

Evaluasi Efektivitas Gamification dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Pembelajaran Al-Qur'an di SDIT Bina Insan Banyuresmi

***Fitri Nurlatifah Azzahra¹, Bilal Zakawali Al-Fathoni², Siti Wifa Uswatussholihah³, Taupik Hamdani⁴, Rahayu Karyadinata⁵**

^{1,2,3,4,5} Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, Indonesia

Email : fitrinurlatifah258@gmail.com¹, bilalzalfathoni92@gmail.com², wifauswah1@gmail.com³, hamdanitaupik27@gmail.com⁴, rahayukaryadinata@gmail.com⁵

DOI: <https://doi.org/10.63142/educompassion.v2i3.304>

Received: 7 Juli 2025	Revised: 7 Agustus 2025	Accepted: 10 Agustus 2025	Published: 17 Agustus 2025
-----------------------	-------------------------	---------------------------	----------------------------

Abstract :

This study aims to evaluate the effectiveness of gamification in enhancing students' understanding of Qur'anic learning materials at SDIT Bina Insan Banyuresmi. The scope of this study includes the implementation of gamifikasi-based learning approaches within the context of Islamic elementary education. The research employed a quantitative method using a one-group pretest-posttest experimental design. The sample consisted of 25 sixth-grade students. A written test was used as the research instrument. Descriptive analysis showed an increase in the mean score from 77.84 to 84.60. The Wilcoxon Signed Ranks Test indicated a significance value of 0.003 ($p < 0.05$), confirming a significant difference between pretest and posttest scores. Although the average N-Gain score was affected by outliers, most students experienced moderate improvement. In conclusion, gamification has proven to be significantly effective in improving students' understanding of Qur'anic materials, particularly in fostering active and enjoyable learning environments.

Keywords : *Gamification, Qur'anic Comprehension, Islamic Elementary Education, Learning Evaluation, Instructional Innovation.*

Abstrak :

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan gamifikasi dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran Al-Qur'an di SDIT Bina Insan Banyuresmi. Ruang lingkup kajian ini mencakup penerapan pendekatan pembelajaran inovatif berbasis permainan dalam konteks pendidikan dasar Islam. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen satu kelompok pretest dan posttest. Sampel terdiri dari 25 siswa kelas VI. Instrumen yang digunakan adalah tes tertulis. Hasil analisis deskriptif menunjukkan adanya peningkatan rata-rata skor dari 77,84 menjadi 84,60. Hasil uji Wilcoxon Signed Ranks menunjukkan nilai signifikansi 0,003 ($p < 0,05$), menandakan perbedaan yang signifikan antara hasil sebelum dan sesudah perlakuan. Meski terdapat penurunan rata-rata skor N-Gain akibat data outlier, sebagian besar siswa mengalami peningkatan dengan kategori sedang. Kesimpulannya, penggunaan gamifikasi secara signifikan dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran Al-Qur'an, terutama dalam konteks pembelajaran aktif dan menyenangkan.

Kata Kunci: Gamifikasi, Pemahaman Al-Qur'an, Pendidikan Dasar Islam, Evaluasi Pembelajaran, Inovasi Pembelajaran.



Copyrights © Author(s). This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0). All writings published in this journal are personal views of the author and do not represent the views of this journal and the author's affiliated institutions.

PENDAHULUAN

Edukasi Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya yang berkaitan dengan Al-Qur'an, berperan vital dalam mengembangkan kepribadian religius bagi anak-anak sejak usia dini. topik bacaan suci tidak hanya mengajarkan teknik membaca serta menghafal ayat-ayat suci, tapi juga menanamkan prinsip-prinsip moral dan spiritual sebagai pondasi bagi kepribadian Islami. Namun, dalam realisasinya, proses pembelajaran bacaan suci di tingkat sekolah dasar sering kali menghadapi berbagai kendala, seperti kurangnya ketertarikan siswa, metode pengajaran yang membosankan, serta rendahnya partisipasi aktif siswa di dalam kelas. Hal ini menyebabkan pencapaian belajar menjadi tidak optimal dan pemahaman siswa terhadap substansi dan makna bacaan suci menjadi tidak mendalam. Salah satu solusi agar pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan, serta melibatkan seluruh siswa dalam aktivitas adalah dengan memanfaatkan teknologi berupa permainan edukatif, yang dapat membuat proses belajar lebih seru (Safroni et al., n.d.).

