruk. Nilai-nilai hijrah mengajarkan keberanian, kesabaran, dan tekad kuat untuk berubah menjadi pribadi yang lebih baik. Oleh karena itu, memahami makna hijrah sangat penting bagi umat Islam, terutama bagi anak-anak agar sejak dini tumbuh kesadaran untuk selalu memperbaiki diri dan meneladani perjuangan Rasulullah dalam menyebarkan kebaikan dan kebenaran.</p> <p>Sarannya selain mengganti baground bergambar terlalu ramai, dan penambahan materi pada bagian penjelasan konsep</p>	 <p><b>Penjelasan Konsep</b></p> <p>Tahukah kalian tanda-tanda balig menurut fikih? Apakah ada perbedaan antara anak laki-laki dan anak perempuan?</p> <p>Fikih adalah ilmu tentang hukum Islam. Fikih membahas tentang tata cara aturan ibadah baik yang berhubungan dengan Allah Swt, atau yang berhubungan dengan sesama manusia. Diantara bahasanya adalah tentang tanda-tanda usia balig. Tanda-tanda balig ini terjadi pada anak laki-laki dan perempuan.</p> <p><b>1. Mimpi Basah (bagi Anak Laki-laki)</b></p> <p>Suatu malam, Farhan merasa sangat lelah setelah seharian bermain bola dan belajar. Ia tertidur lebih awal dari biasanya. Di dalam tidurnya, Farhan bermimpi sedang berada di taman yang indah. Di sana, ia melihat sungai bersih, bunga berwarna-warni, dan burung-burung yang berkecik riang.</p> <p>Saat terbangun, Farhan merasa bingung karena pakaiannya sedikit basah. Ia tidak ingat ada air yang tumpah atau hujan. Farhan pun segera berganti baju dan mencuci pakaiannya sendiri.</p> <p>Keesokan paginya, Farhan bertanya dengan hati-hati kepada ayahnya, "Ayah, tadi malam aku mimpi indah, lalu saat bangun, aku merasa pakaianku basah. Apa itu normal?" Ayah tersenyum lembut dan berkata, "Itu yang disebut mimpi basah, Nak. Itu tanda bahwa kamu sedang memasuki usia balig, yaitu masa di mana anak laki-laki mulai tumbuh menjadi remaja."</p> <p>Farhan mengangguk pelan, lalu ayah melanjutkan, "Kalau sudah mengalami itu, berarti kamu sudah mulai punya tanggung jawab lebih besar, seperti salat lima waktu harus lebih dijaga, dan kamu sudah mulai dicatat amal baik dan buruk oleh malaikat."</p> <p>Farhan terkejut tapi juga senang.</p> <p>"Wah, berarti aku harus lebih rajin dan berhati-hati, ya, Ayah?"</p> <p>"Betul!" jawab ayah sambil mengelus kepala Farhan.</p> <p>"Dan kalau mengalaminya, kamu cukup mandi besar atau mandi wajib, supaya kembali suci dan bisa salat."</p> <p>Sudah di perbaiki sesuai saran yaitu pada bagian penjelasan konsep dengan menambahkan materi agar lebih mendalam, kemudian menghilangkan baground yang bergambar dengan mengganti dengan warna dasar.</p>

No	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
4	 <p data-bbox="384 1205 892 1379">Sarannya yaitu menambahkan gambar pada halaman Aturan Game, supaya tidak terlihat polos.</p>	 <p data-bbox="901 1205 1404 1379">Perbaikannya dengan menambahkan ikon anak-anak yang menggambarkan kebahagiaan saat hendak melakukan sebuah permainan, dalam pembelajaran.</p>

## 7. Efektifitas Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi Berbasis Game Based Learning Pada Mata Pelajaran PAI

Siswa dianggap tuntas dalam belajar jika hasil tesnya sama dengan atau lebih besar dari Kriteria Ketuntasan Minimal. Lembaga pendidikan harus menetapkan Kriteria Ketuntasan Minimal sebelum memulai pembelajaran. Pada mata pelajaran PAI sendiri kriteria ketuntasan minimal atau KKM nya adalah 70

a. Hasil Perolehan *Pre-Test*

Tabel 4. 16. Hasil Pre-Test

No	Responden	Nilai Pre Test	Keterangan
1	AAN	70	Tuntas
2	AAQ	70	Tuntas
3	ABP	50	Tidak Tuntas
4	AGH	70	Tuntas
5	AM	40	Tidak Tuntas
6	APA	60	Tidak Tuntas
7	AAA	50	Tidak Tuntas
8	AC	60	Tidak Tuntas
9	AAR	40	Tidak Tuntas
10	ADP	70	Tuntas
11	AP	50	Tidak Tuntas
12	ASA	80	Tuntas
13	BAY	50	Tidak Tuntas
14	BO	50	Tidak Tuntas
15	BUA	70	Tuntas
16	FFA	40	Tidak Tuntas
17	HH	40	Tidak Tuntas
18	IAT	60	Tidak Tuntas
19	KHA	50	Tidak Tuntas
20	MA	40	Tidak Tuntas
21	MDP	60	Tidak Tuntas
22	MDA	60	Tidak Tuntas
23	NFU	50	Tidak Tuntas
24	RAA	60	Tidak Tuntas
25	RA	50	Tidak Tuntas
26	RLH	80	Tuntas
27	SNS	50	Tidak Tuntas
28	SCB	40	Tidak Tuntas
29	SSH	60	Tidak Tuntas
30	SPR	50	Tidak Tuntas
<b>Rata-rata</b>		<b>55,66</b>	<b>Tidak Tuntas</b>

Dari data hasil pre-test tersebut diketahui bahwa siswa yang tuntas mencapai :

$$\frac{6}{30} \times 100\% = 2\%$$

Sedangkan hasil pre-Test pada siswa yang tidak tuntas mencapai:

$$\frac{24}{30} \times 100\% = 8\%$$

b. Hasil Perolehan *Pos-Test*

Tabel 4. 17. Hasil Pos-Test

No	Responden	Nilai Pre Test	Keterangan
1	AAN	100	Tuntas
2	AAQ	80	Tuntas
3	ABP	70	Tuntas
4	AGH	90	Tuntas
5	AM	60	Tidak Tuntas
6	APA	80	Tuntas
7	AAA	90	Tuntas
8	AC	90	Tuntas
9	AAR	80	Tuntas
10	ADP	80	Tuntas
11	AP	80	Tuntas
12	ASA	100	Tuntas
13	BAY	80	Tuntas
14	BO	90	Tuntas
15	BUA	100	Tuntas
16	FFA	70	Tuntas
17	HH	80	Tuntas
18	IAT	100	Tuntas
19	KHA	50	Tuntas
20	MA	90	Tuntas
21	MDP	100	Tuntas
22	MDA	100	Tuntas
23	NFU	80	Tuntas
24	RAA	90	Tuntas
25	RA	90	Tuntas
26	RLH	100	Tuntas
27	SNS	70	Tuntas
28	SCB	80	Tuntas
29	SSH	80	Tuntas
30	SPR	90	Tuntas
<b>Rata-rata</b>		<b>86</b>	<b>Tuntas</b>

