

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

Irma Mardiyanti<sup>1</sup>, Ikrima Mailani<sup>2</sup>, Andrizal<sup>3</sup>

Universitas Islam Kuantan Singingi

Email : [irmamardiyantikm6@gmail.com](mailto:irmamardiyantikm6@gmail.com), [ikrimamailani@gmail.com](mailto:ikrimamailani@gmail.com), [andrizalguntor83@gmail.com](mailto:andrizalguntor83@gmail.com)

## Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran gamifikasi terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Sentajo Raya. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa yang disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton dan kurangnya motivasi belajar. Metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan desain pre-experimental One-Group Pretest-Posttest. Sampel penelitian terdiri dari 20 siswa kelas VIII yang dipilih dengan teknik sampling jenuh. Data dikumpulkan melalui pretest dan posttest, observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan uji validitas, reliabilitas, uji normalitas, homogenitas, dan uji t berpasangan. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran gamifikasi. Nilai rata-rata pretest sebesar 75,65 meningkat menjadi 87,45 pada posttest dengan peningkatan rata-rata sebesar 11,8 poin. Seluruh siswa (100%) berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) setelah perlakuan, dibandingkan dengan 55% pada pretest. Uji t berpasangan menghasilkan nilai t sebesar -28,854 dengan signifikansi  $<0,001$ , yang menunjukkan pengaruh yang sangat signifikan dari model pembelajaran gamifikasi terhadap hasil belajar siswa. Elemen gamifikasi seperti poin, tantangan, dan leaderboard terbukti meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Kesimpulannya, model pembelajaran gamifikasi berpengaruh signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Sentajo Raya. Gamifikasi direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

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

## Abstract:

This study aims to determine the effect of the gamification learning model on the learning outcomes of eighth-grade students in Islamic Religious Education and Character Education at SMP Negeri 1 Sentajo Raya. The background of this research is the low student learning outcomes caused by monotonous teaching methods and lack of learning motivation. The method used is quantitative research with a pre-experimental One-Group Pretest-Posttest design. The research sample consisted of 20 eighth-grade students selected using saturated sampling technique. Data were collected through pretest and posttest, observation, interviews, and documentation, then analyzed using validity tests, reliability tests, normality tests, homogeneity tests, and paired sample t-tests. The results showed a significant improvement in student learning outcomes after the implementation of the gamification learning model. The average pretest score of 75.65 increased to 87.45 in the posttest, with an average improvement of 11.8 points. All students (100%) achieved the Minimum Mastery Criteria (KKM) after the treatment,

compared to 55% in the pretest. The paired t-test yielded a t-value of -28.854 with a significance level of  $<0.001$ , indicating a highly significant effect of the gamification learning model on student learning outcomes. Gamification elements such as points, challenges, and leaderboards proved to increase student motivation and engagement in learning. In conclusion, the gamification learning model has a significant effect on improving the learning outcomes of eighth-grade students in Islamic Religious Education and Character Education at SMP Negeri 1 Sentajo Raya. Gamification is recommended as an effective learning strategy to enhance the quality of education.

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

### Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan diharapkan dapat membentuk pribadi seseorang menjadi lebih baik dan bermakna. Tujuan utama pendidikan adalah menciptakan peserta didik yang cerdas, terampil serta mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman. Pendidikan di era globalisasi saat ini memiliki peranan yang sangat penting untuk dijadikan patokan agar manusia dapat menghadapi berbagai macam tantangan. Oleh karena itu sistem pendidikan harus mendukung dalam menciptakan peserta didik yang berkualitas.<sup>1</sup>

Pendidikan telah lama dipandang sebagai pilar utama

dalam membentuk individu yang berkualitas dan mendorong kemajuan suatu masyarakat. Perannya sangat strategis dalam membangun fondasi pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dibutuhkan untuk menghadapi masa depan. Namun, pendidikan di Indonesia masih dihadapkan pada berbagai tantangan, termasuk rendahnya mutu dan belum meratanya akses serta hasil belajar. Salah satu persoalan krusial adalah bagaimana menciptakan lingkungan pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan perkembangan peserta didik dan mampu menumbuhkan motivasi belajar.<sup>2</sup>