Dalam zaman digital saat ini, cara belajar yang konvensional sering kali dianggap kurang mampu menarik perhatian siswa, khususnya dalam pelajaran Al-Qur'an. Metode berfungsi sebagai alat bantu bagi seorang pengajar dalam memberikan materi kepada siswa agar mereka tidak merasa jenuh dan khawatir tertinggal dalam belajar (Hidayah et al., n.d.). Cara guru dalam mengelola kelas sangatlah penting karena akan mengembangkan keberhasilan guru dalam mengatasi kejenuhan belajar siswa (Tanjung & Namora, 2022). Pemanfaatan elemen-elemen dari dunia game, semisal perolehan poin, berbagai tantangan seru, dan pemberian hadiah menarik, menawarkan pendekatan yang inovatif guna mendorong antusiasme serta keikutsertaan aktif para pelajar dalam kegiatan belajar-mengajar. Walaupun cara ini sudah jamak digunakan di banyak disiplin ilmu, kajian mendalam tentang efektivitasnya secara khusus dalam pembelajaran Al-Qur'an jumlahnya masih tergolong minim (Lee & Hammer, 2011).

Penerapan gamifikasi terbukti ampuh membantu siswa mendalami ajaran Islam dengan cara yang asyik dan berkesan, serta mewujudkan suasana belajar yang hidup. Hal ini secara bersamaan mampu meningkatkan semangat belajar siswa dalam mata pelajaran PAI. Ini menegaskan pentingnya pembaruan dalam metode mengajar agar siswa lebih aktif dan termotivasi dalam belajar (Azizah et al., 2024). Contohnya, fitur-fitur menarik dalam sebuah game, seperti kuis interaktif yang diakses lewat aplikasi, bisa dipakai saat mengajarkan ayat Al-Quran atau kisah-kisah dalam sejarah Islam.

Untuk melihat apakah cara ini benar-benar berhasil, riset ini memakai uji statistik Wilcoxon Signed Ranks Test (sebagai pengganti paired sample t-test karena datanya tidak normal) untuk mengukur perubahan nilai siswa sebelum dan sesudah pembelajaran Al-Qur'an dibuat lebih menarik dengan gamifikasi. Tujuan utama dari uji ini adalah untuk mencari tahu apakah ada perbedaan yang berarti dalam pemahaman siswa setelah metode pembelajaran yang memakai elemen game ini diterapkan. Dengan demikian, diharapkan temuan dari riset ini bisa menjadi bukti kuat bahwa gamifikasi adalah cara baru yang ampuh untuk membuat pembelajaran Al-Qur'an lebih efektif di sekolah dasar, terutama di SDIT Bina Insan Banyuwangi.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental tipe one group pretest-posttest design. Desain ini digunakan untuk mengetahui efektivitas penerapan gamifikasi dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Al-Qur'an di SDIT Bina Insan Banyuwangi. Subjek penelitian terdiri dari 25 siswa kelas VI yang dipilih secara purposive. Instrumen pengumpulan data berupa tes

pretest dan posttest untuk mengukur tingkat pemahaman siswa sebelum dan sesudah pembelajaran berbasis gamifikasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif dan inferensial, dimulai dengan uji normalitas (Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk), dilanjutkan dengan uji Wilcoxon Signed Ranks Test karena data tidak berdistribusi normal, serta perhitungan N-Gain Score untuk mengukur efektivitas peningkatan hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gamifikasi Pembelajaran Al-Qur'an

Di era serba digital ini, penggabungan konsep gamifikasi dengan dunia pendidikan telah membawa dampak transformatif terhadap metode pengajaran dan pembelajaran. Gamifikasi bukan hanya sekadar tren yang ramai diperbincangkan, melainkan sebuah strategi jitu untuk merevolusi pengalaman belajar di berbagai belahan dunia. Coba bayangkan sebuah ruang kelas yang memadukan kegembiraan bermain game dengan proses belajar yang bermakna, sehingga tercipta lingkungan yang memikat, partisipatif, serta membangkitkan motivasi tinggi pada diri siswa. Dalam konteks pendidikan, gamifikasi mengadopsi elemen-elemen khas permainan, seperti perolehan poin, pemberian lencana, dan kompetisi papan skor, dengan tujuan mengubah aktivitas belajar yang konvensional menjadi lebih menyenangkan dan memicu antusiasme (Vitty binti Fung Ah Chon et al., 2024).

