

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Untuk mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas adalah melalui pendidikan. Masyarakat yang berpendidikan berpotensi menjadi anggota masyarakat dan negara yang berguna. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 menjelaskan tentang Fungsi dan tujuan pendidikan di Indonesia. Dalam peraturan tersebut dikatakan bahwa kemampuan persekolahan adalah menumbuhkan kemampuan dan membentuk pribadi serta kebudayaan negara yang ikut berperan dalam mewujudkan cita-cita bangsa. hidup cerdas. Tujuan pendidikan ialah untuk menumbuhkan individu yang mempunyai keimanan dan ketaqwaan yang kuat kepada Tuhan, memperlihatkan akhlak mulia, menjaga kesehatan dan kecerdasan, memendam emosi dan kemauan, mempunyai kemampuan bekerja dengan tekun, menunjukkan keadilan dalam memenuhi berbagai kebutuhan, melatih pengendalian diri. atas keinginan, menunjukkan kepribadian yang menyenangkan dan mudah bergaul, dan menganut pandangan hidup yang menyeluruh dan berbudaya.¹

Pendidikan di Indonesia dilakukan secara terencana untuk mewujudkan suasana pembelajaran yang efektif. Pembelajaran merupakan tahapan yang diawali dengan sebuah rancangan dalam berbagai elemen dan perangkat pembelajaran supaya bisa

¹ | Wayan Cong Sujana, "Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia," *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar* 4, no. 1 (2019): 29–39.

diterapkan dalam berbagai bentuk interaksi pendidikan dan diakhiri dengan evaluasi untuk bisa sampai pada tujuan yang diinginkan. Proses pembelajaran melibatkan sumber belajar yang didukung oleh siswa dan pendidik untuk menciptakan pengetahuan dan membantu peserta didik belajar dengan baik.²

Suasana pada proses pembelajaran mendorong siswa untuk aktif mengembangkan keterampilannya. Hal ini dapat dicapai melalui interaksi pedagogis yang melibatkan dua unsur manusia: siswa sebagai pembelajar dan pendidik sebagai subjek. Kedua unsur tersebut adalah tujuan yang ingin dicapai, materi konten interaktif, peserta didik yang berperan aktif dalam proses pembelajaran, pendidik yang melaksanakan proses pembelajaran, cara mencapai tujuan pembelajaran, dan kondisi pembelajaran. Proses pembelajaran dilakukan dengan sukses dan hasil interaksi dalam proses ini dapat dievaluasi.³

Dalam proses pembelajaran pendidik memiliki peran penting dalam membimbing peserta didik agar bisa menghadapi persoalan yang terjadi. Namun, untuk mencapai pembelajaran yang efektif, minat belajar dari peserta didik juga memiliki peran yang besar. Siswa yang tidak berminat mempelajari sesuatu, akan menghambat proses pembelajaran dan tidak akan samai pada tujuan yang diinginkan. Minat siswa dalam belajar terlihat melalui beberapa aspek, antara lain: memiliki rasa ketertarikan terhadap manfaat membaca, berusaha memahami materi pelajaran, suka membaca buku

² Moh Suardi, *Belajar & Pembelajaran* (Yogyakarta: Deepublish, 2018).

³ Muh Sain Hanafy, "Konsep Belajar Dan Pembelajaran," *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan* 17, no. 1 (2014): 66–79.

pelajaran, bertanya ketika tidak tahu kepada pendidik, serta mengerjakan soal yang diberikan oleh pendidik.⁴

