

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
GAMIFIKASI TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR DI SMP
MUHAMMADIYAH 04 MEDAN**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam*

Oleh

RAENY SURYA
NPM: 2201020260



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2026**

PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, yang telah mengantarkan saya hingga ke titik ini. Semogai ilmu yang telah saya peroleh dapat bermanfaat bagi banyak orang. Aamiin.

Karya ilmiah ini saya persembahkan dengan penuh cinta

Kepada Keluarga Tercinta :

Bapak

Mama

Abang & Kakak

Motto:

“Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(QS. Al-Baqarah 2:286)

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Raeny Surya
NPM : 2201020260
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (1)
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi dengan judul **Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi Terhadap Minat dan Hasil Belajar di SMP Muhammadiyah 04 Medan** merupakan karya asli saya. Jika kemudian hari skripsi ini hasil dari plagiarisme, maka saya bersedia ditindak lanjut sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Medan, 14 Maret 2026
Yang Menyatakan


Raeny Surya
2201020260

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
GAMIFIKASI TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR DI SMP
MUHAMMADIYAH 04 MEDAN**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas – Tugas Dan Memenuhi Syarat – Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Agama Islam*

Oleh :

RAENY SURYA
NPM : 2201020260

Program Studi Pendidikan Agama Islam

Pembimbing



Dr. Nurzannah, M.Ag

**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2026**

Nomor : Istimewa
Lampiran : 3 (tiga) Exemplar
Hal : Skripsi


Medan, 14 Maret 2026

**Kepada Yth: Bapak Dekan Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Di
Medan**

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca, meneliti, dan memberi saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi mahasiswa **Raeny Surya** yang berjudul "**Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi Terhadap Minat dan Hasil Belajar di SMP Muhammadiyah 04 Medan**". Maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima dan di ajukan pada sidang Munaqasah untuk mendapat gelar Strata Satu (S1) dalam Ilmu Pendidikan pada Fakultas Agama Islam UMSU. Demikianlah kami sampaikan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing

Dr. Nurzannah, M.Ag



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan
Nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/III/2019
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66224567 - 6631003

<http://fai@umsu.ac.id> fai@umsu.ac.id [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#)



LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini disusun oleh

Nama Mahasiswa : Raeny Surya
NPM : 2201020260
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi Terhadap Minat dan Hasil Belajar di SMP Muhammadiyah 04 Medan

Disetujui dan memenuhi persyaratan untuk diajukan dalam ujian mempertahankan skripsi.

Medan, 14 Maret 2026

Pembimbing

Dr. Nuzannah, M.Ag

DISETUJUI OLEH:
KETUA PROGRAM STUDI

Assoc. Prof. Dr. Husrin Rudi Setiawan, M.Pd.I

Dekan,



Assoc. Prof. Dr. Zailani, MA

BERITA ACARA PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Ujian Skripsi Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara oleh :

Nama Mahasiswa : Raeny Surya
NPM : 2201020260
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Semester : VIII
Tanggal Sidang : 17/04/2026
Waktu : 08.00 s.d selesai

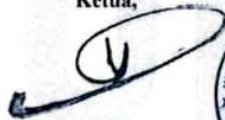
TIM PENGUJI

PEMBIMBING : Dr. Nurzannah, M.Ag
PENGUJI I : Dr. Robie Fanreza, M.Pd.I
PENGUJI II : Dr. Arwin Juli Rakhmadi, MA



PANITIA PENGUJI

Ketua,



Assoc. Prof. Dr. Zailani, M.Pd.



Sekretaris,



Assoc. Prof. Dr. Rizka Harfiani, M.Psi

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN KEPUTUSAN BERSAMA
MENTERI AGAMA DAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
REPUBLIK INDONESIA**

Nomor: 158 th. 1987

Nomor: 0543bJU/1987

Transliterasi dimaksudkan sebagai pengalih-huruf dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Transliterasi Arab-Latin di sisi ialah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf Latin beserta perangkatnya.

1. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab, yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian dilambangkan dengan huruf dan tanda secara bersama-sama. Di bawah ini daftar huruf Arab dan transliterasinya.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Sa	S	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	H	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Z	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syim	Sy	es dan ye
ص	Sad	S	es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	D	de (dengan titik di bawah)
ط	Ta	T	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	Z	zet (dengan titik di bawah)
ع	'Ain	'	Komater balik di atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Waw	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

2. Vokal

Vokal bahasa Arab adalah seperti vokal dalam bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau monoflog dan vokal rangkap atau diflong.

a. Vokal Tunggal

Vokal tunggal dalam bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harkat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
َ	Fathah	A	a
ِ	Kasrah	I	i
ُ	Dammah	U	u

b. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harkat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf yaitu:

Tanda dan Huruf	Nama	Gabungan Huruf	Nama
َـ ي	fathah dan ya	Ai	a dan i
َـ و	fathah dan waw	Au	a dan u

Contoh:

kataba: كتب

fa'ala: فعل

kaifa: كيف

c. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harkat huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
َـ ا	fathah dan alif atau ya	Ā	a dan garis di atas
ِـ ي	kasrah dan ya	Ī	i dan garis di atas
ُـ و	dammah dan wau	Ū	u dan garis di atas

Contoh:

qala: قال

rama: رما

qila: قيل

d. Ta Marbūtah

Transliterasi untuk ta marbutah ada dua:

- 1) Ta *marbutah* hidup

Ta marbutah yang hidup atau mendapat harkat *fathah*, *kasrah*, dan *dammah*, transliterasinya (t).

2) Ta *marbutah* mati

Ta marbutah yang mati mendapat harkat *sukun*, transliterasinya (ha)

3) Kalau pada kata yang terakhir dengan ta marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta marbutah itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

- *raudah al-atfal* - *raudatul atfal*: روضة الاطفال
- *al-Madinah al-munawwarah*: المدينة المنورة
- *talhah*: طلحة

e. Syaddah (tasydid)

Syaddah atau *tasydid* yang pada tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda *syaddah* atau tanda *tasydid*, dalam transliterasi ini tanda *tasydid* tersebut dilambangkan dengan huruf, yaitu yang sama dengan huruf yang diberi tanda *syaddah* itu.

Contoh:

- *rabbana*: ربنا
- *nazzala*: نزل
- *al-bir*: البر
- *al-hajj*: الحج
- *nu'ima*: نعم

f. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu: ال namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiah* dan kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamariah*.

1) Kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiah*

Kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiah* ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf (I) diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

2) Kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamariah*

Kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamariah* ditransliterasikan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai pula dengan bunyinya. Baik diikuti huruf *syamsiah* maupun *qamariah*, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanda sempang.

Contoh:

- *ar-rajulu*: الرجل

- as-sayyidatu: السيدة
- asy-syamsu: الشمس
- al-qalamu: القلم
- al-jalalu: الجلال

g. Hamzah

Dinyatakan di depan bahwa hamzah ditransliterasikan dengan apostrof. Namun, itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Bila hamzah itu terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif:

Contoh:

- ta'khuzuna: تأخذون
- an-nau': النوء
- syai'un: شئى
- inna: ان
- umirtu: امرت
- akala: اكل

h. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap, baik *fi'il* (kata kerja), *isim* (kata benda), maupun *huruf*, ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau *harkat* yang dihilangkan, maka dalam transliterasi ini penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

i. Huruf Kapital

Meskipun dalam tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut di gunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, diantaranya; huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilamana itu didahului oleh kata sandang, maka ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

- Wa mamuhammadunillarasul
- Inna awwalabaitinwudi'alimasilallazibibakkatamubarakan
- Syahru Ramadhan al-laz'unzilafihil-Qur'anu
- SyahruRamadhanal-laz'unzilafihil-Qur'anu
- Walaqdra'ahubilufuq al-mubin
- Alhamduliillahirabbil-'alamin

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan arabnya memang lengkap demikian dan kalua penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harkat yang dihilangkan, huruf kapital yang tidak dipergunakan.

Contoh:

- Nasrunminallahi wafathunqarib
- Lillahi al-amrujami'an
- Lillahil-amrujami'an
- Wallahubikullisyai'in 'alim

j. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan keafsehan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan ilmu *tajwid*. Karena itu peresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai ilmu *tajwid*.

ABSTRAK

Raeny Surya, 2201020260, Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi Terhadap Minat dan Hasil Belajar di SMP Muhammadiyah 04 Medan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi terhadap minat dan hasil belajar di SMP Muhammadiyah 04 Medan. Penelitian ini didapatkan atas asumsi bahwa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi dapat memberikan pengaruh terhadap minat sekaligus dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Arab. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-experimental* melalui rancangan *one group pretest-posttest*. Teknik Pengumpulan data menggunakan angket dan observasi. Hasil belajar diukur menggunakan tes berupa pilihan ganda, minat belajar dan gamifikasi diukur menggunakan angket. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas, uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test*. Hasil analisis menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi terhadap minat belajar dan hasil belajar. Terlihat pada nilai rata-rata hasil belajar siswa meningkat dari 6,55 pada pretest menjadi 10,62 pada posttest. Nilai rata-rata minat belajar siswa juga mengalami peningkatan dari 57 pada pretest menjadi 78,07 pada posttest. Hasil hipotesis pada hasil belajar menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dan pada minat belajar nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, yang menyatakan adanya pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Arab.

Kata Kunci: media pembelajaran interaktif, gamifikasi, minat belajar, hasil belajar, bahasa Arab, siswa SMP.

ABSTRACT

Raeny Surya, 2201020260, The Influence of Gamification-Based Interactive Learning Media on Interest and Learning Outcomes at SMP Muhammadiyah 04 Medan

This study aims to determine the effect of using interactive learning media based on gamification on interest and learning outcomes at SMP Muhammadiyah 04 Medan. This study is based on the assumption that using interactive learning media based on gamification can influence interest as well as improve students' learning outcomes in the Arabic language subject. This study uses a quantitative approach with a pre-experimental design through a one group pretest-posttest design. Data collection techniques used questionnaires and observation. Learning outcomes were measured using multiple-choice tests, while learning interest and gamification were measured using questionnaires. Data analysis was conducted through normality tests and hypothesis tests using paired sample t-tests. The analysis results indicate the influence of using gamification-based learning media on students' learning interest and learning outcomes. It is shown that the average score of students' learning outcomes increased from 6.55 in the pretest to 10.62 in the posttest. The average score of students' learning interest also increased from 57 in the pretest to 78.07 in the posttest. The hypothesis results for learning outcomes show a significance value of $0.000 < 0.05$, and for learning interest, the significance value is $0.000 < 0.05$, indicating that gamification-based interactive learning media has an effect on students' interest and learning outcomes in Arabic lessons.

Keywords: interactive learning media, gamification, learning interest, learning outcomes, Arabic, junior high school students.