Di era digital saat ini, penerapan cara atau langkah pembelajaran yang sesuai dengan konteks zaman menjadi hal yang

<sup>1</sup> Ratnaningtyas Pramulatsih Rusidik, Yuli Mulyawati And Angga Nugraha, 'Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Iv Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku' (2023) 9 Jurnal Ilmiah Pgsd Fkip Universitas Mandiri 941.

<sup>2</sup> Mega Nirmala Mboa And Timoteus Ajito, Meningkatkan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Pada Materi Peluang Siswa Kelas Viii Smpk St. Theresia Kupang' (2024) 06 Journal On Education 12296.

tidak dapat dihindari. Pemilihan pendekatan atau metode yang tepat sangat berpengaruh terhadap keterlibatan dan pemahaman peserta didik dalam proses belajar. Langkah-langkah pembelajaran yang dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan, karakteristik, dan perkembangan peserta didik diyakini mampu menciptakan proses belajar yang lebih aktif, bermakna, dan efektif. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk terus berinovasi dalam memilih dan menerapkan langkah-langkah pembelajaran yang mampu mengoptimalkan potensi peserta didik sejak dini.<sup>3</sup>

Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran dapat mendorong terjadinya kolaborasi dan komunikasi antarpeserta didik. Melalui elemen permainan seperti tantangan kelompok atau kompetisi individual, siswa terdorong untuk bekerja sama, saling berbagi pengetahuan, serta membangun interaksi yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Selain itu, gamifikasi memberikan ruang bagi peserta didik untuk memiliki

otonomi dalam proses belajarnya, di mana mereka dapat menentukan jalur pembelajaran, menyesuaikan kecepatan belajar, serta mengeksplorasi materi sesuai dengan minat masing-masing.<sup>4</sup>

Pesatnya globalisasi dan perkembangan teknologi informasi telah meningkatkan kompleksitas dalam dunia pendidikan. Salah satu tantangan utama adalah keragaman karakteristik peserta didik yang menuntut pendekatan pembelajaran yang tidak seragam. Bahkan dalam kelas yang relatif homogen, perbedaan dalam gaya belajar, minat, dan kemampuan tetap muncul. Untuk mengoptimalkan hasil belajar, pendidik perlu menerapkan strategi pembelajaran yang diferensiatif, yaitu dengan menyesuaikan metode, materi, dan evaluasi berdasarkan kebutuhan individual peserta didik. Pendekatan ini memungkinkan terciptanya pengalaman belajar yang inklusif dan efektif, serta mendorong perkembangan potensi setiap individu secara maksimal.<sup>5</sup>

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

<sup>4</sup> Atikah Zahrani Purba And Others, 'Gamifikasi Dalam Pendidikan: Meningkatkan Motivasi Dan

Keterlibatan Siswa' (2024) 1 Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya Dan Pendidikan 299 <<https://malaqbipublisher.com/index.php/maksi>>.

<sup>5</sup> Santa Aulia Devi Rachmadhani And Putri Ulfa Kamalia, 'Analisis Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik: Systematic

Seseorang dapat dikatakan telah mengalami proses belajar apabila terdapat perubahan dalam dirinya, meskipun tidak setiap perubahan dapat dikategorikan sebagai hasil belajar. Dengan demikian, hasil belajar merupakan bentuk pencapaian tujuan pembelajaran sekaligus produk dari proses belajar yang telah dilalui. Pencapaian hasil belajar siswa mencerminkan upaya guru dalam memfasilitasi dan menciptakan kondisi pembelajaran yang kondusif di lingkungan sekolah. Oleh karena itu, keberhasilan guru dalam menjalankan peran tersebut dapat diukur melalui tingkat pencapaian hasil belajar peserta didik.<sup>6</sup>