Mata pelajaran PAI memiliki peran yang penting terhadap peserta didik dalam menanamkan nilai-nilai keIslaman di diri setiap individu. Khususnya pada bab akidah yang membahas mengenai bagaimana mensyukuri nikmat, menjaga lisan, memenuhi janji, serta menutup aib harus dipadukan dengan keadaan aktual siswa agar dapat memahami secara utuh materi yang diajarkan. Dengan adanya mata pelajaran PAI, peserta didik diharapkan memiliki perilaku yang sejalan dengan ketentuan syari'at Islam dan memahami materi ajaran Islam. Oleh karena itu, penting bagi siswa memiliki minat belajar pada mata pelajaran PAI. Tingginya minat belajar siswa akan memperoleh hasil yang baik. Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi biasanya menunjukkan sikap dan perhatian yang sesuai dengan mata pelajaran atau mata pelajaran yang sedang dipelajarinya. Sebaliknya, siswa yang minat belajarnya rendah menunjukkan kejadian-kejadian yang tidak diinginkan seperti tidak konsentrasi pada mata pelajaran, malas dalam menyelesaikan tugas, tidak mencatat pelajaran yang diberikan guru pada saat pelajaran di kelas, dan sebagainya.⁵ Ada banyak variabel untuk membangun keunggulan siswa dalam belajar. Salah satunya adalah menciptakan suasana pembelajaran yang menarik. Terdapat banyak model pembelajaran yang dapat

⁴ Sinta Kartika, Husni Husni, and Saepul Millah, "Pengaruh Kualitas Sarana Dan Prasarana Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 7, no. 1 (2019): 113.

⁵ Rina Dwi Muliani Rina Dwi Muliani and Arusman Arusman, "Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik," *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, 2022.

dimanfaatkan di kelas untuk menumbuhkan lingkungan belajar yang menyenangkan dan memastikan siswa memahami instruksi guru.

Akibat dari pembelajaran daring yang terjadi pada tahun 2020 telah merubah segala aspek khususnya aspek pendidikan. Ini adalah tantangan baru yang harus diadaptasi oleh para pendidik dan peserta didik. Saat itu proses pembelajaran dilakukan secara daring (pengalaman pendidikan dilakukan secara tidak langsung) dan proses komunikasi langsung guru dengan siswa berkurang sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi kurang efektif. Kondisi ini menjelaskan bahwa berubahnya model pembelajaran yang secara tiba-tiba menjadi faktor menurunnya tingkat keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam mendukung keefektifan proses pembelajaran secara daring dibutuhkan sarana dan media yang sesuai. Berbagai platform yang berupa aplikasi, website, jejaring sosial media dan lain sebagainya dimanfaatkan sebagai cara dalam mendukung proses pembelajaran selama pandemi.⁶ Secara tidak langsung penggunaan gadget sebagai media dalam menunjang proses pembelajaran menjadi suatu kebutuhan yang harus ada. Sehingga hal ini menjadi suatu kebiasaan anak dalam menggunakan gadget.

Hal ini mempersulit siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan memaksa guru untuk memberikan pendekatan inovatif dalam proses belajar mengajar yang dapat menggugah minat mereka terhadap mata pelajaran tersebut. Berdasarkan

⁶ Luh Devi Herliandry et al., "Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19," *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan* 22, no. 1 (2020): 65–70.

pengamatan peneliti, melihat dari isi materi PAI yang sangat banyak, dan cara penyampaian materi yang kurang sesuai dengan kondisi peserta didik. Kondisi ini membuat 60% peserta didik dikelas XI cenderung kurang fokus dan tidak bersemangat ketika sedang melakukan proses pembelajaran PAI. Perkembangan teknologi dan internet membuat mereka mempunyai kehidupan yang tidak bisa lepas dari *gadget*. Terlebih lagi, guru hanya menggunakan metode pengajaran konvensional sehingga menurunkan minat belajar dan memiliki efek negatif pada hasil belajar yang dicapai.

Salah satu cara dalam mengatasi kondisi tersebut yaitu dengan penggunaan model pembelajaran *gamification*. *Gamification* adalah salah satu dunia game yang bisa diterapkan pada proses pembelajaran. didalam penelitian ini, model pembelajaran *Gamification* dalam penelitian ini diterapkan ketika mata pelajaran PAI khususnya untuk membahas bab mengenai akidah. Permainan dalam gamifikasi digunakan sebagai solusi dengan merangsang minat belajar siswa. Sehingga, *gamification* dapat diartikan sebagai konsep pembelajaran berbasis game yang dapat membangun minat belajar, berpikir, serta mampu menyelesaikan masalah dalam pembelajaran.⁷

Keberhasilan penggunaan gamifikasi sebagai model pengajaran adalah memiliki mekanisme permainan yang sesuai dengan karakteristik pengguna sistem, sehingga memungkinkan mereka menyelesaikan tugas tanpa bantuan. Mekanisme permainan akan menghasilkan unsur *gamification* seperti yang terjadi pada seorang pemain,