Gamifikasi memanfaatkan komponen-komponen yang terdapat dalam permainan untuk menyelesaikan beragam persoalan dengan menggunakan pola pikir yang serupa saat bermain game. Hal ini dilakukan supaya pembelajaran daring menjadi lebih memikat, sehingga penggabungan antara aspek edukasi dan kesenangan (Gamifikasi) menjadi krusial. Penerapan berbagai elemen permainan bertujuan untuk memotivasi, menghibur, serta menarik perhatian peserta didik, dengan harapan tujuan pembelajaran dapat terealisasi. Dorongan bagi siswa untuk belajar salah satunya berasal dari kebutuhan akan respons segera, baik dari guru maupun sesama siswa, agar proses belajar mengajar terasa lebih partisipatif.

Pendekatan gamifikasi sudah banyak dipakai dalam pendidikan agama Islam dengan cara yang berbeda-beda (Safroni et al., n.d.). Biasanya, metode gamifikasi memakai unsur-unsur seperti perolehan poin, kompetisi, tugas menantang, dan hadiah dengan tujuan menumbuhkan semangat dan keaktifan siswa. Terbukti bahwa penerapan gamifikasi cukup ampuh untuk mendorong siswa agar lebih mendalami agama. Sejumlah riset memperlihatkan bahwa siswa yang belajar dengan gamifikasi jadi lebih tertarik untuk memahami konsep agama dan lebih siap mengamalkan ajaran agama dalam keseharian. Ini menghasilkan pengalaman belajar yang lebih seru dan interaktif, sehingga pemahaman dan penghayatan agama siswa pun meningkat. Penggunaan gamifikasi dalam pendidikan agama Islam membuka jalan baru untuk membuat pengajaran agama jadi lebih efektif. Dengan memanfaatkan unsur-unsur permainan seperti kompetisi dan hadiah, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih seru dan interaktif. Hasilnya, siswa jadi lebih bersemangat untuk mengikuti pelajaran agama, sehingga pemahaman dan pengamalan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari pun meningkat.

Menurut (Hidayati, 2021), ada empat cara utama untuk mempelajari Al-Qur'an bagi pemula. Keempat cara itu meliputi: Metode Suara (mengetahui suara dan cara melafalkan huruf), Metode Bertahap (belajar dari yang mudah hingga yang sulit), Metode Perbandingan (belajar melalui praktik, misalnya tajwid), dan Metode Kelembutan Anak (belajar melalui latihan, misalnya tajwid). Keempat metode belajar ini dibagi lagi menjadi tiga tingkat kesulitan, yaitu Tingkat Dasar (mudah), Tingkat Menengah (sedang), Tingkat Lanjut (sulit), dan Tingkat Mahir (lebih sulit).

Sementara itu, (Miranda et al., 2024) berpendapat bahwa memasukkan unsur

permainan ke dalam media pembelajaran adalah cara yang inovatif untuk membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi. Dalam pembelajaran Al-Qur'an, unsur-unsur seperti poin, level, tantangan, peringkat, lencana, dan umpan balik instan bisa diterapkan pada platform digital, misalnya aplikasi kuis interaktif atau game edukatif berbasis ayat. Contohnya, siswa bisa dapat poin setiap kali menjawab soal tajwid dengan benar, naik level setelah hafal surat, atau bersaing di peringkat kelas berdasarkan hafalan dan pemahaman makna. Dengan menggabungkan unsur permainan ke dalam proses belajar, media pembelajaran jadi lebih menarik dan bisa meningkatkan semangat siswa, serta membantu mereka memahami Al-Qur'an dengan cara yang lebih menyenangkan dan relevan.

Deskripsi Data Penelitian

Dalam penelitian ini, hanya satu kelompok kelas eksperimen yang menerima pengajaran dengan model gamifikasi pada pembelajaran Al-Qur'an. Sampel pada penelitian ini ialah siswa kelas VI yang berjumlah 25 orang diambil dari sebagian populasi di SDIT Bina Insan Banyuresmi. Penelitian dilakukan pada bulan April 2025 selama 3 hari. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar Al-Qur'an siswa antara sebelum dan sesudah diterapkan pembelajaran gamifikasi pada siswa kelas VI, maka disajikan data Nilai Pelajaran Al-Qur'an sebelum dan sesudah diberikan gamifikasi pada pembelajaran Al-Qur'an berikut ini :