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabaraktuh

Alhamdulillahirabbil 'Alamiin, puji syukur kehadirat Allah SWT yang karena berkat, karunia, dan hidayahNya penulis dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi Terhadap Minat dan Hasil Belajar di SMP Muhammadiyah 04 Medan”** dengan baik. Tidak lupa pula shalawat dan salam di hadiahkan kepada junjungan Nabi besar Muhammad SAW, semoga penulis serta pembaca bisa mendapatkan syafaat darinya hingga akhir zaman nanti. Aamiin Ya Rabbal'alamiin.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, peneliti banyak mendapat bantuan, dukungan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis dengan segala kerendahan hati mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak dan Mama tercinta, yang senantiasa memberikan doa, dukungan, motivasi, serta kasih sayang yang tiada henti kepada penulis. Doa serta ridha Bapak dan Mama menjadi kekuatan besar bagi penulis. Semoga Bapak dan Mama senantiasa diberikan kesehatan dan kebahagiaan.
2. Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Bapak Assoc. Prof. Dr. Zailani, M.A., selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Ibu Assoc. Prof. Dr. Rizka Harfiani, S.Pd.I., M.Psi., selaku Wakil Dekan I Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ketua Prodi PAI Bapak Assoc. Prof. Dr. Hasrian Rudi Setiawan, M.Pd.I., dan Sekretaris Prodi Ibu Mavianti, MA., yang telah memberikan petunjuk dan arahan dengan sabar selama proses perkuliahan.
6. Ibu Dr. Nurzannah, M. Ag., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam memberikan bimbingan dan arahan selama penyusunan skripsi ini. Penulis juga sangat menghargai kesabaran dan ketegasan beliau dalam membimbing, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
7. Ibu Zuliana, S.Pd.I., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan arahan selama perkuliahan, serta senantiasa bersedia membantu dalam memberikan bimbingan dan kebutuhan administrasi akademik.
8. Seluruh Staf/Pegawai Biro Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah membantu dalam

pengurusan berbagai berkas serta memberikan pelayanan administrasi selama perkuliahan.

9. Ibu Nadirah Hidayati Siregar, S.Pd.I., selaku Kepala SMP Muhammadiyah 04 Medan yang telah memberikan izin, kesempatan, serta memotivasi penulis selama pelaksanaan penelitian.
10. Bapak Gumilang Wibowo, M.Pd., selaku Ketua PCM Medan Helvetia yang telah banyak membantu serta memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis, termasuk saat penulis mengalami kesulitan selama penyusunan skripsi ini.
11. Ibu Ainun Mardiyah Nasution, S.Pd., yang telah memberikan motivasi serta nasihat untuk tetap sabar, serta menjadi teman berbagi cerita selama proses penyusunan skripsi ini. Dan Ibu Agustina Hutabarat, S.Pd., yang juga banyak memberikan nasihat-nasihat yang berharga bagi penulis.
12. Kak Santi tersayang, terima kasih atas kesediaannya yang selalu mendengarkan keluh kesah, memberikan doa, nasihat, serta dukungan tanpa henti. Meskipun terpisah jarak dan berada di kota yang berbeda, kakak tetap hadir memberikan perhatian dan selalu meyakinkan penulis bahwa penulis mampu menghadapi setiap kesulitan yang datang.
13. Tak lupa, kepada seseorang yang telah memberikan dukungan, bantuan, serta memfasilitasi penulis selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas perhatian, dukungan yang diberikan, serta kesediaannya menjadi tempat berbagi cerita. Segala bantuan yang diberikan sangat berarti bagi penulis.
14. Teman-teman Angkatan 2022 Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan kebersamaan, dukungan, serta saling membantu selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan baik isi maupun susunannya. Namun penulis sedang berupaya sedemikian rupa dan tetap mengharap kritikan dan saran yang membangun dari pembaca.

Medan, 14 Maret 2026
Penyusun

Raeny Surya
2201020260

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI	v
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Rumusan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
F. Sistematika Penulisan.....	7
BAB II LANDASAN TEORETIS.....	8
A. Kajian Pustaka	8
1. Hasil Belajar	8
2. Minat Belajar	13
3. Media Pembelajaran Interaktif.....	19
4. Gamifikasi.....	23
B. Kajian Penelitian Terdahulu.....	27
C. Kerangka Pemikiran	29
D. Hipotesis	30
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Pendekatan Penelitian.....	31
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	31
C. Populasi dan Sampel.....	31
D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel.....	32
E. Teknik Pengumpulan Data	33
F. Instrumen Penelitian	34
G. Analisis Instrumen Penelitian	35
H. Uji Prasyarat	36
I. Teknik Analisis.....	37

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	38
A. Deskripsi Institusi.....	38
B. Deskripsi Karakteristik Responden.....	41
C. Hasil Penelitian.....	41
1. Hasil Uji Instrumen.....	42
2. Hasil Skor Pretest dan Posttest	46
3. Uji Normalitas.....	50
4. Uji Hipotesis	51
D. Pembahasan	53
BAB V PENUTUP	58
A. Kesimpulan.....	58
B. Saran	58
DAFTAR PUSTAKA.....	60
LAMPIRAN.....	63

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kajian Penelitian Terdahulu	27
Tabel 3. 1 Desain Penelitian.....	31
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen.....	34
Tabel 4. 1 Keadaan Guru dan Pegawai	40
Tabel 4. 2 Keadaan Sarana dan Prasarana.....	40
Tabel 4. 3 Hasil Uji Validitas Tes Hasil Belajar	42
Tabel 4. 4 Uji Validitas Minat Belajar.....	43
Tabel 4. 5 Uji Validitas Gamifikasi	44
Tabel 4. 6 Uji Reliabilitas Hasil Belajar.....	45
Tabel 4. 7 Uji Reliabilitas Minat Belajar	46
Tabel 4. 8 Uji Reliabilitas Gamifikasi.....	46
Tabel 4. 9 Pretest Posttest Hasil Belajar.....	47
Tabel 4. 10 Minat Belajar.....	48
Tabel 4. 11 Interaksi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi.....	49
Tabel 4. 12 Uji Normalitas Hasil Belajar	50
Tabel 4. 13 Uji Normalitas Minat Belajar	51
Tabel 4. 14 Uji t Hasil Belajar.....	52
Tabel 4. 15 Uji t Minat Belajar.....	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Pemikiran..... 30

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Penelitian	63
Lampiran 2 Hasil SPSS Uji Validitas Hasil Belajar	70
Lampiran 3 Hasil SPSS Uji Validitas Minat Belajar	75
Lampiran 4 Hasil SPSS Uji Validitas Gamifikasi	81
Lampiran 5 Hasil SPSS Uji Reliabilitas Hasil Belajar	87
Lampiran 6 Hasil SPSS Uji Reliabilitas Minat Belajar	88
Lampiran 7 Hasil Uji Reliabilitas Gamifikasi	88
Lampiran 8 Hasil SPSS Uji Normalitas Hasil Belajar	89
Lampiran 9 Hasil SPSS Uji Normalitas Minat Belajar	89
Lampiran 10 Hasil SPSS Uji T Hasil Belajar	89
Lampiran 11 Hasil SPSS Uji t Minat Belajar	90
Lampiran 12 Pengajuan Judul	91
Lampiran 13 Berita Acara Bimbingan Proposal	92
Lampiran 14 Berita Acara Penilaian Proposal	93
Lampiran 15 Pengesahan Proposal	94
Lampiran 16 Surat Izin Penelitian	95
Lampiran 17 Berita Acara Bimbingan Skripsi	96
Lampiran 18 Surat Balasan Penelitian	97
Lampiran 19 Dokumentasi Kegiatan	98
Lampiran 20 Daftar Riwayat Hidup	100

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek dasar dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Dengan pendidikan, seseorang akan mendapatkan bimbingan, pengajaran, serta pelatihan untuk mengubah sikap, perilaku, dan kemampuan yang berguna untuk menghadapi tantangan dunia. Pendidikan tidak hanya diartikan sebagai proses transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai upaya berperikemanusiaan, yang menjadi sarana perwujudannya adalah tindakan dididik dan mendidik. Dengan demikian, keberhasilan pendidikan tidak hanya diukur dari pemahaman materi pelajaran saja, melainkan juga dari partisipasi dan kesadaran peserta didik dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran di dunia pendidikan perlu disusun secara efektif agar tujuan pendidikan dapat dicapai secara optimal, (Ibnu Asa, 2019).

Pandangan Islam turut menegaskan pentingnya proses belajar yang dilakukan secara sungguh-sungguh dan melibatkan partisipasi individu. Allah menjanjikan pahala yang banyak bagi individu yang menempuh jalan pencarian ilmu tersebut. Mencari ilmu merupakan jalan mulia yang dapat memberikan dampak di kehidupan dunia dan di kehidupan akhirat. Hal ini tercantum dalam sabda Rasulullah:

مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ بِهِ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ

“Barang siapa menempuh suatu jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga” (HR. Muslim)

Selain itu, Allah SWT juga berfirman dalam Surah Al-‘Alaq ayat 1:

اِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ

“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan”

Hadits dan ayat di atas menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran terdapat nilai dan keutamaan dalam pandangan Islam. Oleh sebab itu, pelaksanaan pembelajaran perlu disusun secara efektif agar mampu meningkatkan partisipasi dan kesungguhan peserta didik dalam proses belajar. Proses pembelajaran seharusnya tidak hanya dipahami sebagai kegiatan

penyaluran materi, tetapi sebagai proses yang membutuhkan rancangan sistematis guna mendorong partisipasi dan pemahaman peserta didik. Jika proses pembelajaran tidak menggambarkan nilai tersebut maka tujuan pembelajaran terbilang sulit dicapai secara optimal.

Keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat melalui hasil belajar yang telah dicapai peserta didik. Hasil belajar merupakan perubahan yang dialami oleh peserta didik setelah mengikuti rangkaian kegiatan pembelajaran, baik dari ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Selain itu, hasil belajar juga dapat dikatakan sebagai capaian yang diperoleh peserta didik dan diukur melalui hasil tes yang diberikan untuk mengetahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi pembelajaran. Hasil belajar juga menjadi dasar dalam melakukan evaluasi dan perbaikan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, hasil belajar dikatakan sebagai salah satu indikator penting dalam proses pembelajaran yang membutuhkan pengukuran secara objektif melalui tes, (Asrul et al., 2015).

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan di lokasi penelitian, hasil belajar peserta didik menunjukkan kondisi yang belum optimal. Hal ini terlihat dari hasil tes yang diperoleh peserta didik, di mana masih terdapat peserta didik yang memperoleh nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Keadaan ini menunjukkan bahwa penguasaan peserta didik terhadap materi pembelajaran masih tergolong rendah. Sehingga belum sepenuhnya sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Rendahnya hasil belajar peserta didik tidak terlepas dari berbagai faktor, baik dari dalam diri individu maupun dari lingkungan belajar. Salah satu faktor yang berperan penting dalam mendukung keberhasilan hasil belajar adalah minat belajar peserta didik. Minat belajar dapat dimaknai sebagai kecenderungan peserta didik yang ditandai dengan rasa senang, ketertarikan, perhatian, dan keinginan untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. Ketika peserta didik memiliki minat belajar yang tinggi, mereka cenderung menunjukkan antusiasme, fokus, serta kesungguhan dalam mengikuti pembelajaran.

Minat belajar memiliki peran penting karena menjadi kekuatan dari dalam diri peserta didik yang mendorong mereka untuk terlibat dalam kegiatan belajar secara sadar dan terus-menerus. Peserta didik yang memiliki minat belajar yang tinggi cenderung tidak belajar semata-mata karena kewajiban, melainkan karena adanya keinginan pribadi untuk memahami materi pembelajaran. Keadaan tersebut berdampak pada kualitas proses pembelajaran, sebab minat yang kuat membantu peserta didik lebih fokus dalam menerima informasi, dan mengingat apa yang telah dipelajari, sehingga hasil belajar dapat meningkat secara optimal. Minat belajar dapat dibentuk melalui proses pembelajaran yang disusun secara menarik. Lingkungan belajar, metode mengajar, serta media pembelajaran yang digunakan guru memiliki peran penting dalam menumbuhkan minat belajar peserta didik, (Riani, 2024).