⁷ Miranda Islami and Hadi Soekamto, "Efektivitas Model Pembelajaran Inquiry Menggunakan Quizizz Multimedia Berbasis Gamification Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 5, no. 2 (2022): 383–92.

diantaranya, fokus terhadap apa yang ingin diperoleh serta mencapai misi yang akan diselesaikan.⁸ Siswa biasanya menyukai permainan dengan aturan dan tema kompetitif karena tidak perlu memikirkan berapa lama waktu yang dihabiskan untuk bermain. Berdasarkan hasil wawancara dengan bapak Dawari selaku guru mata pelajaran PAI kelas XI.1-11, Karena diperkenalkannya pembelajaran daring pada tahun 2020, temuan menunjukkan bahwa minat belajar siswa kurang. Proses pembelajaran menjadi kurang efektif bila guru dan siswa tidak berinteraksi secara langsung. Selain itu, pendekatan pengajaran yang digunakan sebagian besar bersifat konvensional, yaitu pembelajaran hanya terfokus pada pendidik, sehingga berdampak pada menurunnya minat belajar siswa dan menurunnya semangat belajar. Dengan demikian, penggunaan gamifikasi dalam paradigma pembelajaran PAI guna meningkatkan minat belajar siswa menarik perhatian peneliti untuk meneliti lebih lanjut. Jika membandingkan model pembelajaran sebelumnya, penggunaan model pembelajaran gamifikasi di SMAN 3 Kota Bekasi menjadi salah satu alasan mengapa siswa lebih tertarik untuk belajar.⁹

Dari pemaparan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul: “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Gamification* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 3 Kota Bekasi”

⁸ Fitri Marisa et al., “Analisis Pengaruh Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Model Gamification Di Masa Pandemi Covid 19,” *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)* 7, no. 2 (2022): 508–14.

⁹ Heni Jusuf, “Penggunaan Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran,” *Jurnal TICom* 5, no. 1 (2016): 1–6.

B. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Masalah yang akan diidentifikasi pada penelitian ini adalah:

1. Pembelajaran daring mengakibatkan proses pembelajaran menjadi kurang efektif
2. Menurunnya tingkat keaktifan siswa pada saat pembelajaran
3. Penggunaan model pembelajaran yang bersifat konvensional membuat minat belajar siswa rendah

2. Batasan Masalah

Untuk menghindari perluasan cakupan permasalahan utama, maka permasalahan yang akan dikaji pada penelitian ini dibatasi atas dasar permasalahan-permasalahan diatas. Batasan masalah dalam penelitian diantaranya:

1. Penelitian ini mengkaji kepada minat belajar siswa
2. Pembelajaran pada penelitian ini menggunakan model pembelajaran *gamification*

3. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian yaitu “Apakah ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *gamification* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas XI SMAN 3 BEKASI?”

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Gamification* terhadap minat belajar siswa kelas XI dalam pembelajaran mata pelajaran PAI di SMAN 3 kota Bekasi.

2. Manfaat Penelitian

Diharapkan penelitian ini akan memberikan manfaat diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat menyajikan bukti empiris serta keyakinan terhadap penggunaan model gamifikasi dalam pendidikan, tidak hanya meningkatkan minat belajar siswa dalam mendalami mata pelajaran PAI tetapi juga menggunakan teknologi secara bermakna, menjelaskan model pembelajaran terkini, dan menjadi rujukan bagi penelitian terkait.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Model *gamification* dalam pembelajaran diharapkan menjadi solusi pembelajaran untuk guru dalam membangun minat belajar siswa khususnya pada pelajaran PAI sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang lebih efektif pada mata pelajaran PAI maupun mata pelajaran lainnya.

b. Bagi Siswa

Untuk memperluas minat belajar siswa dalam pada mata pelajaran PAI dan mata pelajaran lainnya.

c. Bagi Peneliti

Dengan diadakan penelitian, peneliti terlibat langsung dalam melakukan penelitian aktivitas guru dengan menggunakan model pembelajaran gamifikasi untuk memperluas minat belajar siswa dalam pembelajaran mata pelajaran PAI di kelas XI.

