

## ABSTRAK

**Nanda Risye Arrizqiyah, 1202020116, 2024.** *Pengaruh Metode Pembelajaran Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Penelitian Pada Kelas XI SMA Karya Budi Cileunyi).*

Pendidikan sejarah Islam di sekolah menengah atas merupakan bagian penting dalam membina pemahaman siswa tentang sejarah dan nilai-nilai Islam. Namun, metode pembelajaran konvensional seringkali tidak meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pelajaran. Gamifikasi, yang menggunakan unsur mekanik permainan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi, diusulkan sebagai solusi untuk masalah ini. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas metode pembelajaran gamifikasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Penelitian ini menggunakan metode kuasi-eksperimen dengan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kelompok kontrol terdiri dari siswa yang belajar menggunakan metode pembelajaran konvensional, sedangkan kelompok eksperimen belajar menggunakan metode pembelajaran gamifikasi. Pengumpulan data dilakukan melalui tes sebelum dan sesudah pembelajaran (pretest dan posttest) untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Selain itu, lembar observasi digunakan untuk menilai keterlaksanaan metode pembelajaran gamifikasi

Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai N-gain skor untuk kelompok kontrol IPS 1 adalah 0,193, sedangkan untuk kelompok eksperimen IPS 3 adalah 0,360. Berdasarkan tabel N-gain, persentase efektivitas metode pembelajaran gamifikasi untuk kelompok eksperimen adalah 70%, yang menunjukkan efektivitas tinggi (N-gain > 70). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran gamifikasi memiliki pengaruh yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah menengah atas. Selain itu, observasi pembelajaran menunjukkan bahwa hampir semua aspek pelaksanaan metode gamifikasi terlaksana dengan baik, dengan persentase keterlaksanaan sebesar 90,90%. Hal ini menunjukkan bahwa metode ini tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar, tetapi juga dapat diimplementasikan dengan baik di kelas.

Penelitian ini menyarankan penerapan gamifikasi sebagai metode pembelajaran alternatif untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, serta untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik dalam pendidikan sejarah Islam. Gamifikasi dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan mempertahankan minat mereka terhadap pelajaran.

**Kata Kunci:** Gamifikasi, metode pembelajaran, hasil belajar, sekolah menengah atas.