Seiring dengan berkembangnya zaman, dunia pendidikan kerap dihadapkan dengan berbagai tantangan, terkhusus dalam menciptakan proses pembelajaran yang menarik sehingga peserta didik turut aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Namun, kenyataannya masih banyak guru yang menggunakan metode konvensional dan berpusat pada guru dengan keterbatasan pemanfaatan media pembelajaran yang sering kali menyebabkan peserta didik pasif dan tidak berminat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga hasil belajar peserta didik mengalami penurunan. Fenomena seperti ini sangat terlihat jelas dalam laporan data dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) tahun 2022 menunjukkan sekitar 40% peserta didik sekolah menengah pertama (SMP) memiliki minat belajar rendah, sehingga hasil belajar stagnan atau bahkan terjadi penurunan, (B. Lubis, 2022).

Fenomena rendahnya minat belajar tersebut sejalan dengan hasil observasi awal peneliti di lapangan. Guru cenderung menyampaikan materi secara satu arah, sehingga peserta didik kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Situasi ini berdampak pada rendahnya ketertarikan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran secara optimal. Kondisi tersebut tampak jelas pada pembelajaran Bahasa Arab, yang seringkali dianggap peserta didik sebagai mata pelajaran yang sulit karena struktur bahasanya rumit untuk

dipahami dan kosakatanya relatif banyak, serta pembelajaran yang sangat menekankan hafalan. Dengan adanya pemikiran tersebut, peserta didik cenderung kurang antusias dan kehilangan minat dalam mengikuti pembelajaran, sehingga terjadilah penurunan hasil belajar.

Permasalahan tersebut menuntut adanya inovasi dalam proses pembelajaran yang mampu meningkatkan antusiasme serta keterlibatan aktif peserta didik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menghadirkan media pembelajaran interaktif yang dirancang untuk melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran interaktif merupakan alat bantu yang menyajikan materi dengan memadukan unsur visual, audio, dan aktivitas interaktif. Penggunaan media ini penting karena dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, mengurangi kejenuhan, serta membantu peserta didik memahami materi yang selama ini dianggap sulit, khususnya pada pembelajaran Bahasa Arab.

Pemilihan media pembelajaran interaktif harus mempertimbangkan karakteristik peserta didik agar proses dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Peserta didik pada masa perkembangan teknologi saat ini umumnya terbiasa menggunakan perangkat digital serta lebih tertarik pada kegiatan belajar yang menampilkan unsur visual, tantangan, dan interaksi. Kondisi tersebut menuntut adanya pendekatan pembelajaran yang mampu menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekaligus meningkatkan keterlibatan mereka selama pembelajaran berlangsung. Salah satu bentuk media pembelajaran interaktif yang relevan dengan karakteristik tersebut adalah pembelajaran berbasis gamifikasi.

Gamifikasi merupakan konsep media pembelajaran yang menggabungkan elemen-elemen permainan ke dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan serta mendorong keaktifan peserta didik. Gamifikasi dalam penelitian ini digunakan sebagai inovasi pembelajaran dan diterapkan sebagai bentuk eksperimen untuk melihat pengaruhnya terhadap minat dan hasil belajar peserta didik. Melalui penerapan gamifikasi, pembelajaran Bahasa Arab diharapkan tidak lagi

dipersepsikan sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan, melainkan menjadi pengalaman belajar yang lebih menarik, sehingga minat belajar peserta didik meningkat dan berpengaruh positif terhadap hasil belajar, (Akhmadi et al., 2025).

Peneliti sebelumnya telah banyak membahas terkait penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran. Pertama, penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi memiliki pengaruh positif, sehingga efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik, (Irnawati et al., 2024). Kedua, hasil penelitian lain mengungkapkan bahwa penggunaan gamifikasi berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik, (Luh et al., 2025). Ketiga, menyimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall* memiliki peran yang positif dan signifikan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, (Mulyati & Supardi, 2025). Keempat, menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi menjadi solusi untuk meningkatkan minat peserta didik, (Syuhada et al., 2023).

Beberapa penelitian di atas masih menempatkan fokus penelitian pada aspek motivasi, minat, dan hasil belajar peserta didik secara terpisah. Penelitian yang secara khusus membahas minat belajar dan hasil belajar secara bersamaan dalam satu penelitian kuantitatif belum banyak ditemukan, terkhusus pada mata pelajaran Bahasa Arab ditingkat SMP. Dengan demikian, peneliti terinspirasi untuk meneliti minat belajar dan hasil belajar peserta didik secara bersamaan pada mata pelajaran Bahasa Arab menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi dengan mengangkat judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi Terhadap Minat dan Hasil Belajar di SMP Muhammadiyah 04 Medan”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Kegiatan belajar mengajar di sekolah belum sepenuhnya mendorong keterlibatan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran

2. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran masih belum optimal
3. Minat belajar peserta didik masih tergolong rendah
4. Hasil belajar peserta didik masih belum menunjukkan keberhasilan proses pembelajaran

C. Rumusan Masalah

Berlandaskan identifikasi masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi terhadap minat belajar peserta didik?
2. Apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi terhadap hasil belajar peserta didik?

D. Tujuan Penelitian

Merujuk pada rumusan masalah diatas, maka berikut ini adalah tujuan penelitian ini:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi terhadap minat belajar peserta didik.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi terhadap hasil belajar peserta didik.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian pendidikan, terkhusus berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi dalam proses pembelajaran. Diharapkan dapat menjadi sebuah inovasi dalam pendidikan khususnya pada mata pelajaran Bahasa Arab, agar peserta didik terlibat aktif di dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, peneliti berharap agar hasil dari penelitian ini menjadi bahan informasi untuk memilih media pembelajaran interaktif yang tepat terhadap peserta didik. Sehingga mampu meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.
- b. Bagi sekolah, diharapkan dapat menjadi masukan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran serta dapat merencanakan program-program yang berguna untuk mengasah keterampilan para guru berkaitan dengan media pembelajaran yang berbasis teknologi.
- c. Bagi peneliti selanjutnya, dapat menjadi rujukan dan bahan perbandingan jika mengkaji topik terkait media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi dan pengaruhnya terhadap minat dan hasil belajar peserta didik.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini disusun guna memberikan gambaran secara menyeluruh yang terdiri dari 5 bab. Bab I merupakan pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan. Bab II merupakan landasan teoretis yang memuat kajian pustaka, kajian penelitian terdahulu, kerangka pemikiran, dan hipotesis.

Bab III merupakan metode penelitian yang menjelaskan pendekatan penelitian, lokasi dan waktu penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian dan definisi operasional variable, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, analisis instrumen penelitian, uji prasyarat, dan teknik analisis data yang akan diuraikan pada bab IV. Bab ini berisi hasil penelitian dan pembahasan yang terdiri dari deskripsi institusi, deskripsi karakteristik responden, dan hasil penelitian. Bab V merupakan penutup yang berisi simpulan, saran, dan rekomendasi.

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Kajian Pustaka

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan salah satu indikator penting dalam proses pendidikan karena berguna untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan peserta didik setelah mengikuti rangkaian pembelajaran. Melalui hasil belajar, seorang pendidik dapat memperoleh gambaran mengenai tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran serta perubahan kemampuan yang dialami oleh peserta didik. Oleh sebab itu, hasil belajar bukan sekedar capaian akhir berupa nilai, melainkan juga representasi dari perkembangan kemampuan peserta didik secara menyeluruh.

Sejalan dengan hal tersebut, Rahim menyatakan hasil belajar merupakan ukuran untuk mengetahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari. Hasil belajar dipandang sebagai bentuk kemampuan yang muncul setelah peserta didik mengalami proses pembelajaran yang telah disusun secara sistematis. Hasil belajar juga dijadikan sebagai indikator untuk menilai keberhasilan proses pembelajaran serta efektivitas media pembelajaran yang telah diterapkan. Dengan demikian, hasil belajar menunjukkan perubahan kemampuan peserta didik yang tidak hanya terbatas pada penguasaan materi pelajaran, melainkan juga berkembangnya sikap dan keterampilan selama proses pembelajaran, (A. Rahim et al., 2023).

Pernyataan tersebut diperkuat oleh Sartika, yang menjelaskan bahwa hasil belajar adalah tujuan utama dari setiap aktivitas pembelajaran. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti serangkaian proses pembelajaran. Kemampuan ini menunjukkan tingkat pencapaian kompetensi peserta didik yang mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hasil belajar juga dapat dipahami sebagai bentuk penguasaan peserta didik terhadap materi pelajaran serta kemampuan

tertentu yang berkembang sebagai hasil dari interaksi peserta didik dengan lingkungan belajar, (Sartika et al., 2022).

Selanjutnya Ropii memandang hasil belajar sebagai output dari proses pembelajaran yang membutuhkan pengukuran dan pengevaluasian secara terstruktur. Dalam konteks evaluasi pendidikan, hasil belajar menjadi tolok ukur utama untuk mendapatkan gambaran mengenai tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Hasil belajar mencerminkan perubahan kemampuan peserta didik telah mengikuti serangkaian aktivitas pembelajaran, baik dalam ranah pemahaman materi, pembentukan sikap, maupun penguasaan keterampilan. Oleh karena itu, hasil belajar memiliki peran penting sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan perbaikan dan pengembangan pembelajaran di masa selanjutnya, (Ropii & Fahrurrozi, 2017).

Konsep hasil belajar yang telah dijelaskan sejalan dengan teori taksonomi bloom yang mengkategorikan tujuan pendidikan ke dalam tiga aspek utama, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Teori taksonomi bloom dikembangkan oleh Benjamin S. Bloom sebagai kerangka konseptual untuk mengelompokkan hasil belajar peserta didik secara berurutan, dimulai dari kemampuan yang paling sederhana hingga kemampuan yang paling kompleks. Dalam konteks pendidikan, teori ini digunakan untuk memahami serta mengukur hasil belajar peserta didik berdasarkan capaian kemampuan yang telah diperoleh setelah mengikuti proses pembelajaran.

Aspek kognitif dalam teori ini berkaitan dengan kemampuan berpikir dan penguasaan pengetahuan. Aspek ini mencakup enam tingkat kemampuan yang tersusun secara berurutan, yaitu mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Keenam tingkatan tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif tidak hanya berhenti pada kemampuan mengingat informasi, tetapi berkembang hingga kemampuan berpikir tingkat tinggi dalam mengevaluasi dan menciptakan hal baru berdasarkan pengetahuan yang telah didapatkan.

Selanjutnya adalah aspek afektif sebagai bagian terpenting dari hasil belajar. Aspek afektif sangat berkaitan dengan sikap, moral, minat, serta respon peserta didik terhadap proses pembelajaran. Pada aspek ini terdiri dari lima tingkatan, yaitu penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi, dan pembentukan pola hidup. Maka dapat dikatakan, hasil belajar tidak hanya dapat diukur dari penguasaan materi pelajaran, tetapi juga dari perubahan sikap dan nilai yang telah dimiliki peserta didik.

Terakhir aspek psikomotorik yang berkaitan dengan kemampuan bertindak peserta didik setelah menyelesaikan rangkaian proses pembelajaran. Aspek ini mencakup kemampuan melakukan aktivitas fisik, seperti menirukan, mempraktikkan, serta menyelaraskan gerakan. Hasil belajar pada aspek ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran dapat menghasilkan perubahan dalam hal kemampuan yang dapat dilihat secara langsung melalui perilaku peserta didik. Maka dapat dikatakan, hasil belajar dalam ranah psikomotorik menjadi bukti nyata dari keberhasilan peserta didik dalam mengimplementasikan pengetahuan ke dalam bentuk kemampuan nyata, (Harefa et al., 2024).

Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan indikator penting dalam pendidikan yang berguna untuk mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai. Dengan adanya hasil belajar, seorang pendidik dapat mengetahui peningkatan maupun penurunan yang terjadi pada proses belajar peserta didik, yang kemudian menjadi dasar evaluasi dalam pendidikan. Hasil belajar mencakup tiga aspek, yaitu aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang memiliki keterkaitan erat dengan teori taksonomi bloom.

b. Faktor-Faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar

Secara garis besar, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dikategorikan menjadi dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

1) Faktor Internal

Merupakan faktor yang berasal dari dalam individu. Faktor ini sangat berpengaruh dikarenakan berkaitan dengan kondisi fisik dan psikologis peserta didik dalam mengikuti aktivitas pembelajaran.

a) Intelegensi

Intelegensi merupakan kemampuan peserta didik dalam memahami, mengolah, dan memecahkan masalah yang ada. Peserta didik dengan tingkat intelegensi yang baik cenderung lebih mudah memahami materi pelajaran, yang berpeluang mendapatkan hasil belajar yang tinggi.

b) Minat

Minat merupakan kecenderungan peserta didik untuk merasa suka dan senang terhadap mata pelajaran. Minat belajar yang tinggi mampu mendorong peserta didik untuk lebih sungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran.

c) Sikap dan kesiapan belajar

Sikap positif yang dimiliki oleh peserta didik akan mendukung keberhasilan belajar. Dan kesiapan belajar yang baik secara mental maupun emosional juga menentukan sejauh mana peserta didik mampu untuk memahami materi pembelajaran.

d) Kondisi fisik

Peserta didik yang sehat secara fisik akan cenderung lebih mudah fokus dan memahami materi pembelajaran. Dengan begitu, hasil belajar akan meningkat.

2) Faktor Eksternal

Faktor ini berasal dari luar diri individu, seperti lingkungan tempat beraktivitas dan menjalani proses pembelajaran.

a) Lingkungan keluarga

Lingkungan keluarga merupakan lingkungan pembelajaran pertama dan yang paling utama bagi peserta didik. Dukungan orang tua sangat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

b) Lingkungan sekolah

Lingkungan sekolah juga memiliki peran yang tidak kalah pentingnya dengan lingkungan keluarga. Faktor ini meliputi kualitas tenaga pendidik, konsep media pembelajaran, sarana dan prasarana di sekolah. Guru yang berkualitas dan mampu menerapkan media pembelajaran yang menarik perhatian serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi, dapat membantu peserta didik meningkatkan hasil belajarnya.

c. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar merupakan turunan dari definisi hasil belajar yang digunakan untuk menunjukkan tingkat keberhasilan peserta didik dalam pemahaman dan penguasaan materi pelajaran. Berdasarkan teori taksonomi bloom yang dikembangkan oleh Benjamin S. Bloom, maka indikator hasil belajar dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- 1) Aspek kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir peserta didik. Indikator pada aspek ini meliputi kemampuan peserta didik dalam mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, menciptakan, dan mengevaluasi.
- 2) Aspek afektif merupakan aspek yang berkaitan dengan sikap dan tanggapan peserta didik terhadap proses pembelajaran. Indikatornya meliputi penerimaan, penilaian, dan kesediaan serta kesiapan peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.
- 3) Aspek psikomotor berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan peserta didik dalam melakukan aktivitas yang berhubungan dengan proses pembelajaran, (Wangi et al., 2022).

Hasil belajar juga dapat dipahami sebagai capaian peserta didik yang diperoleh melalui proses evaluasi pembelajaran dalam bentuk tes. Evaluasi pembelajaran bertujuan untuk mengumpulkan informasi mengenai tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari, di mana tes merupakan salah satu bentuk evaluasi yang paling sering digunakan. Hasil tes memberikan gambaran objektif mengenai kemampuan peserta didik dalam menguasai materi karena disusun berdasarkan materi yang diajarkan, (Shofiah et al., 2023).

Pencapaian hasil belajar dapat dinyatakan dalam bentuk skor ataupun nilai yang menunjukkan tingkat keberhasilan peserta didik dalam belajar. Dengan demikian, hasil belajar tidak hanya dipandang sebagai perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, tetapi juga sebagai evaluasi yang diperoleh melalui tes sebagai alat ukur pencapaian pembelajaran. Oleh sebab itu, Tingkat hasil belajar peserta didik dapat diketahui dan dianalisis berdasarkan hasil tes yang mencerminkan penguasaan materi pembelajaran, (Asrul et al., 2015).

2. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Minat belajar terdiri dari dua kata, yaitu “minat” dan “belajar”, yang masing-masing memiliki arti yang berbeda. Minat adalah kecenderungan jiwa yang relatif menetap pada diri seseorang disertai dengan perasaan suka dan senang. Sedangkan belajar merupakan proses untuk memperoleh pengetahuan. Dengan demikian, minat belajar dapat diartikan sebagai kecenderungan jiwa yang relatif menetap dalam diri peserta didik untuk merasa senang terhadap proses pembelajaran.

Minat belajar merupakan salah satu faktor krusial yang sangat berpengaruh dalam keberhasilan proses pembelajaran. Peserta didik yang memiliki minat belajar yang tinggi akan cenderung menunjukkan perilaku positif terhadap pembelajaran, seperti keaktifan, keterlibatan, serta antusiasme dalam mengikuti aktivitas belajar. Menurut pendapat Sihite,

minat merupakan sikap seseorang terhadap suatu hal yang ditunjukkan melalui adanya ketertarikan terhadap objek tanpa adanya unsur paksaan dari pihak manapun. Hal ini menekankan bahwa minat bersifat internal dan muncul dari kesadaran diri seseorang, bukan karena tekanan dari diri orang lain. Dalam konteks pembelajaran, minat belajar yang muncul secara alami akan menjadikan peserta didik membuat proses pembelajaran dan bersedia terlibat aktif dalam pembelajaran, (Sihite & Situmorang, 2024).

Pendapat lain dikemukakan oleh Sukaryawan, menyatakan bahwa minat belajar merupakan perasaan suka, semangat, dan keterlibatan peserta didik terhadap pembelajaran. Minat peserta didik dapat terlihat dari ungkapan pernyataan maupun tindakan peserta didik selama aktivitas pembelajaran. Peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi cenderung menunjukkan keterlibatan dalam proses pembelajaran, seperti aktif bertanya, menjawab soal, dan fokus memperhatikan penjelasan guru, (Sukaryawan & Sari, 2023).

Selanjutnya, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sinaga, minat belajar didefinisikan sebagai wujud ketertarikan atau keinginan yang kuat dari individu untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Minat belajar mencerminkan rasa suka, antusiasme, dan semangat seseorang terhadap aktivitas pembelajaran. Minat belajar tidak sepenuhnya muncul karena dorongan eksternal, seperti tugas dari guru atau bahkan tuntutan dari orang tua, tetapi pada hakikatnya berasal dari dorongan internal peserta didik, (Sinaga et al., 2025).

Minat belajar dapat dijelaskan melalui teori humanistik yang memandang peserta didik sebagai individu yang memiliki potensi dan dorongan dari dalam diri untuk berkembang secara optimal. Teori ini menekankan bahwa aktivitas belajar akan berjalan lancar apabila memperhatikan ranah afektif, perasaan, serta kebutuhan psikologis peserta didik. Salah satu tokoh utama teori humanistik adalah Abraham Maslow dengan konsep hierarki kebutuhan. Maslow menyatakan bahwa seseorang memiliki kebutuhan yang tersusun secara bertingkat, dimulai dari

kebutuhan fisiologis, rasa aman, kasih sayang, apresiasi, dan realisasi potensi. Dalam konteks pembelajaran, minat belajar akan muncul serta berkembang jika kebutuhan dasar peserta didik telah terpenuhi. Peserta didik yang merasa aman dan dihargai dalam lingkungan belajar akan cenderung memiliki ketertarikan dan semangat yang lebih tinggi untuk mengikuti proses pembelajaran.

Selain Maslow, tokoh humanistik lainnya adalah Carl Rogers, yang menekankan pentingnya pembelajaran berpusat pada peserta didik. Rogers berpendapat bahwa pembelajaran yang memiliki makna akan terjadi ketika peserta didik menunjukkan keterlibatan secara emosional dan personal dalam aktivitas belajar, tanpa adanya tekanan ataupun paksaan dari orang lain. Lingkungan belajar yang memberikan kebebasan berekspresi serta menghargai pendapat peserta didik akan mendorong tumbuhnya minat belajar secara alami.

Teori humanistik sejalan dengan konsep minat belajar yang menekankan adanya rasa suka, ketertarikan, serta keterlibatan secara aktif dalam aktivitas pembelajaran. Minat belajar tidak dapat dipaksakan, tetapi tumbuh dari dalam diri peserta didik ketika mereka merasa kebutuhan psikologisnya terpenuhi dan proses pembelajaran yang menyenangkan serta bermakna, (Anwar, 2017).

Berdasarkan pendapat dari berbagai tokoh beserta teori yang sejalan dengan konsep minat belajar, maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar dapat tumbuh dikarenakan adanya dorongan internal yang berkembang pada peserta didik jika kebutuhan psikologisnya terpenuhi. Teori humanistik yang dikembangkan oleh Abraham Maslow dan Carl Rogers menekankan bahwa minat belajar cenderung tumbuh dalam lingkungan belajar yang aman, nyaman, adanya apresiasi, serta berpusat pada kebutuhan individu. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa teori humanistik sangat relevan dengan konsep minat belajar, karena memposisikan peserta didik sebagai subjek aktif yang memiliki perasaan dan kebutuhan dalam proses pembelajaran.

b. Faktor-Faktor yang Memengaruhi Minat Belajar

Minat belajar peserta didik tidak dapat muncul secara tiba-tiba, melainkan terdapat pengaruh dari berbagai faktor yang paling berkaitan. Faktor-faktor tersebut pada hakikatnya berasal dari dalam diri peserta didik, namun terkadang juga berasal dari lingkungan sekitarnya.

1) Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik dan sangat berkaitan dengan kondisi psikologis dan fisiologisnya.

a) Motivasi Intrinsik

Motivasi merupakan salah satu faktor utama yang memengaruhi minat belajar. Motivasi intrinsik mengacu pada dorongan yang dimunculkan oleh seseorang di dalam dirinya untuk melakukan sesuatu, karena aktivitas tersebut menyenangkan dan menarik bagi dirinya. Maka dapat dikatakan bahwa semakin kuat motivasi belajar peserta didik, semakin tinggi pula minat mereka untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.

b) Sikap terhadap pembelajaran

Peserta didik yang memiliki sikap positif, seperti senang terhadap mata pelajaran atau sangat menyukai cara guru mengajar cenderung akan mendorong tumbuhnya minat belajar. Namun sebaliknya, apabila peserta didik memiliki sikap negatif terhadap pembelajaran justru dapat menghambat minat belajar serta membuat peserta didik kurang semangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

c) Rasa ingin tahu yang tinggi

Peserta didik yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi akan lebih mudah untuk menumbuhkan minat belajar, karena peserta didik akan terdorong untuk mencari serta memahami informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

d) Kondisi fisik dan psikologi

Peserta didik yang sehat secara fisik serta dalam kondisi emosional yang stabil, cenderung lebih mudah berkonsentrasi dan menunjukkan minat belajar yang optimal. Sebaliknya, jika peserta didik mengalami gangguan emosional seperti kelelahan, atau bahkan stres, maka minat belajar peserta didik akan turun secara drastis.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik serta berkaitan secara langsung dengan lingkungan belajar dan pihak-pihak lainnya yang terlibat dalam proses pembelajaran.

a) Lingkungan keluarga

Dukungan orang tua memiliki peran penting dalam menumbuhkan minat belajar peserta didik. Seperti memberikan perhatian lebih terhadap anak dalam pembelajaran, menyediakan fasilitas belajar yang nyaman, serta membantu untuk menciptakan suasana rumah yang kondusif dan aman.

b) Lingkungan sekolah

Guru yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak ada unsur tekanan di dalamnya, akan membuat peserta didik lebih tertarik mengikuti aktivitas pembelajaran di kelas. Selain itu, hubungan sosial yang baik dengan teman sekelas, serta fasilitas yang memadai juga dapat meningkatkan kenyamanan peserta didik dalam belajar.

c) Metode dan media pembelajaran

Penggunaan metode pembelajaran yang variatif serta media pembelajaran interaktif, seperti media berbasis gamifikasi, dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap aktivitas pembelajaran. Oleh sebab itu, metode dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru menjadi faktor penting dalam

menumbuhkan minat belajar peserta didik, (Ananda & Hayati, 2020).

c. Indikator Minat Belajar

Minat belajar peserta didik dapat diidentifikasi melalui beberapa indikator yang tampak dalam sikap, perhatian, serta keterlibatan peserta didik selama aktivitas pembelajaran berlangsung. Indikator-indikator ini berfungsi untuk mengetahui tingkat ketertarikan maupun kesenangan peserta didik terhadap aktivitas belajar. Menurut Hamzah, minat belajar tercermin dari adanya perhatian yang besar terhadap materi pembelajaran, perasaan suka dan tenang dalam mengikuti aktivitas belajar, serta kecenderungan peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

Peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi cenderung menunjukkan fokus yang lebih baik pada saat pembelajaran berlangsung. Minat juga tampak dari ketertarikan peserta didik untuk mengikuti kegiatan belajar tanpa paksaan serta adanya ketekunan dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan selama proses pembelajaran, (Hamzah et al., 2023).

Sementara itu, Sutikno memandang minat belajar sebagai kondisi psikologis yang ditandai dengan ketertarikan peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran, keterlibatan dalam proses belajar, serta respon positif terhadap metode dan media pembelajaran yang digunakan. Minat belajar peserta didik akan terlihat ketika ia merasa semangat dalam mengikuti pembelajaran, berpartisipasi dalam diskusi, serta memiliki kemauan untuk mengeksplorasi materi lebih lanjut, (Sutikno, 2021).

Berdasarkan kedua pandangan tersebut, indikator minat belajar dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- 1) Perasaan senang terhadap pembelajaran
- 2) Ketertarikan terhadap materi pelajaran
- 3) Perhatian dan fokus dalam proses pembelajaran
- 4) Keterlibatan secara aktif dalam aktivitas pembelajaran

Indikator-indikator ini memberikan gambaran bahwa minat belajar tidak hanya berkaitan dengan sikap internal peserta didik, melainkan melalui perilaku nyata selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Media Pembelajaran Interaktif

a. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

Secara etimologis, kata “media” adalah bentuk jamak dari kata medium yang berasal dari bahasa latin (medius yang berarti tengah). Dalam bahasa Indonesia, kata medium sering diartikan sebagai antara atau sedang. Oleh sebab itu, pengertian media kerap mengarah pada sesuatu yang mengantar pesan antara pemberi pesan dan penerima pesan. Menurut Hasan, proses pembelajaran merupakan proses mengirim pesan dan menerima pesan atau biasa disebut komunikasi.

Guru berperan sebagai pengirim pesan (informasi), sementara peserta didik berperan sebagai penerima pesan (informasi). Proses ini akan berjalan sesuai dengan yang diharapkan apabila pesan yang disampaikan oleh guru dapat diterima dengan efektif oleh peserta didik. Oleh sebab itu, dibutuhkan media pembelajaran yang memiliki peran penting untuk mendukung terjadinya komunikasi yang efektif antara guru dan peserta didik. Dengan demikian, media pembelajaran dapat dimaknai sebagai alat perantara yang digunakan dalam proses penyajian informasi, (Hasan et al., 2021).

Hal ini sejalan dengan pendapat Batubara, yang menyatakan media pembelajaran merupakan wujud benda yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran. Contoh sederhananya adalah meja, benda ini merupakan sarana yang biasanya ada di sekolah. Namun, jika meja dimanfaatkan untuk membantu peserta didik agar memahami konsep bangun datar dengan menyusun bentuk geometri di atasnya, maka meja tersebut dapat dimaknai sebagai media pembelajaran. Sama halnya dengan benda-benda lainnya yang memiliki peran penting dalam mendukung proses pembelajaran agar lebih interaktif, (Batubara, 2020).

Selanjutnya Fikri menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang dapat digunakan oleh pengirim untuk mengirim informasi, ide, ataupun gagasan kepada penerima dengan tujuan agar informasi tersebut dapat diterima secara lengkap dan juga jelas. Media berperan sebagai penghubung komunikasi, baik dalam bentuk visual seperti foto ataupun video, bentuk audio seperti suara yang direkam, maupun yang berkaitan dengan teknologi digital yang berguna untuk menghindari kesalahpahaman dan meningkatkan pemahaman antara pengirim dan penerima informasi, (Fikri, 2018).

Mengambil dari beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran agar tercipta proses pembelajaran yang efektif. Seiring dengan berjalannya waktu, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampai informasi saja, tetapi juga dirancang secara terstruktur agar timbul interaksi dalam penggunaannya. Dengan demikian, lahirlah konsep media pembelajaran interaktif yang diharapkan dapat menghadirkan hubungan timbal balik antara peserta didik dengan materi pembelajaran di kelas bersama guru.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, dapat dikatakan media pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran yang dikemas dengan teknologi sehingga diharapkan keterlibatan peserta didik secara aktif dalam kegiatan belajar. Media ini tidak hanya menyampaikan materi pembelajaran, akan tetapi juga menyediakan banyak fitur seperti latihan soal ataupun kuis yang dapat diakses secara mandiri oleh peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran interaktif, peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang menarik. Guru berperan sebagai fasilitator dan peserta didik sebagai pengelola proses belajarnya melalui interaksi secara langsung dengan media pembelajaran yang digunakan, (Kartini & Putra, 2020).

b. Fungsi Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif memiliki banyak fungsi dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran di kelas. Salah satu fungsinya ialah sebagai perantara antara sumber belajar dan peserta didik, sehingga diharapkan materi pembelajaran dapat disampaikan secara sistematis dan mudah dipahami peserta didik. Selain itu, penggunaan media pembelajaran interaktif diharapkan mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran karena peserta didik tidak hanya menerima materi secara verbal, akan tetapi juga melalui berbagai bentuk penyajian yang melibatkan indra secara tepat. Berikut ini adalah fungsi-fungsi media pembelajaran interaktif:

1) Mewujudkan proses pembelajaran yang optimal

Media pembelajaran interaktif berfungsi sebagai sarana pendukung dalam menciptakan proses belajar mengajar yang optimal. Dengan adanya media pembelajaran interaktif, dapat memudahkan peserta didik menerima informasi yang jelas dan mudah dipahami. Selain itu, media pembelajaran interaktif yang berisi simulasi, kuis ataupun diskusi secara virtual yang mendukung peserta didik agar berpikir secara kritis dan mampu memahami materi secara mendalam yang pada akhirnya menghasilkan proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Dengan begitu, tujuan pembelajaran akan lebih mudah dicapai.

2) Meningkatkan ketertarikan dan mengurangi kebosanan

Penyajian materi pelajaran secara menarik melalui elemen visual, audio, animasi bergerak serta gamifikasi yang berisi poin, dan tantangan yang menyerupai permainan, dapat mengubah proses belajar dari aktivitas monoton yang membosankan menjadi pengalaman belajar yang seru dan menantang. Sehingga peserta didik tertarik untuk ikut berpartisipasi dalam pembelajaran, karena konsep media pembelajaran interaktif memicu rasa penasaran alami yang ada pada diri peserta didik, serta mempertahankan fokus perhatian mereka lebih lama.

3) Mempercepat proses pemahaman materi pembelajaran

Media pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran, karena materi yang disajikan menggunakan media ini biasanya akan lebih sederhana dan menarik perhatian peserta didik sehingga tumbuh rasa ingin tahu yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran. Jika rasa ingin tahu sudah tumbuh, maka mereka akan lebih semangat untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga materi yang disampaikan akan lebih mudah dipahami.

4) Meningkatkan mutu dan kualitas hasil belajar

Hadirnya media sebagai sarana pendukung materi pelajaran, memungkinkan keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran yang pada akhirnya terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik.

5) Menciptakan suasana belajar yang nyaman dan kondusif

Media pembelajaran interaktif berfungsi menciptakan suasana belajar di kelas yang nyaman tanpa ada tekanan. Dengan suasana yang kondusif, memungkinkan peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan lebih optimal.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu untuk mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Tetapi juga sebagai bagian integral dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan tanpa adanya penekanan yang membuat peserta didik merasa jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran interaktif sangat memudahkan peserta didik dalam memahami materi karena materi pembelajaran disajikan secara lebih jelas dan terstruktur. Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran interaktif diharapkan mampu meningkatkan mutu dan kualitas belajar.

4. Gamifikasi

a. Pengertian Gamifikasi

Gamifikasi merupakan konsep yang menggabungkan unsur-unsur permainan ke dalam proses pembelajaran. Gamifikasi bukan semata-mata kegiatan bermain, melainkan cara merancang proses pembelajaran agar mampu menarik perhatian dan mendorong keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Anam, gamifikasi merupakan pendekatan yang memiliki prosedur terstruktur. Gamifikasi diharapkan mampu memotivasi peserta didik agar meningkatkan pemahaman secara mendalam.

Konsep gamifikasi lahir dari pemikiran bahwa manusia memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap persaingan atau aktivitas yang dirancang untuk menguji kemampuan individu dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, pembelajaran digabungkan dengan elemen-elemen yang ada pada gamifikasi berupa pemberian nilai (poin), level, penghargaan, persaingan, serta misi-misi yang menantang, (Anam et al., 2024).

Sejalan dengan pendapat di atas, Yunita menyatakan gamifikasi merupakan penerapan unsur-unsur permainan ke dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk memecahkan permasalahan. Gamifikasi dirancang untuk meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan peserta didik dengan menghadirkan materi pelajaran yang berbasis teknologi agar lebih interaktif. Melalui penggunaan gamifikasi, peserta didik di dorong untuk ikut berpartisipasi dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, (Yunita & Indrajit, 2022).

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat dipahami bahwa gamifikasi merupakan konsep yang dirancang dengan menggabungkan elemen-elemen permainan ke dalam materi pelajaran yang berguna untuk menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran.

b. Unsur-Unsur Gamifikasi

Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran terdapat beberapa unsur yang saling berkaitan dan mendukung terciptanya suasana belajar yang menarik, yaitu:

1) Poin

Dalam gamifikasi, poin merupakan unsur dasar yang berfungsi sebagai indikator pencapaian belajar peserta didik. Poin akan diberikan kepada peserta didik yang berhasil menyelesaikan tugas dengan benar, atau menunjukkan keterlibatan selama proses pembelajaran. Pemberian poin bertujuan untuk mendorong peserta didik agar terus berusaha meningkatkan hasil belajarnya.