D. Penelitian Relevan

Penelitian yang sejalan dengan penelitian ini diantaranya :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Intan (2018) dengan judul “Penggunaan Gamifikasi Pembelajaran Berbantu Aplikasi Powtoon pada Materi Jurnal Penyesuaian untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akutansi”. Pengujian ini menunjukkan bahwa penggunaan model gamifikasi berbantuan aplikasi Powtoon berhasil memperluas inspirasi pembelajaran akuntansi pada Buku Harian Perubahan siswa kelas X Pembukuan. Hal ini terlihat pada Kelas tindakan yang mengalami peningkatan mempunyai nilai rata-rata 76,20% naik menjadi 82,55%. Sebelum diterapkan model gamifikasi, rata-rata nilai siswa belum memenuhi syarat keberhasilan penelitian sebanyak 80%. Namun setelah diterapkan model gamifikasi, skor rata-rata memenuhi kriteria keberhasilan sebesar 80%. Hal ini menunjukkan kemajuan model pembelajaran gamifikasi

yang dibantu oleh aplikasi Powtoon dalam memperluas inspirasi siswa dalam mempelajari akuntansi pada Change Diary untuk siswa kelas X Pembukuan. Perbedaan penelitian diatas adalah bahwa variabel dependent (Y) yang diteliti adalah motivasi belajar, sedangkan penelitian ini variabel dependent (Y) yang diteliti adalah minat belajar, dan di penelitian tersebut hanya menggunakan aplikasi *Powtoon*. Subjek penelitian diatas ialah siswa kelas X mata pelajaran Pembukuan, sedangkan pada penelitian ini yaitu siswa kelas XI mata pelajaran PAI. Fakta bahwa keduanya menyelidiki penerapan model pembelajaran gamifikasi menjadi titik kesamaan dalam penelitian ini.¹⁰

2. Penelitian yang dilakukan oleh Pristiana (2022), dengan judul “Implementasi Evaluasi Pembelajaran Model *Gamification* dalam Pelajaran Pendidikan Agama Islam pada Aspek Afektif Siswa”. output penelitian memperlihatkan bahwa penilaian pembelajaran model gamifikasi pada ilustrasi sekolah ketat Islam terhadap sudut pandang penuh perasaan siswa berhasil memperluas manfaat dan inspirasi siswa. Hal ini terlihat dari cara anak berpartisipasi dalam pembelajaran, menyelesaikan tugas yang diberikan, dan memperhatikan materi yang disampaikan. Persamaannya dengan penelitian ini adalah keduanya sedang menyelidiki penggunaan model gamifikasi. Perbedaannya dengan penelitian ini adalah variabel dependen (Y) mempertimbangkan aspek afektif sedangkan

¹⁰ Intan Primaniar Mumpuni and Endra Murti Sagoro, “Penerapan Gamifikasi Pembelajaran Berbantu Aplikasi Powtoon Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas x Akuntansi 1 SMKN 1 Tempel Tahun Ajaran 2017/2018,” *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia* 7, no. 5 (2018).

penelitian ini mempertimbangkan minat siswa. Dan terlihat bahwa peserta penelitian ini adalah siswa SMK sedangkan penelitian ini adalah siswa SMA khususnya kelas XI.¹¹

3. Penelitian yang dilakukan oleh Monicha (2023), dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Gamification terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di SMAN 2 Palembang”. Temuan penelitian menjelaskan bagaimana motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh model pembelajaran gamifikasi. Adanya inspirasi belajar dapat menjadikan energi untuk latihan belajar, sehingga prestasi belajar meningkat. Perbedaan penelitian tersebut terdapat pada variabel dependent (Y) dimana penelitian tersebut menerapkan model *gamification* untuk melihat motivasi belajar siswa, sedangkan penelitian ini menerapkan model *gamification* untuk melihat minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI, kemudian objek penelitian tersebut adalah SMAN 2 Palembang, sedangkan penelitian ini adalah SMAN 3 Kota Bekasi. Persamaan dengan penelitian ini adalah keduanya sama-sama menerapkan model pembelajaran gamification.¹²
4. Penelitian yang dilakukan oleh Sufyan dkk (2022), dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Gamification* Terhadap Partisipasi Siswa Kelas VI Sekolah Dasar”. Jika dibandingkan dengan peningkatan partisipasi siswa output penelitian

¹¹ Pristiana Pristiana, “IMPLEMENTASI EVALUASI PEMBELAJARAN MODEL GAMIFICATION DALAM PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA ASPEK AFEKTIF SISWA DI SMK NEGERI 2 BENGKULU UTARA” (UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, n.d.).