Dari data hasil pos-test tersebut diketahui bahwa siswa yang tuntas mencapai :

$$\frac{29}{30} \times 100\% = 9\%$$

Sedangkan hasil post -Test pada siswa yang tidak tuntas mencapai:

$$\frac{1}{30} \times 100\% = 3\%$$

c. Hasil perolehan Eektivitas dengan rumus N-Gain

Untuk mengetahui tingkat efektivitas bahan ajara gamifikasi berbasis Game Based Learning pada mata pelajaran PAI pada kelas IV B di SDN 02 Rejang Lebong, dapat dilihat pada table dibawah ini.

**Tabel 4. 18. Rata-Rata, Gain dan N-Gain IV B**

No	Kode Siswa	Nilai Pre	Nilai post	Post-Pre	Scor Ideal(100)-pre	N_Gain Score	Kategori
1	AAN	70	100	30	30	1,00	Tinggi
2	AAQ	70	80	10	30	0,33	Sedang
3	ABP	50	70	20	50	0,40	Sedang
4	AGH	70	90	20	30	0,67	Sedang
5	AM	40	60	20	60	0,33	Rendah
6	APA	60	80	20	40	0,50	Sedang
7	AAA	50	90	40	50	0,80	Tinggi
8	AC	60	90	30	40	0,75	Tinggi
9	AAR	40	80	40	60	0,67	Sedang
10	ADP	70	80	10	30	0,33	Sedang
11	AP	50	80	30	50	0,60	Sedang
12	ASA	80	100	20	20	1,00	Tinggi
13	BAY	50	80	30	50	0,60	Sedang
14	BO	50	90	40	50	0,80	Tinggi
15	BUA	70	100	30	30	1,00	Tinggi
16	FFA	40	70	30	60	0,50	Sedang
17	HH	40	80	40	60	0,67	Sedang
18	IAT	60	100	40	40	1,00	Tinggi
19	KHA	50	90	40	50	0,80	Tinggi
20	MA	40	90	50	60	0,83	Tinggi
21	MDP	60	100	40	40	1,00	Tinggi
22	MDA	60	100	40	40	1,00	Tinggi
23	NFU	50	80	30	50	0,60	Sedang
24	RAA	60	90	30	40	0,75	Tinggi
25	RA	50	90	40	50	0,80	Tinggi
26	RLH	80	100	20	20	1,00	Tinggi
27	SNS	50	70	20	50	0,40	Sedang
28	SCB	40	80	40	60	0,67	Sedang
29	SSH	60	80	20	40	0,50	Sedang
30	SPR	50	90	40	50	0,80	Tinggi
		55,67	86	30,33	44,33	0,70	Sedang

Perolehan rata-rata, gain dan N-gain pada kelas IV B sebagai berikut:

$$N - \text{Gain} = \frac{\text{skor postest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

$$N - \text{Gain} = \frac{86 - 55,67}{100 - 55,67}$$

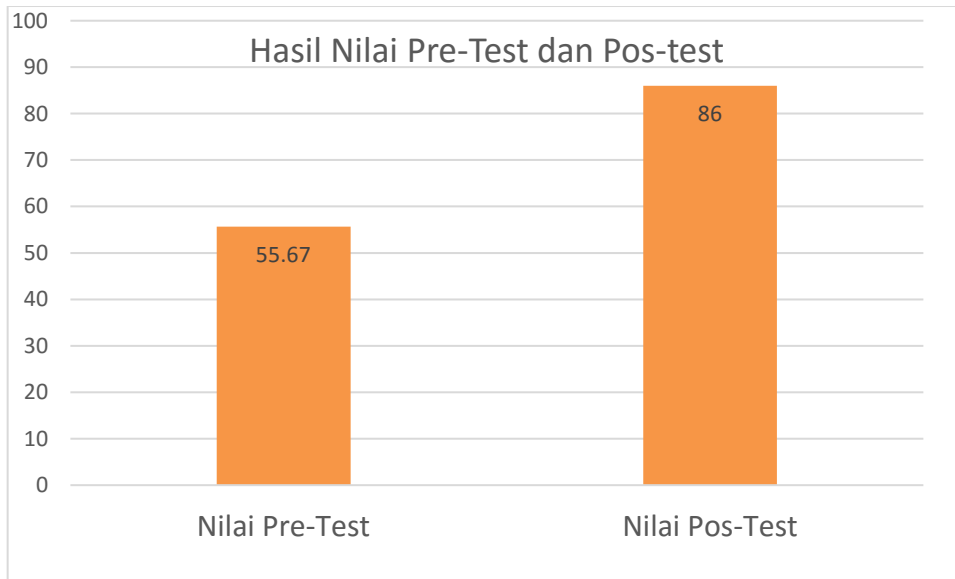
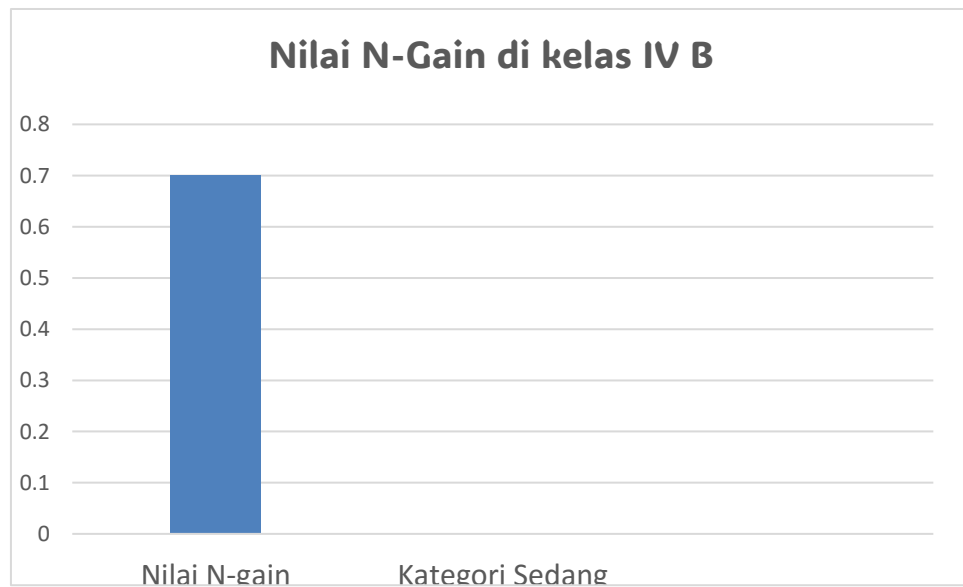
$$N\text{-Gain rata-rata Kelas IV B} = 0,70$$