Berdasarkan hasil dari pengumpulan data terkait nilai Ujian Tengah Semester siswa kelas VIII dan ditemukan data nilai ujian tengah semester siswa kelas VIII, terlihat adanya masalah serius dalam pencapaian prestasi akademik yang memerlukan penelitian segera. Data menunjukkan variabilitas nilai yang sangat ekstrem dengan rentang 20-85, dimana sebagian besar siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan

pada angka 75. Fluktuasi prestasi yang drastis antar siswa dalam setiap kelas mengindikasikan kesenjangan pemahaman materi yang signifikan, sementara perbedaan pola prestasi yang mencolok antara kelas VIII A dan VIII B menunjukkan adanya inkonsistensi dalam proses pembelajaran. Kondisi ini mencerminkan kegagalan dalam pencapaian tujuan pembelajaran dan menuntut identifikasi segera terhadap faktor-faktor penyebab rendahnya prestasi akademik, sehingga dapat dirancang strategi pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat SMP.

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

### **Metodologi Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Salah satu metode kuantitatif yang digunakan terutama apabila peneliti ingin melakukan

---

Literature Review' (2023) 4 Asatiza: Jurnal Pendidikan 178.

<sup>6</sup> Eva Julyanti Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama And Eva Julyanti, 'Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil

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

percobaan untuk mencari pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen dalam kondisi yang terkendalikan.<sup>7</sup>

Desain penelitian yang digunakan adalah pre-experimental design, dengan jenis One-Group Pretest-Posttest. Pada desain ini terdapat Pretest dan Posttest dengan demikian hasil penelitian dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.<sup>8</sup>

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Sentajo Raya, yang beralamat di Jl. Pelajar Muaro Sentajo, Muaro Sentajo, Kec. Sentajo Raya, Kab. Kuantan Singingi, Prov. Riau. Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Sentajo Raya yang memiliki karakteristik sesuai dengan focus penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi

Teknik analisis data yang digunakan yaitu:

#### 1. Uji Validitas

Uji validitas adalah prosedur yang digunakan untuk mengukur sejauh mana instrumen pengukuran dapat tepat mengukur apa yang seharusnya

diukur. Dengan kata lain, validitas mengacu pada seberapa baik suatu alat ukur, seperti kuesioner atau tes, dapat mencerminkan konsep atau variabel yang sedang diteliti.<sup>9</sup>

#### 2. Uji reliabilitas

Uji Validitas adalah prosedur yang digunakan untuk mengukur sejauh mana instrumen pengukuran menghasilkan hasil yang konsisten dan stabil jika digunakan dalam kondisi yang serupa.<sup>10</sup>

#### 3. Analisis Uji Prasyarat Data

##### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari hasil penelitian berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian kuantitatif, uji normalitas penting dilakukan sebelum analisis statistik inferensial, seperti uji-t atau uji regresi.

##### 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kelompok data yang digunakan dalam penelitian memiliki tingkat varians yang serupa. Pengujian ini sangat penting dalam penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen, karena bertujuan memastikan bahwa kelompok-kelompok yang dibandingkan berada dalam

<sup>7</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D (Alfabeta 2021). Hal. 110

<sup>8</sup> ibid

<sup>9</sup> Ibid. Hal. 361.

<sup>10</sup> Ibid. Hal.362

kondisi awal yang setara dalam hal keragaman data.<sup>11</sup>

### 3. Uji Signifikansi Parameter Individual (Uji T)

Uji signifikansi parameter individual dilakukan untuk menguji apakah setiap variabel bebas dalam model regresi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap variabel terikat.<sup>12</sup>

### 4. Uji Hipotesis

Uji hipotesis merupakan langkah yang dilakukan untuk menguji kebenaran suatu pernyataan atau dugaan tentang parameter populasi. berdasarkan data sampel yang ada. Proses ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat cukup bukti dalam data yang diperoleh untuk menerima atau menolak hipotesis yang telah diajukan.<sup>13</sup>