Table 1. Pretest dan Posttest

No.	Nama Siswa	Skor Kemampuan Pemahaman	
		Pretest	Posttest
1	AGIS FEBBIOLA	75	82
2	AMANI AISYAH SULAEMAN	80	87
3	AQILAH NURAZIZAH	77	82
4	AZZAHRA AZISTIA PUTRI	70	87
5	FAIZA ALYA AZIZA	80	82
6	GALANG PRABUGALUH N	93	82
7	IRSYAD ERLANGGA S N	71	82
8	KHALISHA NAZLA NOOR	84	82
9	MUHAMMAD ALFATIH A	70	90
10	MUHAMMAD SAGARA G	70	80
11	NABILA NURFADHILAH	98	90
12	TORIQ ALWIKHADAFI	72	82
13	ABDURRAHMAN SAKHA A	78	84
14	AFRAHIN SIDQIA AISYAH	79	90
15	AMIRAH HASNA HAKIMAH	92	84
16	AQILLA SERUNI P	70	89
17	ARIF MUHAMAD RIDWAN	70	84
18	HASNA MAULIDA	79	84
19	KALYA QOTRUNNADA	70	84
20	LANGITRAFIFIRMANSYAH	81	84
21	MUHAMAD LATIP HAKIM	70	90
22	NADAFAZRIA SALSABILA	70	82
23	NIKEISHA AULIA N	97	90
24	SYEHA KIRANI KAMILAH P	70	84
25	TIRAYA ESHALAZZAHRA	80	78

Setelah data Protest (nilai sebelum penerapan Gamifikasi) dan postests (nilai setelah penerapan Gamifikasi) terkumpul, selanjutnya dari data tersebut dapat diketahui nilai-nilai berikut ini :

Tabel 2. Staitstik deskriptif

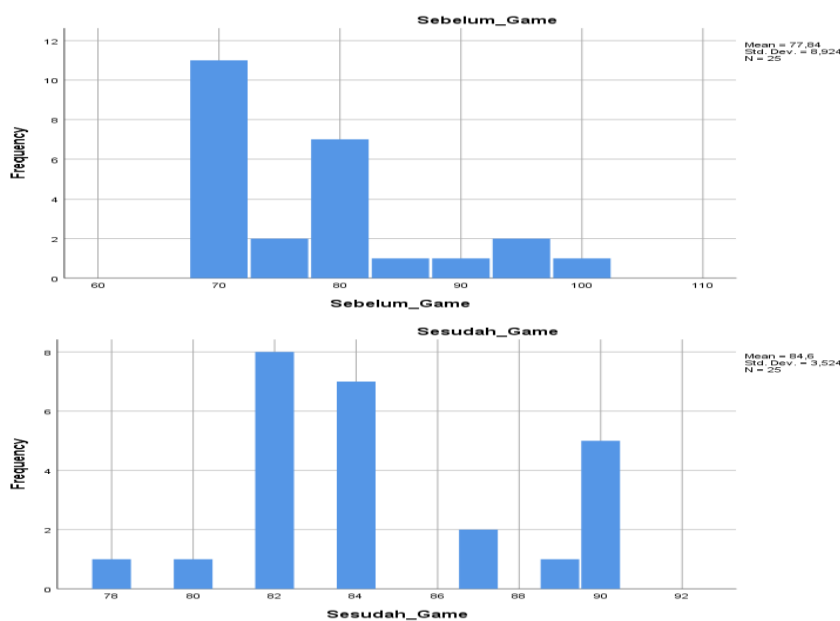
Sebelum_Gamifikasi	Mean	77,84	1,785
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	74,16
		Upper Bound	81,52
	5% Trimmed Mean	77,17	
	Median	77,00	
	Variance	79,640	
	Std. Deviation	8,924	
	Minimum	70	
	Maximum	98	
	Range	28	
	Interquartile Range	11	
	Skewness	1,081	,464
	Kurtosis	,231	,902
Sesudah_Gamifikasi	Mean	84,60	,705
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	83,15
		Upper Bound	86,05
	5% Trimmed Mean	84,64	
	Median	84,00	
	Variance	12,417	
	Std. Deviation	3,524	
	Minimum	78	
	Maximum	90	
	Range	12	
	Interquartile Range	6	
	Skewness	,386	,464
	Kurtosis	-,844	,902