Berdasarkan tabel dapat diketahui bahwa nilai rata-rata pre-tes efektivitas bahan ajar gamifikasi berbasis Game Based Learning pada mata pelajaran PAI di kelas IV SDN 02 Rejang Lebong, sebesar 55,67 dari nilai ideal 100 dan nilai rata-rata pre test. Data ini menunjukkan bahwa sebelum sebelum di beri perlakuan kepada kelas IV B.

Kemudian peneliti memberi perlakuan kepada kelas IV B dengan pembelajaran menggunakan bahan ajar gamifikasi berbasis Game Based Learning pada mata pelajaran PAI. Setelah itu dilakukanlah pos-test untuk mengukur efektifitas pada siswa kelas IV B.

Berdasarkan tabel dapat diketahui bahwa nilai pos-test menunjukkan sebesar 86 dari nilai ideal 100. Dari hasil pre-test dan pos-test yang dilakukan di kelas IV B, dapat di lihat kenaikan nilai ketika telah di berikan perlakuan dengan menggunakan bahan ajar gamifikasi berbasis Game Based Learning pada mata pelajaran PAI. Untuk nilai N-gain yang di dapat dari pre-test dan pos -test pada kelas IV B berjumlah 0,70.

Perbandingan nilai pre-test dan pos-test bisa dilihat pada diagram berikut ini:

**Gambar 4. 6. Perbandingan Hasil Pre-Test dan Pos-Test****Gambar 4. 7. Nilai N-Gain Kelas IV B**

Kemudian jika dilihat Efektivitas peningkatan hasil belajar peserta didik diukur menggunakan N-gain score dalam bentuk persentase. Berdasarkan kriteria tafsiran, diperoleh kategori sebagai berikut:

Tabel 4. 19. N-Gain Berdasarkan Tafsiran

No	Kode Siswa	Nilai Pre	Nilai post	Post-Pre	Scor Ideal(100)-pre	N_Gain Score	N-Gain Score Perser
1	AAN	70	100	30	30	1,00	100,00
2	AAQ	70	80	10	30	0,33	33,33
3	ABP	50	70	20	50	0,40	40,00
4	AGH	70	90	20	30	0,67	66,67
5	AM	40	60	20	60	0,33	33,33
6	APA	60	80	20	40	0,50	50,00
7	AAA	50	90	40	50	0,80	80,00
8	AC	60	90	30	40	0,75	75,00
9	AAR	40	80	40	60	0,67	66,67
10	ADP	70	80	10	30	0,33	33,33
11	AP	50	80	30	50	0,60	60,00
12	ASA	80	100	20	20	1,00	100,00
13	BAY	50	80	30	50	0,60	60,00
14	BO	50	90	40	50	0,80	80,00
15	BUA	70	100	30	30	1,00	100,00
16	FFA	40	70	30	60	0,50	50,00
17	HH	40	80	40	60	0,67	66,67
18	IAT	60	100	40	40	1,00	100,00
19	KHA	50	90	40	50	0,80	80,00
20	MA	40	90	50	60	0,83	83,33
21	MDP	60	100	40	40	1,00	100,00
22	MDA	60	100	40	40	1,00	100,00
23	NFU	50	80	30	50	0,60	60,00
24	RAA	60	90	30	40	0,75	75,00
25	RA	50	90	40	50	0,80	80,00
26	RLH	80	100	20	20	1,00	100,00
27	SNS	50	70	20	50	0,40	40,00
28	SCB	40	80	40	60	0,67	66,67
29	SSH	60	80	20	40	0,50	50,00
30	SPR	50	90	40	50	0,80	80,00
		55,67	86	30,33	44,33	0,70	70,33

Tabel 4. 20. Persentase N-Gain

## Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain

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

Sumber: Hake,R.R, 1999

Dari kategori tafsiran efektifitas N-Gain di dapatkan nilai presentase sebesar 70,33 yang di kategorikan Cukup Efektif.

## **B. Pembahasan**

Setiap langkah dari proses penelitian mulai dari awal hingga akhir, pada setiap langkah dilakukan analisis, evaluasi dan perbaikan. Analisis ini dilakukan sebagai prasyarat apakah proses dapat dilanjutkan pada langkah berikutnya. Pembahasan penelitian ini dilakukan analisis sesuai dengan tujuan peneliti Untuk mengetahui kebutuhan guru PAI dan siswa di SDN 02 Rejang Lebong terhadap bahan ajar PAI yang digunakan selama ini. Untuk mengetahui pengembangan bahan ajar PAI yang di dapat sesuai kebutuhan. Dan untuk mengetahui efektivitas bahan ajar gamifikasi berbasis Game Based Learning pada mata pelajaran PAI di kelas IV SDN 02 Rejang Lebong.

