

ABSTRAK

Khairul Rozik, Ahmad. 1212020009 : *Penerapan Pendekatan Pembelajaran Gamifikasi Berbantu Media Educandy Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI* (Penelitian quasy experiment Di Kelas VII SMP NEGERI 72 Kota Bandung)

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam akibat rendahnya motivasi belajar, metode pembelajaran yang monoton, serta kurangnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran sehingga proses pembelajaran tidak maksimal dan hasil belajar siswa rendah.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: (1) Hasil belajar siswa sebelum menggunakan gamifikasi berbantu media *educandy* pada mata pelajaran PAI, (2) Penerapan pembelajaran berbasis gamifikasi berbantu media *educandy* pada mata pelajaran PAI, dan (3) Sejauhmana pembelajaran berbasis gamifikasi berbantu media *educandy* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini berdasarkan pemikiran bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti dapat ditingkatkan melalui penerapan berbagai strategi dan metode pembelajaran antara lain Penerapan pembelajaran gamifikasi berbantu media *educandy*. Oleh karena itu, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan pembelajaran gamifikasi berbantu media *educandy*.

Metode dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment desain pretest-posttest control group*. Populasi penelitian adalah siswa kelas VII SMP Negeri 72 Kota Bandung Tahun Ajaran 2024/2025, dengan sampel dua kelas yaitu VII A sebagai kelas kontrol dan VII D sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data menggunakan tes *pretest* dan *posttest* serta observasi. Data dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis (uji t), dan uji gain.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Hasil belajar siswa sebelum menggunakan gamifikasi berbantu media *educandy* tergolong cukup, namun belum optimal sesuai KKM. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum perlakuan, hasil belajar siswa di kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata 50,50 dengan standar deviasi 14,404, sedangkan kelas kontrol memiliki rata-rata 35,00 (2) Penerapan pembelajaran berbasis gamifikasi berbantu media *educandy* dilakukan dengan melibatkan siswa secara aktif melalui permainan interaktif seperti kuis, matching, dan anagram sehingga meningkatkan antusiasme belajar, (3) Terdapat peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Setelah penerapan pembelajaran berbasis gamifikasi berbantu media *Educandy*, nilai rata-rata kelas eksperimen meningkat menjadi 77,00 dengan standar deviasi 7,263, menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dan distribusi nilai yang lebih merata. Sementara itu, kelas kontrol hanya mengalami peningkatan rata-rata menjadi 58,00 dengan standar deviasi 11,566. Dengan demikian, penerapan pembelajaran berbasis gamifikasi berbantu media *educandy* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

Kata Kunci: Gamifikasi, *Educandy*, Hasil Belajar.