2) Level dan Tantangan

Unsur level dan tantangan adalah unsur gamifikasi yang mengilustrasikan tahapan kemajuan belajar peserta didik secara bertahap. Dalam proses pembelajaran, biasanya level disusun secara sistematis dimulai dari tingkat yang paling sederhana hingga tingkat yang lebih kompleks. Peserta didik diharuskan untuk menyelesaikan setiap tantangan yang ada untuk naik ke level berikutnya. Dalam konteks gamifikasi, tantangan yang sudah disesuaikan dengan kemampuan peserta didik dapat mencegah rasa bosan, sehingga peserta didik tetap ikut aktif berpartisipasi dalam pembelajaran.

3) Peringkat dan Hadiah

Peringkat dan hadiah adalah unsur gamifikasi yang diberikan sebagai wujud apresiasi atas keberhasilan yang telah diraih peserta didik. Seperti dalam menyelesaikan tantangan sehingga naik level. Lalu mendapatkan poin yang dikumpulkan untuk menentukan peringkat. Hadiah (*reward*) dapat berupa lencana, gift kecil, sertifikat, medali, dan pujian verbal, (Herlina et al., 2025).

Berdasarkan uraian mengenai unsur-unsur gamifikasi yang meliputi poin, level, dan juga hadiah, berfungsi sebagai bentuk penguatan dalam proses pembelajaran. Ketiga unsur tersebut diberikan sebagai umpan balik

atas perilaku belajar peserta didik, seperti menyelesaikan tugas dengan tepat dan benar. Pola pemberian umpan balik terhadap perilaku belajar peserta didik menunjukkan adanya relevansi dengan teori behaviorisme. Teori ini menganggap belajar sebagai perubahan perilaku yang dapat terjadi karena adanya hubungan pemicu eksternal (stimulus) dan perilaku yang muncul (respon).

Salah satu tokoh yang mengembangkan teori ini adalah Burrhus Frederic Skinner. Beliau mengemukakan konsep *operant conditioning*, yang merupakan penguatan perilaku melalui konsekuensi yang menyertai. Dalam konteks gamifikasi, ketiga unsur yang telah disebutkan sebelumnya berperan sebagai bentuk penguatan positif yang dapat diberikan untuk memperkuat perilaku belajar sesuai harapan. Menurut Skinner, perilaku yang diikuti oleh penguatan positif kemungkinan akan terulang meningkat, sementara perilaku yang tidak diperkuat akan berkurang atau bahkan menghilang.

Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan poin, level, dan hadiah dalam media pembelajaran interaktif berfungsi sebagai bentuk penguatan terhadap perilaku peserta didik. Unsur-unsur gamifikasi diberikan sebagai umpan balik atas aktivitas belajar yang ditunjukkan peserta didik, sehingga mendorong munculnya perilaku belajar sesuai harapan yang dilakukan secara berulang. Teori behaviorisme yang dikembangkan oleh Skinner sesuai digunakan untuk menjelaskan prosedur unsur-unsur gamifikasi dalam pembelajaran. Dengan penguatan positif yang diterapkan secara terstruktur, maka gamifikasi berpotensi meningkatkan semangat dan keterlibat peserta didik dalam proses pembelajaran. Sehingga berdampak pada peningkatan minat belajar serta hasil belajar.

c. Kelebihan Gamifikasi

Gamifikasi memiliki beberapa kelebihan yang menjadikannya relevan untuk diterapkan dalam proses pembelajaran, diantaranya adalah:

1) Meningkatkan minat belajar

Gamifikasi mampu menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan melalui unsur gamifikasi seperti poin, level, dan hadiah. Dengan adanya unsur-unsur gamifikasi ini, peserta didik akan lebih antusias dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

2) Mendorong keaktifan dan partisipasi

Penerapan gamifikasi mampu mendorong keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, karena peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai pelaku yang berinteraksi secara langsung dengan materi pelajaran yang disajikan dalam bentuk gamifikasi. Dengan begitu, peserta didik akan memahami materi dengan lebih baik, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

3) Mendorong ketekunan belajar

Dengan adanya sistem poin dan peringkat, peserta didik akan terdorong untuk belajar lebih giat agar memperoleh hasil yang maksimal. Ketekunan dalam belajar sangat berdampak pada peningkatan pencapaian nilai serta ketuntasan belajar.

4) Membantu guru dalam mengevaluasi

Gamifikasi memudahkan guru dalam memantau perkembangan belajar peserta didik melalui total nilai dan peringkat yang telah diperoleh peserta didik dalam pembelajaran. Informasi ini sangat membantu guru dalam mengevaluasi pencapaian belajar peserta didik secara sistematis, (Firdausi et al., 2021).

d. Kekurangan Gamifikasi

Gamifikasi juga memiliki beberapa kekurangan, yaitu:

1) Ketergantungan terhadap teknologi

Gamifikasi membutuhkan perangkat seperti laptop, proyektor, smartphone, serta jaringan internet yang stabil. Tidak semua peserta

didik memiliki akses yang memadai terhadap fasilitas tersebut, sehingga menimbulkan kesenjangan dalam proses pembelajaran.

2) Materi berpotensi tidak tersampaikan

Gamifikasi lebih menekankan aspek keterlibatan dan kesenangan, sehingga terdapat kemungkinan materi tidak dibahas secara mendalam. Kebanyakan peserta didik lebih fokus pada unsur-unsur yang ada di dalam gamifikasi seperti poin, level, dan hadiah.

3) Membutuhkan rencana yang matang

Gamifikasi tidak bisa diterapkan secara sembarangan, karena gamifikasi termasuk konsep media pembelajaran interaktif yang sedikit rumit. Jika perancangannya tidak matang dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, maka gamifikasi beresiko menjadi hiburan semata tanpa memberikan dampak signifikan terhadap hasil belajar.

Berdasarkan pemaparan kelebihan dan kekurangan di atas mengenai gamifikasi, maka dapat disimpulkan bahwa gamifikasi merupakan konsep media pembelajaran yang memiliki potensi besar dalam meningkatkan semangat peserta didik. Walaupun demikian, dalam penerapan gamifikasi dibutuhkan perancangan yang matang agar tidak mengesampingkan tujuan pembelajaran. Oleh sebab itu, hendaknya gamifikasi dijadikan sebagai strategi pendukung pembelajaran, bukan tujuan utama, sehingga dampak positifnya dapat dirasakan secara optimal oleh peserta didik.

B. Kajian Penelitian Terdahulu

Adapun penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah:

Tabel 2. 1 Kajian Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti / Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Dionisia Retno Irnawati, Amelia Makmur, Lucia Sri Istiyowati / Pengaruh Pembelajaran Berbasis Gamifikasi	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh menggunakan gamifikasi dalam mata pelajaran matematika dan efektif dalam meningkatkan	Meneliti media pembelajaran berbasis gamifikasi dengan pendekatan kuantitatif dan	Meneliti terhadap motivasi saja dan pada mata pelajaran matematika, sedangkan penelitian yang

No	Nama Peneliti / Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	terhadap Motivasi Belajar Matematika Pasca Pandemi Covid-19	motivasi belajar siswa, (Irnawati et al., 2024).	menggunakan uji t.	akan diteliti membahas minat dan hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa arab.
2.	Ni Luh Made Kusumadewi, I Ketut Sudarsana, I Gede Tilem Pastika / Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 10 Kesiman Denpasar Timur	Hasil menunjukkan rata-rata posttest kelompok eksperimen sebesar 85,56, sedangkan kelompok kontrol 71,21. Uji t menunjukkan signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka dapat dikatakan bahwa penggunaan gamifikasi berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa, (Luh et al., 2025).	Membahas media pembelajaran berbasis gamifikasi terhadap variabel terikat yaitu hasil belajar. Dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan uji t.	Hanya meneliti satu variabel terikat, menggunakan 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kontrol pada mata pelajaran matematika. Sedangkan penelitian yang dilakukan ini meneliti dua variabel terikat dengan 1 kelompok saja.
3.	Sri Mulyati, Supardi. US / Peranan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi (<i>Wordwall</i>) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam	Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Wordwall</i> memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA, (Mulyati & Supardi, 2025).	Meneliti media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi terhadap hasil belajar dengan menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen dan desain penelitian <i>pretest-posttest</i> . Data diperoleh dari hasil angket.	Meneliti 1 variabel terikat yaitu hasil belajar dengan menggunakan kelompok eksperimen dan kontrol pada mata pelajaran IPA. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan ini meneliti dua variabel terikat yaitu minat dan hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa arab.
4.	Muhamad Iqbal Zea Ulhaque, Muhammad Azhar Fachrezi, Angga Hadiapurwa / Gamifikasi Pembelajaran dan	Pada hasil penelitian ini, mayoritas responden menyatakan persetujuan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap	Meneliti terkait gamifikasi dalam pembelajaran dengan menggunakan pendekatan	Hanya meneliti hasil belajar yang menjadikan mahasiswa sebagai sampel penelitian. Menggunakan

No	Nama Peneliti / Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa	capaian hasil belajar. Gamifikasi dinilai mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik selama proses pembelajaran, (Ul Haque et al., 2024).	kuantitatif. Data diperoleh melalui kuesioner..	metode kausal eksplanatori dengan model kausal komparatif. Sedangkan penelitian akan dilakukan ini meneliti minat dan hasil belajar yang menjadikan siswa SMP sebagai sampel.
5.	Haykal Syuhada, Syarif Hidayat, Sri Mulyati, Andhika Giri Persada / Pengembangan Gamifikasi pada Pelajaran Matematika SD dengan Metode Addie Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa	Hasil evaluasi menggunakan metode System Usability Scale (SUS) menunjukkan skor sebesar 82,9545, yang menandakan tingkat kegunaan dan kepuasan pengguna yang tinggi. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan gamifikasi memiliki potensi yang kuat sebagai solusi untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran matematika, (Syuhada et al., 2023).	Meneliti penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran terhadap minat belajar siswa.	Meneliti 1 variabel terikat yaitu minat belajar dengan model ADDIE. Pengumpulan data dilakukan dengan metode studi pustaka dan wawancara.. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan ini meneliti 2 variabel terikat dengan menggunakan metode kuantitatif. Pengumpulan data menggunakan angket dan observasi.

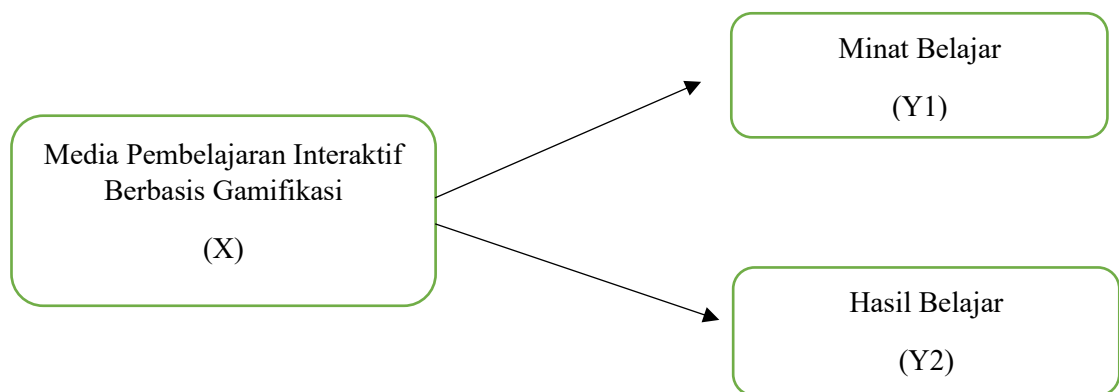
C. Kerangka Pemikiran

Kondisi pendidikan pada saat ini menunjukkan semangat belajar peserta didik yang menurun sehingga berdampak pada hasil belajarnya di sekolah. Hal ini terjadi karena pembelajaran di kelas masing sering berlangsung secara konvensional dengan pemanfaatan media yang sangat terbatas. Media pembelajaran interaktif memiliki peran sebagai upaya untuk menciptakan

proses pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik untuk lebih semangat mengikuti kegiatan pembelajaran.