### **1. Analisis Angket Kebutuhan Guru PAI dan Siswa Pada Bahan Ajar PAI**

Analisis kebutuhan Guru PAI yang dilakukan peneliti di SDN 02 Rejang Lebong menunjukkan bahwa bahan ajar yang digunakan selama proses pembelajaran yaitu 9% (kurang setuju), 41% (cukup setuju) dan 50% (setuju). Dari hasil dapat dilihat bahwa bahan ajar PAI yang di gunakan selama proses pembelajaran ini sudah memenuhi kriteria dari bahan ajar itu sendiri, namun masih ada beberapa komponen yang belum sesuai yang berkaitan dengan penyajian dan tampilan. Kemudian di dapatkan informasi dari hasil wawancara dengan guru PAI mengatakan mereka melakukan pembelajaran menggunakan buku cetak sebagai media utama dalam melakukan pembelajaran di kelas.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Reki Tri Andriani. Dalam penelitiannya sama-sama membahas mengenai

analisis kebutuhan. Pada penelitiannya membahas mengenai analisis kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran PAI. Yang mana produk yang di kembangkan berupa media pembelajaran berbasis canva AI.<sup>72</sup>

Dari analisis kebutuhan guru terhadap bahan ajar yang di gunakan selama proses pembelajaran yaitu: Secara substansi, bahan ajar Pendidikan Agama Islam (PAI) yang digunakan selama ini pada dasarnya telah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang tercantum dalam kurikulum serta memenuhi kriteria kelayakan bahan ajar, baik dari aspek kesesuaian materi, kebenaran isi, maupun relevansinya dengan kebutuhan peserta didik. Namun demikian, bentuk penyajian bahan ajar tersebut cenderung konvensional, monoton, dan kurang variatif, sehingga tidak mampu menarik minat belajar siswa secara optimal. Keterbatasan dalam aspek visual, interaktivitas, dan inovasi media menyebabkan siswa kurang terlibat secara aktif, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya motivasi, partisipasi, serta pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari.

Kemudian dari hasil analisis kebutuhan yang di lakukan kepada siswa di temukan kesamaan antara kebutuhan guru PAI dan siswa terhadap bahan ajar PAI yang digunakan. Berdasarkan hasil angket kebutuhan siswa pada bahan ajar PAI yang di gunakan selama proses pembelajaran ini yaitu 23% (kurang setuju), 60% (cukup setuju) dan 15% (setuju). dan 3% (sangat setuju). Dari hasil tersebut bisa dilihat bahwa buku PAI yang selama ini di pakai

---

<sup>72</sup> Andriani, R. T., Nasution, A. R., & Kusen, K. (2024). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Aplikasi Canva di MIN 03 Kepahiang. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 2(2), 244-252.

dalam proses pembelajaran sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang tercantum dalam kurikulum serta memenuhi kriteria kelayakan bahan ajar, baik dari aspek kesesuaian materi, kebenaran isi, maupun relevansinya dengan kebutuhan peserta didik. Namun dari pernyataan yang di berikan kepada siswa menyatakan bentuk dari penyajian buku ini tidak menarik, mulai dari terlalu banyak teks, dan kurangnya gambar ilustrasi, yang membuat siswa tidak tertarik untuk membaca dan mempelajarinya.

Setelah mendapatkan hasil analisis kebutuhan guru dan siswa ditemukan bahwa guru dan siswa membutuhkan bahan ajar tidak hanya tepat secara materi, tetapi juga menarik secara visual, interaktif, dan kontekstual. Salah satu pendekatan yang relevan untuk menjawab permasalahan tersebut adalah pengembangan bahan ajar gamifikasi berbasis *Game Based Learning* (GBL). Model pembelajaran ini mengintegrasikan unsur permainan sebagai bagian dari proses belajar, yang secara teoritis mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, dan pemahaman siswa melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Dengan penerapan GBL, pembelajaran PAI diharapkan dapat menjadi lebih dinamis, partisipatif, dan mampu sekaligus menumbuhkan sikap positif siswa terhadap mata pelajaran PAI.

## **2. Analisis Angket Kebutuhan Dokumen Pada Bahan Ajar PAI**

Analisis kebutuhan dokumen terhadap bahan ajar PAI yang di lakukan oleh peneliti mendapatkan presentase hasil yaitu 32% (cukup setuju) dan 68% (setuju). Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dokumen, peneliti menemukan bahwa buku Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang

digunakan pada kelas IV telah memuat materi yang sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran sebagaimana tercantum dalam kurikulum. Namun, dari segi kelengkapan dan kualitas penyajian, buku tersebut masih memiliki beberapa kekurangan yang berpotensi memengaruhi efektivitas pembelajaran.

Pertama, tampilan visual buku relatif sederhana dengan penggunaan ilustrasi yang terbatas dan kurang bervariasi, sehingga belum mampu sepenuhnya menarik perhatian dan minat belajar siswa. Kedua, penyajian materi bersifat informatif tetapi minim aktivitas interaktif atau latihan berbasis permainan yang dapat mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Ketiga, meskipun terdapat latihan soal, jenis dan variasi soal yang diberikan kurang mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, serta belum memfasilitasi penguatan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Keempat, bahasa yang digunakan pada beberapa bagian materi masih cenderung formal dan kurang disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik kelas IV, sehingga memerlukan penyesuaian agar lebih komunikatif dan mudah dipahami.

### **3. Desain Produk Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi *Berbasis Games Based Learning* Pada Mata Pelajaran PAI**

Berdasarkan hasil pengembangan, spesifikasi bahan ajar gamifikasi berbasis *Game Based Learning* (GBL) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Kelas IV SD telah dirancang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan prinsip pengembangan bahan ajar yang efektif.

Pada aspek isi/materi, bahan ajar mengacu pada Capaian Pembelajaran (CP) dan Kompetensi Dasar (KD) PAI Kelas IV sesuai kurikulum yang berlaku. Materi disusun secara sistematis mulai dari pengantar, inti, contoh aplikatif, hingga rangkuman. Hal ini sejalan dengan pendapat Prastowo yang menyatakan bahwa bahan ajar yang baik harus disusun runtut, logis, dan relevan dengan kehidupan siswa.<sup>73</sup> Contoh kontekstual yang dekat dengan pengalaman siswa digunakan untuk meningkatkan keterhubungan antara materi dengan realitas sehari-hari, sebagaimana dikemukakan oleh Bransford bahwa pembelajaran kontekstual memudahkan pemahaman konsep dan penerapannya dalam situasi nyata.<sup>74</sup>

Aspek tampilan/desain visual dirancang dengan ilustrasi berwarna, ikon permainan, dan tata letak yang proporsional. Pemilihan warna cerah dan font yang mudah dibaca bertujuan menarik perhatian siswa dan mempertahankan fokus belajar. Temuan Mayer dalam *Cognitive Theory of Multimedia Learning* menunjukkan bahwa kombinasi visual yang tepat dapat meningkatkan retensi informasi dan keterlibatan siswa.<sup>75</sup>

Dari segi media pendukung, bahan ajar ini dilengkapi dengan media permainan seperti kartu tantangan, papan skor, token, dan lembar aktivitas interaktif. Selain itu, media digital sederhana berupa roda putar interaktif dan video pembelajaran tentang materi yang dapat diakses melalui QR code juga digunakan untuk memperkaya pengalaman belajar. Hal ini sejalan dengan

---

<sup>73</sup> Prastowo, A. (2015). *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif*. Diva Press.