¹² D M Tamara, “Pengaruh Model Pembelajaran Gamification Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di SMA Negeri 2 Palembang [Universitas Sriwijaya],” *Sriwijaya University Repository*, 2023.

menunjukkan bahwa partisipasi siswa pada kelas eksperimen dengan model pembelajaran gamifikasi jauh lebih tinggi dibandingkan pada kelas kontrol dengan model pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, peningkatan partisipasi siswa sekolah dasar dapat dipengaruhi secara signifikan oleh model pembelajaran gamifikasi. Perbedaan penelitian tersebut terdapat pada variabel dependen (Y) dimana penelitian tersebut menerapkan model pembelajaran gamification untuk melihat partisipasi siswa, sedangkan penelitian ini melihat minat belajar siswa terhadap mata pelajaran PAI. Selain itu, objek ujiannya adalah siswa sekolah dasar, sedangkan objek penajakkannya adalah siswa sekolah menengah.¹³

5. Penelitian yang dilakukan oleh Arde Magareta (2022), dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Berbantu Gamifikasi Terhadap Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS) Kelas X Pembelajaran Biologi Di SMA”. Dari hasil penelitian terlihat dari rata-rata post-test kelas eksperimen yang lebih tinggi yaitu sebesar 82,86, sedangkan nilai post-test kelas kontrol sebesar 72,91. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan. Perbedaan penelitian tersebut terdapat pada variabel independen (X) penelitian ini menggunakan model pembelajaran campuran berbantuan gamifikasi, sedangkan ujian ini menggunakan model pembelajaran gamifikasi. Kemudian pada variabel

¹³ Sufyan Syafiq Rahmatullah, Ahmad Mulyadiprana, and Nana Ganda, “Pengaruh Model Pembelajaran Gamification Terhadap Partisipasi Siswa Kelas VI Sekolah Dasar,” *PADARINGAN (Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi)* 4, no. 3 (2022): 150–63.

dependen (Y) dimana penelitian tersebut menerapkan model pembelajaran gamification untuk melihat keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS), sedangkan penelitian ini melihat minat belajar siswa.¹⁴

6. Penelitian yang dilakukan oleh Iin Andriyani (2023), dengan judul “Pengaruh Penggunaan Gamification Quizwhizzer Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa Kelas V SDN Karangantu”. Hasil dari pengujian ini menunjukkan bahwa kemampuan memahami orang secara mendalam siswa kelas V SDN Karangantu meningkat rata-rata sebesar 17,91%, yang ditunjukkan oleh hasil sebelum dan sesudah tes. Selain itu hasil uji spekulasi dengan menggunakan matched example t-test mendapat nilai $0.000 < 0.05$, artinya adanya pengaruh terhadap kecerdasan emosional, hal ini dapat diartikan sebagai H_a diakui dan H_0 diberhentikan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pemanfaatan media pembelajaran gamifikasi Quizwhizzer terhadap kemampuan mengapresiasi individu siswa kelas V tingkat mendalam. Perbedaan penelitian tersebut terdapat pada variabel dependen (Y) dimana penelitian tersebut menerapkan model pembelajaran gamification untuk melihat kecerdasan emosional siswa, Sementara itu, penelitian ini meneliti minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Disadari

¹⁴ MAGARETA ARDE, “PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING BERBANTUAN GAMIFIKASI TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR TINGKAT TINGGI (HOTS) KELAS X PEMBELAJARAN BIOLOGI DI SMA” (UIN RADEN INTAN LAMPUNG, 2022).

bahwa subjek ujian ini adalah siswa sekolah dasar pada kelas V, sedangkan penjangkauan ini menjangkau siswa sekolah menengah pada kelas XI.¹⁵