Salah satu konsep media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik saat ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi. Konsep media ini mengintegrasikan elemen-elemen permainan ke dalam pembelajaran. Dengan adanya konsep media ini, diperkirakan dapat mendorong minat belajar dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga dapat berdampak pada hasil belajar peserta didik.

Gambar 2. 1 Kerangka Pemikiran



Keterangan:

X: Variabel Bebas

Y1: Variabel Terikat 1

Y2: Variabel Terikat 2

→ : Pengaruh

D. Hipotesis

Berdasarkan kerangka pemikiran yang telah dikemukakan, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H0: media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi tidak berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar

Ha: media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi terhadap minat dan hasil belajar di SMP Muhammadiyah 4 Medan. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, karena metode ini merupakan jenis penelitian yang menakankan untuk mengukur data secara objektif dengan menggunakan angka-angka yang akan dianalisis melalui teknik statistik. Desain penelitian yang digunakan adalah *Pre-Experimental* dengan rancangan *One Group Pretest-Posttest*. Karena pengukuran dengan angket dilakukan dua kali yaitu sebelum dan sesudah dilaksanakan perlakuan, (R. Rahim et al., 2021).

Tabel 3. 1 Desain Penelitian

Kelas	Pretest	Posttest
Eksperimen	O ₁	O ₂

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Muhammadiyah 4 Medan yang beralamat Jl. Kapten Muslim, Gg. Jawa Lr. Muhammadiyah, Sei Sikambing C II, Kecamatan Medan Helvetia, Sumatera Utara. Adapun kegiatan penelitian ini dilakukan pada bulan Januari 2026 s/d bulan Maret 2026.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan subjek atau objek penelitian yang memiliki karakteristik sesuai dengan masalah penelitian dan menjadi sasaran utama dalam suatu penelitian. Hasil penelitian yang telah diperoleh, diharapkan dapat memberikan gambaran kondisi populasi tersebut secara menyeluruh. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik di

SMP Muhammadiyah 04 Medan, yang terdiri dari kelas VII, VIII, dan IX dengan jumlah keseluruhan 69 orang.

2. Sampel

Sampel merupakan sebagian dari populasi yang telah dipilih untuk mewakili keseluruhan populasi penelitian. Adapun teknik sampling yang digunakan pada penelitian ini adalah purposive sampling, yaitu teknik pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu. Dalam hal ini, kelas VIII yang berjumlah 27 orang dipilih karena dinilai memiliki karakteristik yang sesuai dan memungkinkan pelaksanaan penelitian berjalan efektif, (Hardani et al., 2020).

D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel

1. Variabel Penelitian

Terdapat tiga variabel dalam penelitian ini, yaitu satu variabel bebas dan dua variabel terikat.

- a. Variabel bebas atau sering dikenal dengan variabel X, merupakan variabel yang memberikan pengaruh terhadap variabel lain. Dalam konteks penelitian ini, variabel X adalah media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi.
- b. Variabel terikat atau variabel Y, merupakan variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Dalam penelitian ini, terdapat dua variabel terikat yaitu minat belajar sebagai variabel Y_1 dan hasil belajar sebagai variabel Y_2 .

2. Definisi Operasional Variabel

Untuk menghindari terjadinya kesalahan pemahaman dalam penelitian ini, maka definisi operasional variabel dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi merupakan konsep media pembelajaran yang menggabungkan elemen-elemen permainan ke dalam pembelajaran yang berguna untuk menarik perhatian peserta

didik. Adapun ciri-cirinya yaitu: menyediakan interaksi dua arah antara peserta didik dan media, berisi tantangan dan poin, serta menampilkan visual yang menarik.

- b. Minat belajar merupakan kecenderungan psikologis dalam diri peserta didik yang ditandai dengan adanya rasa suka, senang, dan ketertarikan terhadap kegiatan pembelajaran. Sehingga dapat mendorong peserta didik untuk belajar tanpa adanya unsur paksaan.
- c. Hasil belajar adalah ukuran yang dapat dilihat setelah menyelesaikan rangkaian proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan indikator penting dalam pendidikan untuk mengukur sejauhmana ketercapaian tujuan pembelajaran. Adapun ciri-ciri hasil belajar, yaitu: penguasaan materi pembelajaran, kemampuan memahami materi yang diajarkan, dan pencapaian tujuan pembelajaran.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan peneliti untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dalam penelitian. Teknik pengumpulan data harus disesuaikan dengan jenis data dan tujuan penelitian yang ingin didapatkan agar data yang dikumpulkan akurat. Adapun dalam teknik pengumpulan data yang digunakan adalah:

1. Kuisisioner/Angket

Kuesioner atau angket dapat dilakukan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data dalam jumlah besar secara efisien. Dalam penelitian ini, kuesioner digunakan untuk mendapatkan data mengenai minat dan hasil belajar sebelum dan setelah diterapkan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi.

2. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti dengan cara mengamati secara langsung objek penelitian. Observasi

berfungsi untuk memperoleh data yang bersifat factual mengenai kondisi nyata yang terjadi di lapangan. Dalam penelitian ini, observasi digunakan untuk melihat secara langsung kegiatan belajar mengajar serta perilaku peserta didik dalam proses pembelajaran, (Pasaribu S et al., 2022).

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan variabel penelitian secara terukur. Angket merupakan salah satu alat yang berfungsi untuk mengukur atau mengumpulkan data yang diperoleh menjadi dasar kebenaran empiris dari temuan penelitian. Angket berisi pertanyaan atau pernyataan yang akan dijawab oleh responden yang biasanya bersifat terbuka, jika opsi jawaban tidak ditentukan sebelumnya, atau bersifat tertutup, jika opsi jawaban sudah disediakan sebelumnya, (Sembiring et al., 2023).

Instrumen untuk mengukur media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi dan minat belajar pada penelitian ini menggunakan angket. Angket disusun dalam bentuk pernyataan-pernyataan berdasarkan indikator.

Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen

Variabel	Indikator	Jumlah	No Pernyataan
Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi	Interaksi Dua Arah	5	1.2.3.4.5
	Tantangan dan Poin	8	6,7,8,9,10,11,12,13
	Visual yang Menarik	7	14,15,16,17,18,19,20

Variabel	Indikator	Jumlah	No Pernyataan
Minat Belajar	Perasaan Senang	5	1,2,3,4,5
	Ketertarikan	5	6,7,8,9,10

Variabel	Indikator	Jumlah	No Pernyataan
	Perhatian	5	11,12,13,14,15
	Keterlibatan	5	16,17,18,19,20

Instrumen untuk mengukur variabel hasil belajar pada penelitian ini adalah tes hasil belajar. Tes disusun dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran Bahasa Arab yang telah dipelajari sebelumnya.

Variabel	Indikator	Jumlah	No. Pertanyaan
Hasil Belajar	Penguasaan Materi	6	1,2,3,4,5,6
	Pemahaman Materi	6	7,8,9,10,11,12
	Pencapaian Tujuan Pembelajaran	8	13,14,15,16,17,18,19,20

G. Analisis Instrumen Penelitian

1. Uji Validitas

Validitas adalah kemampuan suatu alat ukur untuk mengukur sasaran ukurnya. Dalam mengukur validitas, perhatian ditujukan pada isi dan kegunaan instrumen. Uji validitas bertujuan untuk mengukur sah atau tidaknya suatu kuesioner. Kriteria uji validitas adalah dengan membandingkan nilai r hitung dengan r tabel. Nilai r hitung ini nantinya akan menjadi acuan untuk menentukan apakah item pertanyaan yang digunakan dalam penelitian dapat dianggap valid atau tidak. Oleh sebab itu, uji validitas merupakan langkah penting dalam pengembangan instrumen pengukuran untuk memastikan bahwa data yang diperoleh dapat dikatakan sah.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{[N(\sum X^2) - (\sum X)^2][N(\sum Y^2) - (\sum Y)^2]}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi antara X dan Y

X = skor butir X atau faktor X

Y = skor butir Y atau faktor Y

N = jumlah peserta didik yang mengikuti

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk menilai keandalan atau ketangguhan data yang telah diperoleh. Secara esensial, uji reliabilitas mengevaluasi variabel yang diukur melalui pertanyaan atau pernyataan yang telah diajukan. Proses uji reliabilitas melibatkan perbandingan nilai *Cronbach's alpha* dengan tingkat signifikansi yang ditetapkan, (Widodo et al., 2021).

$$r_{11} = \left(\frac{k}{(k-1)} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = keefisienan realibilitas tes

k = banyak butir

1 = bilangan konstanta

σ_t = varians total 2

$\sum \sigma b^2$ = Jumlah varians skor tiap-tiap item

H. Uji Prasyarat

Uji prasyarat analisis dilakukan sebelum melakukan uji hipotesis. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah data penelitian memenuhi syarat untuk dilakukan analisis statistik. Dalam penelitian ini uji prasyarat yang digunakan adalah uji normalitas.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS melalui uji Shapiro-Wilk.

Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05, sedangkan jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka data tidak berdistribusi normal.

I. Teknik Analisis

Teknik analisis data adalah pendekatan yang digunakan untuk memproses, menganalisis, dan menafsirkan data dalam suatu konteks penelitian. Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan adalah uji Paired Sample T-Test (uji t).

1. Uji t

Uji t digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel X (media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi) terhadap variabel Y (minat dan hasil belajar) pada peserta didik. Pengujian dilakukan secara terpisah pada masing-masing variabel terikat. Adapun kriteria pengambilan keputusan dalam uji t adalah:

- a. Jika nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05$, maka terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi terhadap minat dan hasil belajar.
- b. Jika nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$, maka tidak terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi terhadap minat dan hasil belajar.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Institusi

1. Sejarah Berdirinya Sekolah

SMP Muhammadiyah 04 Medan merupakan salah satu lembaga pendidikan swasta yang berada di bawah naungan Yayasan Pimpinan Daerah Muhammadiyah Kota Medan. Sekolah ini berdiri sekitar tahun 1974 yang berlokasi di Jalan Kapten Muslim Gang Jawa, Kelurahan Sei Sikambing C II, Kecamatan Medan Helvetia, Kota Medan, Sumatera Utara. Seiring berkembangnya waktu, sekolah ini memperoleh pengesahan secara administratif dengan nomor SK Pendirian 309/I05/4/1993 dan mulai beroperasi secara resmi pada tanggal 27 April 2004.

Sejak didirikan, sekolah ini terus berupaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan baik dalam bidang akademik maupun pembinaan karakter peserta didik. Sekolah ini berkomitmen untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif serta menanamkan nilai-nilai keislaman dan kemuhammadiyahannya kepada peserta didik. Hingga saat ini, SMP Muhammadiyah 04 Medan tetap berperan aktif dalam mendidik generasi muda agar menjadi pribadi yang berilmu, beriman, dan mampu berkontribusi positif bagi masyarakat dan bangsa.