<sup>74</sup> Bransford, J. D., Brown, A. L., & Cocking, R. R. (Eds.). (2000). *How people learn: Brain, mind, experience, and school*. National Academy Press.

<sup>75</sup> Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press

penelitian Rahman & Suryani yang menemukan bahwa integrasi media digital dalam bahan ajar mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa.<sup>76</sup>

Strategi pembelajaran menggunakan pendekatan Game Based Learning yang terdiri dari lima tahap utama: *Introduction, Game Rules Explanation, Gameplay, Reflection, dan Feedback*. Menurut Plass, Homer, & Kinzer GBL yang dirancang dengan tahapan yang jelas dapat membantu siswa memahami materi secara bertahap sekaligus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna.<sup>77</sup>

Pada aspek unsur gamifikasi, penggunaan poin, level, badge, penghargaan, dan *leaderboard* bertujuan memunculkan motivasi belajar dan kompetisi sehat. Teori motivasi dari Deci & Ryan menyebutkan bahwa pemberian penghargaan eksternal dapat meningkatkan motivasi ekstrinsik yang pada akhirnya mendorong motivasi intrinsik jika dikombinasikan dengan pengalaman belajar positif.<sup>78</sup>

Aspek evaluasi pembelajaran dirancang untuk mengukur pemahaman siswa secara formatif dan sumatif. Evaluasi formatif berupa kuis singkat dan permainan pada akhir submateri digunakan untuk memberikan umpan balik segera, sedangkan evaluasi sumatif berupa tes dan proyek kreatif menilai pemahaman secara komprehensif. Black & Wiliam menegaskan bahwa

---

<sup>76</sup> Rahman, A., & Suryani, E. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran digital terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(2), 135–146.

<sup>77</sup> Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283.

<sup>78</sup> Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268.

evaluasi formatif yang dilakukan secara berkelanjutan dapat meningkatkan pencapaian belajar siswa.<sup>79</sup>

Terakhir, pada aspek bahasa, bahan ajar menggunakan bahasa komunikatif, sederhana, dan sesuai tingkat perkembangan bahasa siswa kelas IV SD, tanpa mengabaikan ketepatan istilah keagamaan. Pendekatan ini sejalan dengan teori Vygotsky tentang *Zone of Proximal Development* (ZPD), yang menekankan pentingnya penggunaan bahasa yang berada pada tingkat pemahaman siswa agar pembelajaran dapat berlangsung optimal.<sup>80</sup>

#### **4. Uji kelayakan pada pengembangan bahan ajar gamifikasi berbasis games based learning pada mata pelajaran PAI**

Uji kelayakan dilakukan untuk mengetahui sejauh mana bahan ajar gamifikasi berbasis *Game Based Learning* (GBL) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memenuhi standar kualitas isi, penyajian dan bahasa. Uji kelayakan ini melibatkan para ahli yang memiliki kompetensi di bidang PAI, pengembangan bahan ajar, dan bahasa.

Proses uji kelayakan meliputi penilaian oleh ahli materi (PAI) untuk menilai kesesuaian konten dengan kurikulum, kebenaran konsep, dan kedalaman materi; ahli bahan ajar untuk menilai aspek desain grafis, keterbacaan, serta interaktivitas; serta ahli bahasa untuk memastikan

---

<sup>79</sup> Black, P., & Wiliam, D. (1998). Assessment and classroom learning. *Assessment in Education: Principles, Policy & Practice*, 5(1), 7–74

<sup>80</sup> Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

penggunaan bahasa yang komunikatif, mudah dipahami, dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik kelas IV SD.

Jadi nilai yang di berikan ahli untuk menguji bahan ajar yaitu 81,9 kemudian penilaian dari ahli materi PAI yaitu 84 dan dari ahli bahasa yaitu 86. Berdasarkan hasil penilaian dan parameter penilaian yang digunakan secara akumulatif, rata-rata hasil uji kelayakan tim ahli menunjukkan bahwa bahan ajar gamifikasi berbasis Game Based Learning pada mata pelajaran PAI memperoleh nilai rata-rata sebesar 83,96 dengan kategori sangat baik atau sangat layak. Dengan demikian, secara teoritis dan konseptual berdasarkan penilaian tim ahli , *produk-1* bahan ajar gamifikasi berbasis Game Based Learning pada mata pelajaran PAI dinyatakan layak untuk diuji coba dengan revisi sesuai saran dan di gunakan guru dan siswa kelas IV di SDN 02 Rejang Lebong.

Hasil uji kelayakan bahan ajar ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Putri & Sari yang mengembangkan bahan ajar berbasis *Game Based Learning* pada mata pelajaran PAI di tingkat sekolah dasar. Penelitian tersebut menunjukkan skor kelayakan sebesar 91% (kategori sangat layak) dan terbukti meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.<sup>81</sup>

Temuan ini sejalan dengan pendapat Arikunto yang menyatakan bahwa validitas materi sangat penting dalam menjamin kualitas bahan ajar.

---

<sup>81</sup> Putri, D., & Sari, M. (2022). *Pengembangan bahan ajar berbasis Game Based Learning pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam tingkat sekolah dasar*. Jurnal Inovasi Pendidikan Islam, 7(1), 45–56.

<sup>82</sup>Selain itu, Hidayat dan Darmawan mengemukakan bahwa kelayakan materi bahan ajar harus memperhatikan aspek kesesuaian dengan kurikulum dan kebutuhan peserta didik agar pembelajaran dapat berjalan efektif.<sup>83</sup>

Hasil uji kelayakan bahasa menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan memiliki bahasa yang baik dan sesuai untuk digunakan oleh peserta didik kelas IV SD. Bahasa yang digunakan telah memenuhi kaidah kebahasaan serta mudah dipahami, sehingga dapat menunjang proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis gamifikasi. Temuan ini sejalan dengan pendapat Arsyad yang menegaskan bahwa penggunaan bahasa yang tepat dan komunikatif sangat menentukan keberhasilan media pembelajaran.<sup>84</sup>

Maka dari itu peneliti melakukan uji kelayakan terhadap bahan ajar, materi PAI dan bahasa. Karena merupakan komponen penting untuk pengembangan bahan ajar sebagai alat untuk mengukur suatu keberhasilan bahan ajar yang di kembangkan.