Berdasarkan data yang dilampirkan, hasil deskriptik statistic dari dua kondisi : sebelum dan sesudah perlakuan (gamifikasi) terhadap nilai siswa, didapat Kesimpulan awal bahwa; *Mean* (rata-rata) skor siswa sebelum *Gamifikasi* adalah 77,84 sedangkan setelah gamifikasi adalah 84,60. Maka, interpretasi perbandingan kondisi sebelum dan sesudah rata-rata nya mengalami peningkatan sebesar 6,76 poin.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif statistik, dapat disimpulkan bahwa terdapat perubahan signifikan antara kondisi sebelum dan sesudah perlakuan gamifikasi. Rata-rata nilai sebelum gamifikasi adalah 77,84 dengan rentang *confidence interval* 95% antara 74,16 hingga 81,52. Sementara itu, setelah gamifikasi diterapkan, rata-rata meningkat menjadi 84,60 dengan *confidence interval* yang lebih sempit, yaitu 83,15 hingga 86,05. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata nilai sesudah gamifikasi tidak hanya lebih tinggi, tetapi juga lebih stabil dan pasti. Selain itu, variabilitas data mengalami penurunan yang

sangat signifikan, dari nilai varians sebesar 79,640 dan standar deviasi 8,924 sebelum gamifikasi menjadi varians 12,417 dan standar deviasi 3,524 setelah gamifikasi. Artinya, skor peserta didik menjadi lebih konsisten pasca intervensi melalui gamifikasi.

Dari segi nilai tengah, median juga mengalami peningkatan dari 77 menjadi 84, yang mengindikasikan bahwa mayoritas peserta memiliki nilai lebih tinggi setelah gamifikasi dibandingkan sebelumnya. Distribusi nilai juga menjadi lebih simetris, ditunjukkan oleh nilai skewness yang menurun dari 1,081 (miring ke kanan) menjadi 0,386. Sementara itu, nilai kurtosis berubah dari 0,231 menjadi -0,844, yang berarti distribusi data sesudah gamifikasi lebih datar dibandingkan distribusi normal, menunjukkan penyebaran nilai yang lebih merata. Adapun dari segi jangkauan data, rentang nilai menurun dari 28 menjadi 12, dan interkuartil range (IQR) turun dari 11 menjadi 6, yang memperkuat temuan bahwa data sesudah gamifikasi lebih homogen dan terfokus. Secara keseluruhan, statistik deskriptif ini memberikan gambaran kuat bahwa penggunaan gamifikasi memberikan dampak positif terhadap peningkatan dan konsistensi hasil belajar peserta didik.



Gambar 1. Histogram

Berdasarkan histogram distribusi frekuensi nilai Sebelum Gamifikasi dan Sesudah Gamifikasi, terlihat adanya perubahan signifikan dalam penyebaran nilai peserta didik. Pada histogram pertama (Sebelum Gamifikasi), distribusi nilai tampak cenderung miring ke kanan (*positive skew*), di mana sebagian besar peserta memperoleh nilai antara 70 hingga 80. Hal ini juga diperkuat oleh nilai skewness positif (1,081) yang mengindikasikan adanya nilai ekstrim tinggi yang mempengaruhi rata-rata. Selain itu, histogram menunjukkan adanya penyebaran nilai yang cukup lebar, dengan rentang nilai mencapai 28 poin dan standar deviasi sebesar 8,924, yang menandakan tingkat variabilitas nilai yang tinggi antar peserta.

Sementara itu, histogram kedua (Sesudah Gamifikasi) menunjukkan penyebaran data yang lebih merata dan terkonsentrasi pada rentang nilai yang lebih tinggi, yaitu antara 82 hingga 90. Distribusi ini lebih simetris dan mendekati distribusi normal, sebagaimana terlihat dari skewness yang menurun menjadi 0,386 dan kurtosis negatif (-0,844) yang menunjukkan bentuk distribusi yang lebih datar. Penurunan standar deviasi menjadi 3,524 serta penurunan rentang nilai menjadi 12 poin mengindikasikan bahwa

nilai peserta lebih homogen dan terpusat. Hal ini menguatkan bahwa setelah diberi perlakuan berupa permainan edukatif, tidak hanya terjadi peningkatan rata-rata nilai (dari 77,84 menjadi 84,60), tetapi juga penyebaran nilai yang lebih stabil dan seragam.

Visualisasi histogram ini mendukung analisis statistik deskriptif sebelumnya, bahwa penerapan metode gamifikasi mampu meningkatkan hasil belajar dan mereduksi kesenjangan capaian nilai peserta didik. Temuan ini selaras dengan teori pembelajaran konstruktivistik, di mana keterlibatan aktif peserta didik (Rosa et al., 2024) melalui pendekatan interaktif seperti permainan dapat meningkatkan pemahaman dan retensi materi. Selain itu, menurut teori *Experiential Learning* dari (Kolb, 1984), pembelajaran berbasis pengalaman seperti gamifikasi juga memperkuat siklus pembelajaran melalui tahapan konkret, refleksi, dan eksperimen aktif yang memperdalam pemahaman siswa.