## Hasil dan Pembahasan

### Analisis Uji Instrumen

#### 1. Pengujian validitas instrumen yaitu:

		Correlations									
		X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10
X1	Pearson Correlation	1	.348*	.007	.295	.075	-.055	-.030	-.317*	.024	..
	Sig. (2-tailed)		.028	.963	.064	.647	.734	.855	.046	.883	..
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
X2	Pearson Correlation	.348*	1	.419**	.295	-.149	-.095	.194	-.317*	-.045	..
	Sig. (2-tailed)			.028	.007	.064	.358	.560	.229	.046	.785
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
X3	Pearson Correlation	.007	.419**	1	.108	-.116	.110	.382*	.033	-.030	..
	Sig. (2-tailed)				.963	.007	.508	.477	.498	.015	.838
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
X4	Pearson Correlation	.295	.295	.108	1	.260	-.169	.182	-.075	.039	..
	Sig. (2-tailed)			.064	.064	.508	.105	.296	.260	.644	.810
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
X5	Pearson Correlation	.075	-.149	-.116	.260	1	.082	.039	.000	.354*	..
	Sig. (2-tailed)		.647	.358	.477	.105	.617	.813	1.000	.025	..
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
X6	Pearson Correlation	-.055	-.095	.110	-.169	.082	1	.110	-.169	.167	..
	Sig. (2-tailed)		.734	.560	.498	.296	.617		.498	.296	.303
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
X7	Pearson Correlation	-.030	.194	.382*	.182	.039	.110	1	.219	-.030	..
	Sig. (2-tailed)		.855	.229	.015	.260	.813	.498		.174	.854
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
X8	Pearson Correlation	-.317*	-.317*	.033	-.075	.000	-.169	.219	1	.278	..
	Sig. (2-tailed)			.046	.046	.838	.644	1.000	.296	.174	.082
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
X9	Pearson Correlation	.024	-.045	-.030	.039	.354*	.167	-.030	.278	1	..
	Sig. (2-tailed)		.883	.785	.854	.810	.025	.303	.854	.082	
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
X10	Pearson Correlation	-.150	.216	.172	.166	-.076	.106	-.131	.057	.023	..
	Sig. (2-tailed)		.355	.180	.288	.306	.643	.514	.422	.729	.886
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
TOTAL	Pearson Correlation	.307	.474**	.520**	.538**	.372*	.255	.482**	.188	.464**	..
	Sig. (2-tailed)		.054	.002	<.001	<.001	.018	.112	.002	.246	.003
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

\*\* Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

<sup>11</sup> Ibid. Hal. 24.

<sup>12</sup> Ibid. Hal. 30.

Berdasarkan tabel matriks korelasi yang disajikan, terlihat adanya hubungan yang bervariasi antara sepuluh variabel (X1 hingga X10) dalam penelitian ini. Beberapa korelasi menunjukkan kekuatan hubungan yang signifikan, seperti korelasi antara X2 dan X3 sebesar 0.419 yang signifikan pada tingkat 0.01, serta X2 dan X9 dengan korelasi 0.474 yang juga signifikan pada tingkat yang sama. Variabel X8 menunjukkan pola korelasi yang konsisten dengan beberapa variabel lainnya, seperti korelasi 0.317 dengan X1 dan X2, menunjukkan adanya hubungan yang signifikan. Sementara itu, variabel X5 memiliki korelasi positif yang kuat dengan X7 sebesar 0.813, mengindikasikan hubungan searah yang sangat erat antara kedua variabel tersebut. Korelasi dengan skor total menunjukkan bahwa X2 (0.474), X3 (0.520), X4 (0.538), dan X9 (0.464) memiliki kontribusi positif yang signifikan terhadap total skor. Hal ini mengindikasikan bahwa keempat variabel tersebut merupakan komponen penting dalam konstruk yang diukur. Nilai signifikansi yang ditandai dengan tanda bintang (\*) menunjukkan bahwa sebagian besar korelasi ini dapat dipercaya

<sup>13</sup> Ibid. Hal.127.

secara statistik pada tingkat kepercayaan 95% dan 99%.