Kemudian hasil uji kepraktisan uji one to one guru dan siswa, uji kelompok kecil dan uji kelompok besar menunjukkan bahwa bahan ajar gamifikasi berbasis Game Based Learning pada mata pelajaran PAI memperoleh nilai rata-rata sebesar 86,95 dengan kategori sangat praktis untuk di gunakan guru dan siswa kelas IV di SDN 02 Rejang Lebong.

---

<sup>82</sup> Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Revisi VI). Rineka Cipta.

<sup>83</sup> Hidayat, D. N., & Darmawan, A. (2016). *Pengembangan bahan ajar*. CV Jejak.

<sup>84</sup> Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.

Melakukan uji kepraktisan terhadap bahan ajar yang dikembangkan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurlaila dkk, Melaporkan pelaksanaan uji one to one dan uji kelompok kecil sebagai tahap validasi dan kepraktisan bahan ajar.<sup>85</sup>

### **5. Efektivitas Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi Berbasis Game Based Learning pada Mata Pelajaran PAI**

Penilaian efektivitas bahan ajar gamifikasi dilakukan dengan menggunakan desain penelitian one-group pretest-posttest. Desain ini melibatkan satu kelompok peserta didik yang diberikan tes awal (pretest) sebelum menggunakan bahan ajar dan tes akhir (posttest) setelah proses pembelajaran menggunakan bahan ajar tersebut. Pada desain ini, tidak terdapat kelompok kontrol sebagai pembanding, sehingga fokus penilaian adalah pada perubahan hasil belajar peserta didik secara individu.

Dari hasil belajar peserta didik dianalisis menggunakan nilai *N-Gain* (*Normalized Gain*), yaitu ukuran yang menggambarkan tingkat peningkatan pemahaman peserta didik dari pretest ke posttest relatif terhadap peningkatan maksimum yang dapat diperoleh.

Berdasarkan hasil perhitungan *N-Gain*, diperoleh nilai rata-rata sebesar 0,70 yang menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar gamifikasi berbasis Game Based Learning pada mata pelajaran PAI memberikan peningkatan hasil belajar peserta didik dalam kategori sedang.

---

<sup>85</sup> Nurlaila, D., & Kusnadi, E. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Problem Based Learning pada Materi PAI Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Islam*, 9(1), 88–100.

Temuan pada penelitian Arsyad ini mengindikasikan bahwa bahan ajar yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran PAI. Hal ini sesuai dengan teori yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.<sup>86</sup>

---

<sup>86</sup> Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran* (Edisi revisi). PT Raja Grafindo Persada

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Bahan Ajar Gamifikasi Berbasis *Game Based Learning* Pada Mata Pelajaran PAI disimpulkan valid, praktis dan efektif digunakan. Secara rinci dapat disimpulkan sebagai berikut:

Analisis Kebutuhan Guru dan Siswa pada Bahan Ajar PAI yaitu Guru dan siswa PAI sama-sama membutuhkan pengembangan bahan ajar yang lebih menarik, inovatif, dan interaktif, khususnya berbasis *Game Based Learning* (GBL). Dari sisi guru, dibutuhkan bahan ajar dengan desain tampilan yang menarik mulai dari cover hingga penutup, dilengkapi ilustrasi yang relevan, serta unsur pelengkap seperti evaluasi, refleksi, dan soal sumatif agar pembelajaran lebih terstruktur, menyenangkan, dan efektif. Sementara itu, siswa membutuhkan bahan ajar gamifikasi dengan unsur pelengkap berupa permainan edukatif, video pembelajaran yang dapat diakses melalui QR Code, dan variasi soal latihan. Mereka juga menginginkan ilustrasi yang sederhana namun menarik, serta materi yang disajikan secara tepat, relevan dengan kehidupan sehari-hari, dan dapat meningkatkan pemahaman.

Analisis Kebutuhan Siswa dan Guru PAI Pada Bahan Ajar PAI Bahan ajar yang selama ini digunakan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada tingkat SD pada dasarnya telah sesuai dengan kurikulum yang berlaku dan kebutuhan peserta didik. Namun, terdapat beberapa kekurangan dan aspek yang perlu diperbaiki agar bahan ajar tersebut

menjadi lebih efektif dan menarik. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar gamifikasi berbasis *Game Based Learning* menjadi solusi yang tepat untuk mengatasi kelemahan tersebut dan meningkatkan kualitas pembelajaran PAI.

Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat kebutuhan yang nyata untuk mengembangkan bahan ajar PAI yang lebih kontekstual, menyenangkan, dan mampu mendorong partisipasi aktif siswa. Pendekatan gamifikasi melalui model *Game Based Learning* (GBL) dipandang sebagai solusi inovatif untuk mengatasi keterbatasan yang terdapat pada dokumen atau buku PAI yang selama ini digunakan dalam proses pembelajaran.

Produk yang dikembangkan berupa bahan ajar berbasis gamifikasi yang mengintegrasikan konsep *Game Based Learning* (GBL) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Bahan ajar ini dirancang dengan tujuan meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan aktif siswa, serta pemahaman konsep PAI secara menyenangkan dan interaktif.

Berdasarkan hasil penilaian dan parameter penilaian yang digunakan secara akumulatif, rata-rata hasil uji kelayakan tim ahli menunjukkan bahwa bahan ajar gamifikasi berbasis *Game Based Learning* pada mata pelajaran PAI memperoleh nilai rata-rata sebesar 83,96 dengan kategori sangat baik atau sangat layak. Dengan demikian, secara teoritis dan konseptual berdasarkan penilaian tim ahli, *produk-1* bahan ajar gamifikasi berbasis *Game Based Learning* pada mata pelajaran PAI dinyatakan layak untuk diuji coba dengan revisi sesuai saran digunakan siswa kelas IV SD 02 Rejang Lebong.

Bahan Ajar Gamifikasi Berbasis Game Based Learning Pada Mata Pelajaran PAI dari hasil perhitungan N-Gain, diperoleh nilai rata-rata sebesar 0,70 yang menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar gamifikasi berbasis Game Based Learning pada mata pelajaran PAI memberikan peningkatan hasil belajar peserta didik dalam kategori sedang. Dari kategori tafsiran efektifitas N-Gain di dapatkan nilai presentase sebesar 70,33 yang di kategorikan Cukup Efektif. Dalam artian Bahan Ajar Gamifikasi Berbasis Game Based Learning Pada Mata Pelajaran PAI cukup efektif di gunakan.