7. Penelitian yang dilakukan oleh Adinda Fitra (2019), dengan judul “Pengaruh Gamifikasi Pada Program Loyalitas Terhadap Loyalitas Pengguna Marketplace”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pengalaman penggunaan gamifikasi mempunyai pengaruh terhadap loyalitas pengguna marketplace. Perbedaan penelitian tersebut terdapat pada variabel dependen (Y) dimana penelitian tersebut menggunakan gamifikasi untuk melihat pengaruh loyalitas pengguna marketplace, sedangkan penelitian ini melihat minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI.¹⁶
8. Penelitian yang dilakukan oleh Asmaul Husna (2023), dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Talking Stick Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi di SMA Negeri 5 Pekanbaru”. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran Talking Stick terhadap keunggulan siswa dalam belajar. Hal ini terlihat dari presentasi yang dihasilkan mengalami peningkatan sebesar 8,82 persen. Perbedaan penelitian tersebut terdapat pada variabel independen (X) penelitian tersebut menggunakan model pembelajaran talking stick untuk mengetahui minat belajar siswa pada

¹⁵ Iin Andriyani, “PENGARUH PENGGUNAAN GAMIFICATION QUIZWHIZZER TERHADAP KECERDASAN EMOSIONAL SISWA KELAS V SDN KARANGANTU” (Universitas Pendidikan Indonesia, 2023).

¹⁶ Adinda Fitra Rahmawanti Dewi, “Pengaruh Gamifikasi Pada Program Loyalitas Terhadap Loyalitas Pengguna Marketplace Dengan Menggunakan Expectation-Confirmation Model (ECM)” (Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah ..., 2019).

mata pelajaran Geografi, sedangkan penelitian ini menggunakan model pembelajaran *gamification* untuk melihat minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI.¹⁷

9. Penelitian yang dilakukan oleh Binti Sofiatul Amalia (2022), dengan judul “Pengaruh Gamifikasi Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMPN 07 Kota Batu”. Dilihat dari hasil uji t diperoleh nilai sebesar $0,033 < 0,05$, artinya terdapat pengaruh yang sangat besar. perbedaan besar antara hasil belajar siswa normal. bertanggung jawab dan kelas ujian. Perbedaan pada pengujian ini terdapat pada variabel (Y) dimana penelitian tersebut menggunakan gamifikasi untuk melihat hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Sedangkan penelitian ini menggunakan gamifikasi untuk melihat minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA, sedangkan penelitian tersebut adalah siswa kelas VII SMP.¹⁸
10. Penelitian yang dilakukan oleh Dinda Ayu dan Endra Murti (2018), dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian pada Siswa Kelas X Akutansi G SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018”. Hasil

¹⁷ Asmaul Husna, “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Talking Stick Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Di SMA Negeri 5 Pekanbaru” (UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU, 2023).

¹⁸ Binti Sofiatul Amalia, “Pengaruh Gamifikasi Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMPN 06 Kota Batu” (IAIN Kediri, 2022).

pengujian menunjukkan bahwa Pemanfaatan model pembelajaran yang bermanfaat dengan memperhatikan gamifikasi juga dapat lebih mengembangkan hasil pembelajaran materi jurnal yang disesuaikan di kelas. Hasil belajar siswa teratas pada post test sebesar 10,71% meningkat menjadi 82,14%. KKM tersebut dicapai oleh 23 siswa atau 82,14 persen yang lulus posttest. Artinya terdapat perbedaan kemampuan siswa pada hasil belajar pre-test dan post-test. Hasilnya, peningkatan hasil belajar dapat dicapai ketika model pembelajaran kooperatif digunakan. Perbedaan penelitian tersebut terdapat pada variabel dependent (Y) dimana penelitian tersebut menerapkan model pembelajaran untuk melihat hasil belajar siswa, sedangkan penelitian ini untuk melihat minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Kemudian penelitian tersebut variabel independen (X) fokus membahas mengenai model pembelajaran kooperatif i, sedangkan penelitian ini fokus membahas hanya pada model pembelajaran gamifikasi.¹⁹

¹⁹ Dinda Ayu Yusia Wastari and Endra Murti Sagoro, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian Pada Siswa Kelas X Akuntansi G SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018," *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia* 7, no. 8 (2018).