## 2. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes

Scale: ALL VARIABLES

### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	20	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	20	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.602	10

Berdasarkan hasil analisis reliabilitas instrumen penelitian, diperoleh informasi bahwa dari 20 responden yang dianalisis, seluruh data dinyatakan valid tanpa ada yang dikecualikan (excluded), sehingga tingkat validitas data mencapai 100%. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen tes yang digunakan mampu mengukur variabel yang diteliti secara tepat dan konsisten.

Untuk uji reliabilitas, digunakan Cronbach's Alpha pada instrumen tes yang terdiri dari 10 item soal, dengan hasil nilai reliabilitas sebesar 0,602. Nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,602 ini menunjukkan bahwa instrumen penelitian memiliki tingkat reliabilitas yang cukup, yang berarti instrumen tersebut dapat menghasilkan data yang konsisten dan dapat dipercaya dalam konteks penelitian ini.

### Penyajian Data Hasil Penelitian

1.Data Hasil Tes (Pretest dan Posttest)

No	Nama Siswa	Nilai	No	Nama Siswa	Nilai
1	AGIL RAFIZA ARFA	75	11	M. RAVA	77
2	ARI EKA PUTRA	77	12	MARSANDA	74
3	ARTIKA SARI	73	13	MUHAMMAD ALIF DWI ANANDA	78
4	DWIKA SAPUTRI	79	14	MUHAMMAD DAFFA	73
5	FIVY JANDRIA TRI SENTA	76	15	MUHAMMAD RIZKY SAPUTRA	76
6	GIKA LEDESTARI	74	16	MUTHIA FADILLA KHAIRUNNISA	79
7	HANDIKA CAHYADI	78	17	NAZIRA OLIVIA	75
8	JUMADIL ARROFI	72	18	NUR AZURA	77
9	KHAIRIN NISA ANJELA	76	19	SANDRA ENDRICHO PUTRI	74
10	KHALISYA PUTRI	75	20	ULFA FAHIRA	78

Berdasarkan data nilai pretest yang disajikan dalam Tabel 4.1, terlihat bahwa dari 20 siswa kelas VIII yang mengikuti tes awal, rentang nilai berkisar antara 72 hingga 79 dengan rata-rata 75,65. Sebaran nilai menunjukkan bahwa mayoritas siswa berada pada kategori cukup baik, dengan distribusi yang cukup merata di seluruh rentang nilai. Terdapat 3 siswa yang memperoleh nilai 73 (Artika Sari dan Muhammad Daffa), 3 siswa memperoleh nilai 74 (Marsanda, Gika Ledestari, dan Sandra Endricho Putri), 3 siswa memperoleh nilai 75 (Agil Rafiza Arfa, Khalisya Putri, dan Nazira Olivia), 3 siswa memperoleh nilai 76 (Fivy Jandria Tri Senta, Khairin Nisa Anjela, dan Muhammad Rizky Saputra), dan 3 siswa memperoleh nilai 77 (Ari Eka Putra, M. Rava, dan Nur Azura). Nilai terendah adalah 72 yang diperoleh oleh Jumadil Arrofi, menunjukkan adanya satu siswa yang memerlukan perhatian khusus dalam pembelajaran. Sementara itu, nilai tertinggi adalah 79 yang dicapai oleh 2 siswa yaitu Dwika Saputri dan

Muthia Fadilla Khairunnisa, mengindikasikan kemampuan awal yang sudah cukup baik. Selain itu, terdapat 3 siswa yang memperoleh nilai 78 (Handika Cahyadi, Muhammad Alif Dwi Ananda, dan Ulfa Fahira), menunjukkan bahwa sebagian siswa sudah memiliki kemampuan awal yang baik.