## **B. Implikasi**

Penelitian ini memiliki implikasi penting baik secara teoretis maupun praktis dalam pengembangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar. Secara teoretis, hasil penelitian ini memperkuat kajian bahwa pengembangan bahan ajar gamifikasi berbasis *Game Based Learning* tidak hanya berfungsi sebagai strategi pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga mampu mengarahkan peserta didik pada proses pembelajaran *deep learning*. Melalui tahapan permainan yang terstruktur, misi pembelajaran, tantangan, refleksi, serta pemberian umpan balik, peserta didik tidak sekadar menghafal materi, tetapi juga memahami makna, mengaitkan konsep dengan pengalaman belajar, serta menumbuhkan sikap dan nilai keislaman secara lebih mendalam. Dengan demikian, penelitian ini berkontribusi dalam memperluas perspektif bahwa gamifikasi dan GBL dapat menjadi bagian dari pendekatan pembelajaran mendalam (*deep learning*) dalam konteks pendidikan agama.

Secara praktis, penelitian ini memberikan implikasi bagi guru PAI untuk mengembangkan dan menerapkan bahan ajar yang lebih inovatif, interaktif, dan bermakna. Bahan ajar gamifikasi berbasis GBL yang dikembangkan mendorong peserta didik untuk aktif berpikir, memecahkan masalah, bekerja sama, dan merefleksikan pembelajaran, sehingga proses belajar tidak bersifat dangkal (*surface learning*), melainkan mengarah pada pemahaman yang utuh dan berkelanjutan sebagaimana karakteristik pembelajaran deep learning. Selain itu, bahan ajar ini dapat menjadi alternatif solusi atas pembelajaran PAI yang selama ini cenderung monoton dan berorientasi pada hafalan.

## DAFTAR PUSTAKA

- A. Tanzeh, *Pengantar Metode Penelitian*, (Jakarta; Teras, 2009)
- Afif Syaiful Mahmudin, “Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Oleh Guru Tingkat Sekolah Dasar,” *SITTAH: Journal of Primary Education* 2, no. 2 (2021): 95–106, <https://doi.org/10.30762/sittah.v2i2.3396>.
- Akhmad Shunhaji, “Agama Dalam Pendidikan Agama Islam,” *Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 1 (2019)
- Andika Guruh Saputra et al., “Using Canva Application for Elementary School Learning Media,” *Scientechno: Journal of Science and Technology* 1, no. 1 (2022): 46–57, <https://doi.org/10.55849/scientechno.v1i1.4>.
- Andriani, R. T., Nasution, A. R., & Kusen, K. (2024). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Aplikasi Canva di MIN 03 Kepahiang. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 2(2)
- Arikunto, S. *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Revisi VI). Rineka Cipta. (2010).
- Arsyad, A. (*Media pembelajaran* (Edisi revisi). PT Raja Grafindo Persada (2011).
- Asep Abdul Aziz et al., “Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 9, no. 1 (2021): 63, <https://doi.org/10.36667/jppi.v9i1.542>.
- Asep Abdurahman, Maslani Maslani, and Deden Sofwan Ismail, “Konsep Dasar Bahan Ajar PAI Dan Perannya Dalam Pembelajaran,” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 6, no. 4 (2024): 3266–75, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7162>.
- Aulia Ainis Lisa and Sofa Muthohar, “Strategi Game Based Learning Dalam Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Keterampilan 4C + S Siswa” 13, no. 001 (2024)
- Azza, Mukhamad Dani and Warsah Idi and Taqiyuddin, M. (2019) *Konsep Pendidikan dalam Surat Al-Mujadalah Ayat 11 dan Relevansinya terhadap*

*Sentra Pendidikan*. Diploma thesis, Institut Agama Islam Negeri Curup. h.68

Black, P., & Wiliam, D. (1998). Assessment and classroom learning. *Assessment in Education: Principles, Policy & Practice*, 5(1)

Bransford, J. D., Brown, A. L., & Cocking, R. R. (Eds.) *How people learn: Brain, mind, experience, and school*. National Academy Press. (2000).

Caroline Rachel Valentinna, Endang M Kurnianti, and Uswatun Hasanah, “Media Belajar Gamifikasi Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 8, no. 3 (2024): 1722–32, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7476>.

Deci, E. L., & Ryan, R. M. The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, (2000).

Deni Lesmana, “Kandungan Nilai Dalam Tujuan Pendidikan Nasional (Core Ethical Values),” *Kordinat: Jurnal Komunikasi Antar Perguruan Tinggi Agama Islam* 17, no. 1 (2018): 211–126, <https://doi.org/10.15408/kordinat.v17i1.8103>.

Djaali, & Muljono P. *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan*. (Jakarta: Grasindo, 2007)

Erina Hannawita Br Sembiring and Tanti Listiani, “Game Based Learning Berbantuan Kahoot! Dalam Mendorong Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Matematika,” *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 1 (2023) 4 <https://doi.org/10.30656/gauss.v6i1.5708>.

Farida Farida, Yoraida Khoirunnisa, and Rizki Wahyu Yunian Putra, “Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi Pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung,” *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika* 11, no. 2 (2018), <https://doi.org/10.30870/jppm.v11i2.3765>.

Gall, et al, *Educational Research: An Introduction*. (Boston: Pearson Education, Inc, 2003)

Hendara Harmi Aida Rahmi Nasution, *PENGEMBANAN BAHAN AJAR MI*, ed. Fakhrudin, Cetakan Pe (Curup: Percetakan Istana Grafika Curup, 2013).

Heni Jusuf, "Penggunaan Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran," *Jurnal TICOM* 5 (2016).

Heri Gunawan, *KURIKULUM DAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM* (Bandung: Penerbit Alfabeta, Bandung, 2013).

Hidayat, D. N., & Darmawan, A. *Pengembangan bahan ajar*. CV Jejak. (2016).

Ika Lestari, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi* (Padang: Akademia Permata, 2013).

Ina Magdalena et al., "Analisis Bahan Ajar," *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 2, no. 2 (2020) <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>.

Indra Ruyani, Hapzi Ali, and Kasful Anwar Us, "Literature Review Mutu Pendidikan Islam: Berfikir Kesisteman, Konsep Al Quran Dan Konsep Hadist," *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 3, no. 2 (2022), <https://doi.org/10.38035/jmpis.v3i2.1116>.

Ingrid Fonseca et al., "Gamification and Game-Based Learning as Cooperative Learning Tools: A Systematic Review," *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)* 18, no. 21 (2023), <https://doi.org/10.3991/ijet.v18i21.40035>.