Uji Normalitas Data

Langkah Selanjutnya yaitu, menguji asumsi (Normalitas data) menggunakan SPSS.26 sehingga menghasilkan output seperti tabel dibawah ini:

Tabel 3. Test Of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Sebelum_Gamifikasi	,190	25	,021	,820	25	,000
Sesudah_Gamifikasi	,248	25	,000	,876	25	,006

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas yang dilakukan dengan dua metode, yaitu Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) yang menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal. Kriteria pengambilan keputusan dalam uji normalitas menyatakan bahwa jika nilai Sig. (p-value) lebih besar dari 0,05, maka data dianggap berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai Sig. kurang dari atau sama dengan 0,05, maka data tidak berdistribusi normal.

Untuk data sebelum perlakuan (Sebelum Gamifikasi), nilai signifikansi Kolmogorov-Smirnov adalah 0,021 dan nilai Shapiro-Wilk adalah 0,000, yang keduanya berada di bawah ambang batas 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa distribusi data sebelum gamifikasi tidak normal. Sementara itu, pada data sesudah perlakuan (Sesudah Gamifikasi), nilai signifikansi Kolmogorov-Smirnov adalah 0,000 dan Shapiro-Wilk sebesar 0,006, yang juga berada di bawah 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa baik data sebelum maupun sesudah gamifikasi tidak memenuhi asumsi normalitas, sehingga analisis data lebih lanjut sebaiknya menggunakan uji statistik non-parametrik yang tidak mengasumsikan distribusi normal, seperti uji Wilcoxon Signed-Rank (Pallant, 2020).

Uji Hipotesis

- H₀ : Tidak terdapat perbedaan kemampuan pemahaman Al-Qur'an siswa sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan gamifikasi
- H₁ : Terdapat perbedaan kemampuan pemahaman Al-Qur'an siswa sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan gamifikasi.

Tabel 4. Wilcoxon Signed Ranks Test

N	Mean Rank	Sum of Ranks

Sesudah_Gamifikasi	Negative Ranks	6a	8,67	52,00
-				
Sebelum_Gamifikasi	Positive Ranks	19b	14,37	273,00
	Ties	0c		
	Total	25		

Sesudah_Gamifikasi < Sebelum_Gamifikasi

Sesudah_Gamifikasi > Sebelum_Gamifikasi

Sesudah_Gamifikasi = Sebelum_Gamifikasi

Hasil uji hipotesis menggunakan Wilcoxon Signed-Rank Test menunjukkan bahwa terdapat 19 peserta didik yang memperoleh nilai lebih tinggi setelah diberikan perlakuan pembelajaran berbasis gamifikasi, sedangkan hanya 6 peserta yang mengalami penurunan nilai, dan tidak terdapat peserta dengan nilai yang sama (ties) antara sebelum dan sesudah. Jumlah peringkat (sum of ranks) pada kelompok yang meningkat (positive ranks) adalah 273,00, jauh lebih besar dibandingkan kelompok yang menurun (52,00).

Tabel 5. Test Statistic

	Sesudah_Gamifikasi
	-
	Sebelum_Gamifikasi
Z	-2,976 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	,003

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative rank,

Secara statistik, diperoleh nilai Z sebesar -2,976 dan nilai signifikansi (Asymp. Sig. 2-tailed) sebesar 0,003. Karena nilai $p < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak, dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai sebelum dan sesudah penggunaan media gamifikasi, dengan kecenderungan nilai peserta didik meningkat setelah diberi perlakuan.

Temuan ini mendukung efektivitas pembelajaran berbasis gamifikasi dalam meningkatkan hasil belajar, selaras dengan teori konstruktivistik yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, serta pendekatan *experiential learning* oleh (Kolb, 1984), yang menekankan pembelajaran melalui pengalaman langsung.

Analisis N Gain Score

Tabel 6. N Gain

	Statistic	Std. Error
N_Gain_ Mean	-6,3469	21,73103
Persen 95% Confidence Interval Lower Bound	-51,1975	
for Mean Upper Bound	38,5038	

5% Trimmed Mean	9,6146	
Median	33,3333	
Variance	11805,945	
Std. Deviation	108,65517	
Minimum	-400,00	
Maximum	66,67	
Range	466,67	
Interquartile Range	46,67	
Skewness	-2,627	,464
Kurtosis	7,113	,902