**b. Data Hasil Posttest Siswa Kelas VIII**

Tabel. 4.6 Data Hasil Posttest Siswa Kelas VIII

No	Nama Siswa	Nilai	No	Nama Siswa
1	AGIL RAFIZA ARFA	84	11	M. RAVA
2	ARI EKA PUTRA	88	12	MARSANDA
3	ARTIKA SARI	87	13	MUHAMMAD ALIF DWI ANANDA
4	DWIKA SAPUTRI	89	14	MUHAMMAD DAFFA
5	FIVY JANDRIA TRI SENTA	85	15	MUHAMMAD RIZKY SAPUTRA
6	GIKA LEDESTARI	91	16	MUTHIA FADILLA KHAIRUNNISA
7	HANDIKA CAHYADI	88	17	NAZIRA OLIVIA
8	JUMADIL ARROFI	86	18	NUR AZURA
9	KHAIRIN NISA ANJELA	90	19	SANDRA ENDRICHO PUTRI
10	KHALISYA PUTRI	87	20	ULFA FAHIRA

Berdasarkan data nilai posttest yang disajikan dalam Tabel 4.1, terlihat bahwa dari 20 siswa kelas VIII yang mengikuti tes akhir, terjadi peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan hasil pretest. Rentang nilai posttest berkisar antara 84 hingga 91 dengan rata-rata 87,45, menunjukkan peningkatan rata-rata sebesar 11,8 poin dari hasil pretest sebelumnya. Sebaran nilai menunjukkan bahwa seluruh siswa telah mencapai kategori baik hingga sangat baik, dengan distribusi yang cukup merata di seluruh rentang nilai yang lebih tinggi.

Nilai terendah posttest adalah 84 yang diperoleh oleh 2 siswa (Agil Rafiza Arfa dan Nazira Olivia), yang menunjukkan bahwa bahkan siswa dengan pencapaian terendah pun telah mengalami peningkatan yang substansial. Sementara itu, nilai tertinggi adalah 91 yang dicapai oleh 2 siswa yaitu Muhammad Daffa dan Gika Ledestari. Distribusi nilai posttest menunjukkan bahwa terdapat 2 siswa dengan nilai 84, 2 siswa dengan nilai 85 (Marsanda dan Fivy Jandria Tri Senta), 2 siswa dengan nilai 86 (Jumadil Arrofi dan Muhammad Rizky Saputra), 3 siswa dengan nilai 87 (Artika Sari, Khalisya Putri, dan Nur Azura), 4 siswa dengan nilai 88 (Ari Eka Putra, Handika Cahyadi, Muhammad Alif Dwi Ananda, dan Ulfa Fahira), 3 siswa dengan nilai 89 (M. Rava, Dwika Saputri, dan Sandra Endricho Putri), 2 siswa dengan nilai 90 (Khairin Nisa Anjela dan Muthia Fadilla Khairunnisa), dan 2 siswa dengan nilai 91.

**C. Perbandingan Hasil Pretest dan Posttest**

Tabel. 4.7 Perbandingan Hasil Pretest dan Posttest

No	Nama Siswa	Selisih Nilai	No	Nama Siswa	Selisih Nilai
1	AGIL RAFIZA ARFA	9	11	M. RAVA	12
2	ARI EKA PUTRA	11	12	MARSANDA	11
3	ARTIKA SARI	14	13	MUHAMMAD ALIF DWI ANANDA	10
4	DWIKA SAPUTRI	10	14	MUHAMMAD DAFFA	18
5	FIVY JANDRIA TRI SENTA	9	15	MUHAMMAD RIZKY SAPUTRA	10
6	GIKA LEDESTARI	17	16	MUTHIA FADILLA KHAIRUNNISA	11
7	HANDIKA CAHYADI	10	17	NAZIRA OLIVIA	9
8	JUMADIL ARROFI	14	18	NUR AZURA	10
9	KHAIRIN NISA ANJELA	14	19	SANDRA ENDRICHO PUTRI	15
10	KHALISYA PUTRI	12	20	ULFA FAHIRA	10