Irnowati Sri T, Yahiji Kasim dkk" *Pengembangan Bahan Ajar pada Mata Pelajaran PAI di Sekolah Umum Berbasis Digitalisasi*" e-ISSN: 2775 – 8672, p-ISSN: 2775 –9482 Volume 4, Nomor 2 Tahun 2024 Halaman

Jusuf, Heni. "Penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran." *Jurnal TICom* 5.1 (2016)

Khairul Bahri, "Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Dalam Pendidikan Agama Islam Karakter Dan Moral Individu Dalam Masyarakat . Agama Islam Bukan Hanya Sekadar" 3 (2023).

Kireida Rona Islam et al., "Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik," *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya* 10, no. 3 (2024), <https://doi.org/10.32884/ideas.v10i3.1640>.

Komang Redy Winatha and I Made Dedy Setiawan, "Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar," *Scholaria: Jurnal*

*Pendidikan Dan Kebudayaan* 10, no. 3 (2020)  
<https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.pl>

Lisa and Muthohar, "Strategi Game Based Learning Dalam Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Keterampilan 4C + S Siswa."2020

M Nuril Qulub, Nurul Zainab, and Ach Sarkawi, "Pengembangan Bahan Ajar P AI Berbasis Aplikasi Canva Di MTs Ziyadatut Taqwa Pamekasan" 02, no. Agustus (2024)

Maifalinda Fatra, "Implementasi Pendekatan Matematika Realistik Menggunakan Bahan Ajar Geometri Berbentuk Cerita," *Penelitian Manajemen Pendidikan* 10, no. 1 (2016)

Maitsa Amila Shaliha and Moch Raka Fakhzikril, "Pengembangan Konsep Belajar Dengan Gamifikasi," *Inovasi Kurikulum* 19, no. 1 (2022)  
<https://doi.org/10.17509/jik.v19i1.43608>.

Mochammad Maulidina, Susilaningsih Susilaningsih, and Zainul Abidin, "Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Sainifik Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar," *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran* 4, no. 2 (2018), <https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p113>.

Mokh Iman Firmansyah, "Pendidikan Agama Islam Pengertian Tujuan Dasar Dan Fungsi," *Urnal Pendidikan Agama Islam -Ta'lim* 17, no. 2 (2019).

Nuria Sundari, Mawaddah Warrahmah, and Ahmad Nurkholiq, "Tujuan Pendidikan Islam Dalam Al-Qur'an Dan Hadist," *Jurnal Multidisiplin Indonesia* 2, no. 7 (2023), <https://doi.org/10.58344/jmi.v2i7.302>.

Nurlaila, D., & Kusnadi, E Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Problem Based Learning pada Materi PAI Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Islam*, 9(1). (2020).

P. Purnama, P. Pattaufi, and Nurhikmah H, "Development of Animation Video Assistant Teaching Science Courses in SD Negeri 056 Lamasariang," *Inovasi Kurikulum* 20, no. 2 (2023), <https://doi.org/10.17509/jik.v20i2.61315>.

Pahlevi and Astutik, "Web-Based Gamification Loaded E-Learning Information System For Junior High Schools." 2019.

- Pangestu, Netriwati, and Putra, "Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi Berbasis Contextual Teaching Learning (Ctl) Pada Materi Peluang."2020.
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist*, 50(4), (2015).
- Prastowo, A. *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif*. Diva Press. (2015).
- Putri, D., & Sari, M. *Pengembangan bahan ajar berbasis Game Based Learning pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam tingkat sekolah dasar*. *Jurnal Inovasi Pendidikan Islam*, 7(1), (2022).
- Rahman, A., & Suryani, E. Pengaruh penggunaan media pembelajaran digital terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(2), (2019).
- Ria Irawati and Rustan Santaria, "Persepsi Siswa SMAN 1 Palopo Terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Kimia," *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran* 3, no. 2 (2020) <https://doi.org/10.30605/jsgp.3.2.2020.286>.
- Rini Pangestu, Netriwati Netriwati, and Rizki Wahyu Yunian Putra, "Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi Berbasis Contextual Teaching Learning (Ctl) Pada Materi Peluang," *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika* 3, no. 1 (2019) <https://doi.org/10.31000/prima.v3i1.848>.
- Risa Nur Sa'adah dan Wahyu, *METODE PENELITIAN R&D (Research and Development) Kajian Teoritis Dan Aplikatif*, ed. Aminol Rosid Abdullah (Literasi Nusantara, 2020).
- Shaliha and Fakhzikril, "Pengembangan Konsep Belajar Dengan Gamifikasi."2017.
- Stai Babussalam et al., "Konsep Pendidikan Agama Islam Sebagai Manhaj Pengelolaan Taman Pendidikan Qur ' an Sahabuddin Lumbessy" 8, no. 1 (2022):.
- Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D", (Bandung: Alfabeta, 2016), Cetakan ke-25
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* , (Jakarta:2016).

- Susilowati Susilowati, "Pengembangan Bahan Ajar IPA Terintegrasi Nilai Islam Untuk Meningkatkan Sikap Dan Prestasi Belajar IPA Siswa," *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA* 3, no. 1 (2017) <https://doi.org/10.21831/jipi.v3i1.13677>
- Umni Ulfatus Syahriyah, "Peran Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) Dalam Pengembangan Metode Dan Evaluasi PAI," *Urwatul Wutsqo: Jurnal Studi Kependidikan Dan Keislaman* 12, no. 2 (2023) <https://doi.org/10.54437/urwatulwutsqo.v12i2.1059>
- Putri, Mustika Al and Botifar, Maria and Syaripah, Syaripah (2024) *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Ilustrasi Visual Dalam Peningkatan High Order Thingking And Skills (HOTS) Siswa*. Sarjana thesis, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup. h. 19
- Vygotsky, L. S. (*Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press. (1978).
- Walter Dick, Lou Carey, James O. Carey, *The Systematic Design*. 2018.
- Wening Patmi Rahayu, *PENGEMBANGAN BAHAN AJAR*, ed. Oktaviani Mutiara Dwiasri Suryadi Saat (Penerbit Erlangga, 2022).
- Yeni Haryonik and Yoga Budi Bhakti, "Pengembangan Bahan Ajar Lembar Kerja Siswa Dengan Pendekatan," *MaPan* 6, no. 1 (2018).
- Yulianti Anggraeni and Bambang Sujatmiko, "Studi Literatur Pengaruh Penggunaan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Ilmu Komputer Di Perguruan Tinggi," *Jurnal IT-EDU* 05 (2021)