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa rata-rata N-Gain skor adalah -6,35% atau -0,0635 dalam bentuk desimal. Angka ini menunjukkan bahwa secara umum, terjadi penurunan skor hasil belajar setelah penggunaan media gamifikasi dalam pembelajaran. Dalam klasifikasi gain menurut (Hake, 1998), skor N-Gain dibagi menjadi tiga kategori:

- Tinggi: $> 0,7$
- Sedang: $0,3 - 0,7$
- Rendah: $< 0,3$

Karena nilai rata-rata negatif, maka tidak hanya tergolong dalam kategori rendah, tetapi bahkan menunjukkan regresi atau kemunduran hasil belajar secara rata-rata. Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar siswa mengalami peningkatan (dibuktikan dengan nilai median sebesar 33,33%), kehadiran nilai-nilai ekstrem negatif (misalnya minimum -400%) sangat memengaruhi rata-rata keseluruhan menjadi negatif.

Hal ini juga sejalan dengan nilai skewness negatif yang tinggi (-2,627), yang menunjukkan bahwa distribusi data sangat miring ke kiri dan dipengaruhi oleh sejumlah kecil siswa yang mengalami penurunan tajam dalam skor. Oleh karena itu, meskipun pendekatan pembelajaran berbasis gamifikasi memiliki potensi, efektivitasnya dalam konteks ini tampaknya belum merata, dan perlu dilakukan evaluasi lebih lanjut terhadap implementasi, karakteristik peserta didik, atau faktor eksternal lain yang memengaruhi hasil.

Tabel 7. Rekapitulasi Kriteria Peningkatan berdasarkan N-Gain Skor

Kriteria Peningkatan	Jumlah Siswa	Persentase
Sedang (0,3 – 0,7)	13 siswa	52%
Rendah (0 < g < 0,3)	6 siswa	24%
Terjadi Penurunan	6 siswa	24%
Ties (0,00)	0 siswa	0%
Total	25 siswa	100%

Berdasarkan perhitungan N-Gain Skor terhadap hasil pretest dan posttest pada 25 peserta didik, diketahui bahwa mayoritas siswa (52%) mengalami peningkatan hasil belajar dalam kategori sedang ($g > 0,3-0,7$). Sementara itu, sebanyak 24% siswa berada dalam kategori rendah, dan 24% lainnya justru mengalami penurunan skor (N-Gain negatif). Tidak ditemukan siswa yang nilai posttest-nya sama persis dengan pretest (Ties = 0).

Walaupun sebagian besar siswa mengalami peningkatan, keberadaan 6 siswa dengan nilai negatif (penurunan hasil belajar) memberikan pengaruh besar terhadap nilai rata-rata N-Gain yang menjadi -6,35% (atau -0,063 dalam bentuk desimal). Bahkan, terdapat nilai ekstrim seperti penurunan hingga -400%, yang menunjukkan kemungkinan anomali atau pengaruh faktor non-instruksional seperti motivasi, kondisi kesehatan, atau faktor teknis saat ujian.

Dengan demikian, meskipun median N-Gain adalah positif (33,33%), yang menunjukkan peningkatan hasil belajar secara umum, distribusi data sangat dipengaruhi oleh outlier negatif, sehingga menurunkan rata-rata keseluruhan. Oleh karena itu, meskipun pendekatan pembelajaran berbasis gamifikasi memberikan dampak positif bagi sebagian besar siswa, tetap diperlukan evaluasi dan tindak lanjut terhadap beberapa siswa yang mengalami penurunan agar intervensi pembelajaran bisa lebih efektif dan merata.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data pretest dan posttest yang dilakukan terhadap 25 siswa SDIT Bina Insan Banyuresmi, ditemukan bahwa penerapan gamification dalam pembelajaran Al-Qur'an memberikan dampak positif namun belum merata terhadap peningkatan pemahaman siswa. Hasil deskriptif menunjukkan rata-rata skor pretest sebesar 77,84 meningkat menjadi 84,60 pada posttest, dengan penurunan nilai varians dan standar deviasi yang signifikan, mengindikasikan bahwa skor siswa setelah penerapan gamifikasi menjadi lebih stabil dan homogen. Median skor juga mengalami kenaikan dari 77 menjadi 84, yang memperkuat adanya perbaikan pada nilai tengah populasi. Namun, hasil uji normalitas (Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk) menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal, baik sebelum maupun sesudah perlakuan. Oleh karena itu, digunakan uji non-parametrik Wilcoxon Signed Ranks Test, yang menghasilkan nilai $Z = -2,976$ dan $p = 0,003$ ($p < 0,05$). Ini menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara skor sebelum dan sesudah perlakuan, yang berarti gamifikasi efektif secara statistik meningkatkan pemahaman siswa.