Berdasarkan data perbandingan hasil pretest dan posttest yang disajikan dalam Tabel 4.1, terlihat bahwa seluruh siswa kelas VIII mengalami peningkatan nilai yang positif dengan rentang selisih berkisar antara 9 hingga 18 poin. Rata-rata peningkatan nilai untuk keseluruhan siswa adalah 11,8 poin, menunjukkan efektivitas yang signifikan dari intervensi pembelajaran yang diberikan. Tidak ada satupun siswa yang mengalami penurunan atau stagnansi nilai, mengindikasikan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan berhasil meningkatkan kemampuan seluruh siswa tanpa terkecuali.

Peningkatan terbesar dicapai oleh Muhammad Daffa dengan selisih 18 poin, diikuti oleh Gika Ledestari dengan peningkatan 17 poin, dan Sandra Endricho Putri dengan selisih 15 poin. Sementara itu, terdapat tiga siswa yang mengalami peningkatan terendah yaitu Agil Rafiza Arfa, Fivy Jandria Tri Senta, dan Nazira Olivia dengan masing-masing selisih 9 poin. Meskipun demikian, peningkatan 9 poin tetap menunjukkan progress yang substansial dan bermakna dalam konteks pembelajaran.

Distribusi peningkatan menunjukkan bahwa 3 siswa mengalami peningkatan 9 poin, 6 siswa meningkat 10 poin, 4 siswa meningkat 11-12 poin, 4 siswa meningkat 14-15 poin, 1 siswa

meningkat 17 poin, dan 1 siswa meningkat 18 poin. Data ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa (10 dari 20 siswa) mengalami peningkatan dalam rentang 10-12 poin, mengindikasikan konsistensi efektivitas pembelajaran

#### D. Analisis Deskriptif Kuantitatif

##### 1. Analisis Deskriptif Hasil Pretest

###### a. Nilai Rata-rata (Mean) Pretest

Parameter	Nilai
Jumlah Siswa (N)	20
Nilai Tertinggi (Maximum)	79
Nilai Terendah (Minimum)	72
Rentang (Range)	7
Rata-rata (Mean)	75,65
Median	75,5

Berdasarkan analisis deskriptif hasil pretest di atas, terlihat bahwa dari 20 siswa yang mengikuti tes awal, rata-rata nilai adalah 75,65 dengan rentang nilai yang relatif sempit yaitu 7 poin (72-79). Nilai median sebesar 75,5 menunjukkan bahwa 50% siswa memperoleh nilai di bawah 75,5 dan 50% lainnya di atas nilai tersebut. Standar deviasi yang rendah (2,08) mengindikasikan bahwa sebaran nilai cukup homogen dan tidak terlalu bervariasi dari rata-rata.

#### Distribusi Frekuensi dan Persentase Pretest

Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
72	1	5,0
73	2	10,0
74	3	15,0
75	3	15,0
76	3	15,0
77	3	15,0
78	3	15,0
79	2	10,0
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100 %</b>

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi dan persentase hasil pretest di atas, terlihat bahwa sebaran nilai siswa cukup merata dengan nilai yang paling sering muncul adalah 74, 75, 76, 77, dan 78 yang masing-masing diperoleh oleh 3 siswa (15,0%). Nilai 72 merupakan nilai terendah yang hanya diperoleh oleh 1 siswa (5,0%), sedangkan nilai 73 dan 79 masing-masing diperoleh oleh 2 siswa (10,0%). Distribusi ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa (90%) memperoleh nilai antara 73-79, mengindikasikan kemampuan awal yang relatif homogen dengan kecenderungan berada pada kategori cukup baik hingga baik.

**a. Nilai Rata-rata (Mean) Posttest**

Parameter	Nilai
Jumlah Siswa (N)	20
Nilai Tertinggi (Maximum)	91
Nilai Terendah (Minimum)	72
Rentang (Range)	19

Rata-rata (Mean)	87,45
Median	87,5

**b. Distribusi Frekuensi dan Persentase Posttest**

Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
84	2	10,0
85	2	10,0
86	2	10,0
87	3	15,0
88	4	20,0
89	3	15,0
90	2	10,0
91	2	10,0
<b>Total</b>	<b>40</b>	<b>100 %</b>

**3. Perbandingan Hasil Pretest dan Posttest**

**a. Selisih Rata-rata Pretest dan Posttest**

Parameter	Pre test	Posttest	Selisih
Jumlah Siswa (N)	20	20	0
Nilai Tertinggi (Maximum)	79	91	12
Nilai Terendah (Minimum)	72	84	12
Rentang (Range)	7	7	0
Rata-rata (Mean)	75,65	87,45	11,80
Median	75,5	87,5	12,00

**b. Interpretasi Perubahan Hasil Belajar**

Rentang Selisih	Frekuensi	Persentase (%)
9 poin	3	15,0

10 poin	6	30,0
11-12 poin	4	20,0
13-15 poin	4	20,0
16-18 poin	3	15,0

### F. Uji Prasyarat Analisis

#### 1. Uji Normalitas Data

##### a. Uji Normalitas Data

Pretest dengan Shapiro-Wilk

##### Tests of Normality

KELAS	Statistic	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk	
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df
NILAI	NILAI	.102	20	.200*	.957	20
KELAS	KELAS	.096	20	.200*	.956	20

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

#### 2. Hasil Uji Homogenitas Varians

##### Tests of Homogeneity of Variances

NILAI	Based on Mean	Levene	df1	df2
		Statistic		
	Based on Mean	1.695	1	78
	Based on Median	1.748	1	78
	Based on Median and with adjusted df	1.748	1	77.890
	Based on trimmed mean	1.699	1	78

### G. Analisis Inferensial

#### 1. Uji Signifikansi

Parameter Individual (Uji T)

NILAI	Equal variances assumed	Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Significance One-Sided p	Significance Two-Sided p	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of Difference Lower	Upper
	Equal variances assumed	1.695	.197	-28.854	78	<.001	<.001	-18.7500	.6498	-20.0437	-17.4
	Equal variances not assumed			-28.854	76.243	<.001	<.001	-18.7500	.6498	-20.0442	-17.4

### Kesimpulan

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

### Daftar Pustaka

Ratnaningtyas Pramulatsih  
 Rusidik, Yuli Mulyawati And  
 Angga Nugraha, 'Penerapan

- Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Iv Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku' (2023) 9 Jurnal Ilmiah Pgsd Fkip Universitas Mandiri 941.
- Mega Nirmala Mboa And Timoteus Ajito, Meningkatkan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Pada Materi Peluang Siswa Kelas Viii Smpk St. Theresia Kupang' (2024) 06 Journal On Education 12296.
- Mega Nirmala Mboa And Timoteus Ajito, 'Meningkatkan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Pada Materi Peluang Siswa Kelas Viii Smpk St. Theresia Kupang' (2024) 06 Journal On Education 12296.
- Atikah Zahrani Purba And Others, 'Gamifikasi Dalam Pendidikan: Meningkatkan Motivasi Dan Keterlibatan Siswa' (2024) 1 Maximal Journal : Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya Dan Pendidikan 299 <<https://Malaqbiipublisher.Com/Index.Php/Maksi>>.
- Santa Aulia Devi Rachmadhani And Putri Ulfa Kamalia, 'Analisis Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik: Systematic Literature Review' (2023) 4 Asatiza: Jurnal Pendidikan 178.
- Eva Julyanti Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama And Eva Julyanti, 'Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama The Effect Of Motivation On Student's Learning Outcomes In First High School , Indah Fitria Rahma 2 , Olivia Dwi Candra 3' (2021) 7 2460.
- Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D (Alfabeta 2021). Hal. 110