Lebih lanjut, analisis N-Gain menunjukkan bahwa rata-rata N-Gain adalah -6,35% (atau -0,063 secara desimal), yang secara teknis menunjukkan penurunan. Namun, mayoritas siswa (52%) justru mengalami peningkatan dengan kategori sedang, dan 24% dalam kategori rendah, sedangkan 24% lainnya mengalami penurunan nilai. Nilai ekstrem negatif dari sebagian kecil siswa sangat mempengaruhi rata-rata N-Gain secara keseluruhan, yang menunjukkan adanya outlier. Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa gamification efektif dalam meningkatkan pemahaman sebagian besar siswa, namun implementasinya perlu disempurnakan agar manfaatnya dapat dirasakan secara merata oleh seluruh peserta didik. Hal ini dapat dilakukan dengan diferensiasi metode, penguatan motivasi belajar, serta pendampingan khusus bagi siswa yang mengalami hambatan.

Diharapkan penggunaan gamifikasi dapat terus dikembangkan dan disesuaikan dengan karakteristik siswa. Guru perlu melakukan evaluasi berkala terhadap strategi pembelajaran berbasis gamifikasi yang digunakan, serta memberikan bimbingan tambahan bagi siswa yang belum menunjukkan peningkatan signifikan. Sekolah diharapkan dapat mendukung inovasi pembelajaran seperti gamifikasi dengan menyediakan sarana yang memadai dan pelatihan bagi guru dalam merancang media pembelajaran interaktif yang menarik dan edukatif. Penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan jumlah sampel yang lebih besar, pendekatan campuran kuantitatif dan kualitatif, serta melihat dampak gamifikasi dalam aspek lain seperti motivasi belajar, keterlibatan siswa, atau keterampilan berpikir kritis.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, S. S., Syahidin, & Anwar, S. (2024). IMPLEMENTASI MODEL GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI SISWA PADA PELAJARAN PAI DI SMAN 13 BANDUNG. *Jurnal P4I, Vol 4 No 4*.
- Hidayah, N., Abdurrahman, U. K. H., & Pekalongan, W. (n.d.). *Efektivitas Penerapan Metode Game-Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Kelas VI DI MIS Sidorejo Tirto Pekalongan*. <http://e-journal.uingusdur.ac.id/index.php/ijiee>
- Hidayati, N. (2021). Teori Pembelajaran Al Qur'an. *Al Furqan: Jurnal Ilmu Al Quran Dan Tafsir, 4(1)*, 29–40. <https://doi.org/10.58518/alfurqon.v4i1.635>
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience As The Source Of Learning And Development*. <http://www.learningfromexperience.com/images/uploads/process-of-experiential-learning.pdf>
- Lee, J. J., & Hammer, J. (2011). *Gamification in Education: What, How, Why Bother?* (Issue 2). <https://www.researchgate.net/publication/258697764>
- Miranda, A., Rahmawati, S., & Adiyono. (2024). GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN AL-QUR'AN DAN HADITS DI MADRASAH ALIYAH: MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PARTISIPASI SISWA. *FIKRUNA: Jurnal Ilmiah Kependidikan Dan Kemasyarakatan, Vol. 7, No 2(juni-desember)*. <https://doi.org/10.56489/fik.v4i2>
- Pallant, J. (2020). *SPSS; Survival Manual A Step by Step Guide to Data Analysis Using IBM SPSS; 7th Edition*. www.routledgetextbooks.com/textbooks/9781760875534
- Rosa, E., Destian, R., & Agustian, A. (2024). Inovasi Model dan Strategi Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. In *Journal of Education Research* (Vol. 5, Issue 3).
- Safroni, S., Hidayah, U., Tinggi, S., Islam, A., & Probolinggo, M. (n.d.). *STRATEGI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA*.
- Tanjung, W. U., & Namora, D. (2022). Kreativitas Guru dalam Mengelola Kelas untuk Mengatasi Kejenuhan Belajar Siswa di Madrasah Aliyah Negeri. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah, 7(1)*, 199–217. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7\(1\).9796](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(1).9796)
- Vitty binti Fung Ah Chon, Sabariah bte Sharif, & Nuryati binti Md. Saleh. (2024). Gamification for Enhancing Students' Learning Motivation: A Systematic Review. *Journal of Cognitive Sciences and Human Development, 10(2)*, 19–41. <https://doi.org/10.33736/jcshd.7231.2024>