Profil Sekolah

Nama Sekolah	: SMP Muhammadiyah 04
NPSN	: 10210105
Jenjang Pendidikan	: SMP
Status Sekolah	: Swasta
Tahun Berdiri	: 1974
No. SK Pendirian	: 309/105/4/1993
Tanggal Operasional	: 27 April 2004
No. SK Operasional	: 420/1228/2004
Akreditasi	: B
No. SK Akreditasi	: 893/BANSM/PROVSU/XII/2018

Alamat Sekolah	: Jl. Kapten Muslim Gg. Jawa
Kelurahan	: Sei Sikaming C II
Kecamatan	: Medan Helvetia
Kota	: Medan
Provinsi	: Sumatera Utara
Kepala Sekolah	: Nadirah Hidayati Siregar, S.Pd.I

2. Visi, Misi, dan Tujuan Sekolah

a. Visi

“Sebagai lembaga pendidikan, SMP Muhammadiyah 04 Medan memiliki visi, misi, dan tujuan yang jelas sebagai landasan sekaligus pedoman bagi seluruh warga sekolah”

b. Misi

- 1) Menyelenggarakan pendidikan Al-Qur'an yang komprehensif, mencakup tahsin, tahfidz, dan tadabur untuk membentuk peserta didik yang cinta Al-Qur'an dan mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Menerapkan pembelajaran aktif berbasis bilingual dan membiasakan komunikasi sehari-hari dengan Bahasa arab dilingkungan sekolah.
- 3) Menanamkan akhlak mulia berdasarkan nilai-nilai Al-Qur'an, sunnah, dan nilai-nilai karakter bangsa, melalui pembiasaan, keteladanan dan pembinaan karakter secara berkelanjutan.
- 4) Mengembangkan bakat, minat, dan prestasi siswa secara optimal dengan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran.

c. Tujuan Sekolah

- 1) Menghasilkan peserta didik yang hafal Al-Qur'an minimal 3 juz dengan baik dan benar serta memiliki kecintaan untuk mempelajarinya secara berkelanjutan.
- 2) Melahirkan peserta didik yang mampu berbahasa arab baik secara aktif dan pasif sebagai sarana memahami Al-Qur'an dan ilmu keislaman yang lainnya.

- 3) Membentuk pribadi peserta didik yang berkarakter Islami, disiplin, jujur, bertanggung jawab, mandiri, sosial, dan mampu bekerja sama.
- 4) Memiliki kompetensi akademik dan non akademik serta literasi global peserta didik secara optimal sesuai kemampuan bakat dan minatnya serta kritis, dan kesiapan menghadapi perkembangan dunia dengan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran.

3. Kondisi Sekolah

a. Keadaan Guru dan Pegawai

Tabel 4. 1 Keadaan Guru dan Pegawai

No	Nama Guru/Pegawai	JK	Jabatan
1.	Nadirah Hidayati Siregar, S.Pd.I	P	Kepala Sekolah/Guru PAI
2.	Zakaria Tarigan, S.Pd	L	Guru Bahasa Indonesia
3.	Sari Juwita, S.Pd	P	Guru Prakarya
4.	Fatimatuazzahra, S.Pd	P	Guru Fisika-Biologi dan Matematika
5.	Suryani Lubis, S.Pd	P	Guru Tahfidz
6.	Ahmad Mushlih Fadil Nst, S.Pd	L	Guru Bahasa Inggris
7.	Gumilang Wibowo, M.Pd	L	Guru Bahasa Arab dan IPS
8.	Zubair Imam Santoso	P	Operator/Guru PJOK
9.	Rahmatul Aulia, S.Pd	P	Guru SKI
10	Risda, S.Pd	P	Guru Bahasa Inggris
11.	Siti Hawa Fitriana, S.Pd	P	PKN
12.	Sabirin Nur	L	Pelatih Tapak Suci
13.	Haris Fadillah Akbar	L	Pelatih Hizbul Wathan

b. Keadaan Sarana Prasarana

Tabel 4. 2 Keadaan Sarana dan Prasarana

No	Nama Ruangan	Jumlah Ruang	Kondisi
1	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik
2	Ruang Guru	1	Baik
3	Ruang Kelas	3	Baik
4	Ruang Tata Usaha	1	Baik
5	Ruang Laboratorium	1	Baik

No	Nama Ruangan	Jumlah Ruang	Kondisi
6	Ruang Perpustakaan	1	Baik
7	Ruang Komputer	1	Baik
8	Ruang Gudang	1	Baik
9	WC-Guru/Pegawai	1	Baik
10	WC-Siswa Putra	1	Baik
11	WC-Siswi Putri	1	Baik
Jumlah		13 ruangan	

No	Infrastruktur	Jumlah	Kondisi
1	Gerbang Sekolah	1	Baik
2	Tempat Parkir	1	Baik
3	Taman	2	Baik
4	Tiang Bendera	1	Baik
5	Lapangan Olahraga	1	Baik
6	Kantin	1	Baik
7	Masjid	1	Baik
Jumlah		8 Infrastruktur	

B. Deskripsi Karakteristik Responden

Responden dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 04 Medan yang berjumlah 27 orang. Seluruh siswa tersebut dijadikan sebagai responden penelitian, karena penelitian ini menggunakan satu kelas sebagai sampel penelitian. Para siswa mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Arab.

C. Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang dilaksanakan pada siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 04 Medan yang berjumlah 27 orang.

Pada penelitian ini, angket digunakan untuk mengukur variabel media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi dan minat belajar siswa, sedangkan tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Arab. Pengambilan data dilakukan dengan memberikan pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan.

1. Hasil Uji Instrumen

a. Uji Validitas

Uji validitas instrumen dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan butir-butir soal yang digunakan dalam penelitian. Instrumen yang valid menunjukkan bahwa setiap butir soal mampu mengukur aspek yang seharusnya diukur. Oleh karena itu, sebelum digunakan dalam pengambilan data penelitian, terlebih dahulu dilakukan pengujian validitas. Berikut ini adalah hasil dari uji validitas dengan menggunakan *software IBM SPSS Statistic 26 for windows*:

Tabel 4. 3 Hasil Uji Validitas Tes Hasil Belajar

No	Item	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	Soal 01	0.583	0.444	Valid
2	Soal 02	0.562	0.444	Valid
3	Soal 03	0.710	0.444	Valid
4	Soal 04	0.371	0.444	Tidak Valid
5	Soal 05	0.485	0.444	Valid
6	Soal 06	0.550	0.444	Valid
7	Soal 07	0.527	0.444	Valid
8	Soal 08	0.161	0.444	Tidak Valid
9	Soal 09	0.469	0.444	Valid
10	Soal 10	0.518	0.444	Valid
11	Soal 11	0.355	0.444	Tidak Valid
12	Soal 12	0.539	0.444	Valid
13	Soal 13	0.491	0.444	Valid

No	Item	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
14	Soal 14	0.550	0.444	Valid
15	Soal 15	0.494	0.444	Valid
16	Soal 16	0.378	0.444	Tidak Valid
17	Soal 17	0.338	0.444	Tidak Valid
18	Soal 18	0.446	0.444	Tidak Valid
19	Soal 19	0.481	0.444	Valid
20	Soal 20	0.583	0.444	Valid

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa dari 20 butir soal yang akan digunakan pada pretest-posttest terdapat 6 butir soal yang tidak valid yaitu butir 4, 8, 11, 16, 17, dan 18. Adapun butir soal yang valid berjumlah 14 butir, yaitu butir 1, 2, 3, 5, 6, 7, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 19, dan 20.

Tabel 4. 4 Uji Validitas Minat Belajar

No	Item	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	Pernyataan 01	0.751	0.444	Valid
2	Pernyataan 02	0.776	0.444	Valid
3	Pernyataan 03	0.681	0.444	Valid
4	Pernyataan 04	0.711	0.444	Valid
5	Pernyataan 05	0.715	0.444	Valid
6	Pernyataan 06	0.620	0.444	Valid
7	Pernyataan 07	0.745	0.444	Valid
8	Pernyataan 08	0.753	0.444	Valid
9	Pernyataan 09	0.657	0.444	Valid
10	Pernyataan 10	0.735	0.444	Valid
11	Pernyataan 11	0.648	0.444	Valid
12	Pernyataan 12	0.581	0.444	Valid
13	Pernyataan 13	0.286	0.444	Tidak Valid
14	Pernyataan 14	0.696	0.444	Valid

No	Item	r _{hitung}	r _{tabel}	Keterangan
15	Pernyataan 15	0.796	0.444	Valid
16	Pernyataan 16	0.697	0.444	Valid
17	Pernyataan 17	0.674	0.444	Valid
18	Pernyataan 18	0.723	0.444	Valid
19	Pernyataan 19	0.445	0.444	Valid
20	Pernyataan 20	0.446	0.444	Valid

Berdasarkan keterangan pada tabel di atas dapat diketahui bahwa dari 20 butir pernyataan terdapat 1 butir yang tidak valid yaitu butir 13. Adapun butir pernyataan yang dinyatakan valid berjumlah 19 butir, yaitu butir 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20.

Tabel 4. 5 Uji Validitas Gamifikasi

No	Item	r _{hitung}	r _{tabel}	Keterangan
1	Pernyataan 01	0.894	0.444	Valid
2	Pernyataan 02	0.749	0.444	Valid
3	Pernyataan 03	0.837	0.444	Valid
4	Pernyataan 04	0.741	0.444	Valid
5	Pernyataan 05	0.740	0.444	Valid
6	Pernyataan 06	0.766	0.444	Valid
7	Pernyataan 07	0.856	0.444	Valid
8	Pernyataan 08	0.630	0.444	Valid
9	Pernyataan 09	0.590	0.444	Valid
10	Pernyataan 10	0.395	0.444	Tidak Valid
11	Pernyataan 11	0.673	0.444	Valid
12	Pernyataan 12	0.788	0.444	Valid
13	Pernyataan 13	0.672	0.444	Valid
14	Pernyataan 14	0.487	0.444	Valid
15	Pernyataan 15	0.388	0.444	Tidak Valid
16	Pernyataan 16	0.543	0.444	Valid

No	Item	r _{hitung}	r _{tabel}	Keterangan
17	Pernyataan 17	0.166	0.444	Tidak Valid
18	Pernyataan 18	0.598	0.444	Valid
19	Pernyataan 19	0.708	0.444	Valid
20	Pernyataan 20	0.060	0.444	Tidak Valid

Berdasarkan keterangan pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari 20 butir pernyataan terdapat 4 butir yang tidak valid yaitu, 10,15,17,20. Adapun pernyataan yang dinyatakan valid berjumlah 16 butir, yaitu butir 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 16, 18, dan 19.

b. Uji Reliabilitas

Setelah instrumen dinyatakan valid, langkah selanjutnya adalah melakukan uji reliabilitas. Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen penelitian dalam mengukur variabel yang diteliti. Instrumen yang reliabel menunjukkan bahwa alat ukur tersebut dapat memberikan hasil yang relatif sama apabila digunakan dalam kondisi yang serupa. Pengujian reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan bantuan *software IBM SPSS Statistic 26 for Windows* melalui perhitungan koefisien *Cronbach's Alpha*. Berikut ini adalah hasil uji reliabilitas dari ketiga variabel:

Tabel 4. 6 Uji Reliabilitas Hasil Belajar

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.826	14

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa reliabilitas seluruh butir soal hasil belajar terbukti baik untuk digunakan. Karena nilai *Cronbach's Alpha* yaitu $0,826 > 0,60$.

Tabel 4. 7 Uji Reliabilitas Minat Belajar

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.932	19

Tabel di atas menunjukkan bahwa reliabilitas seluruh butir kuisisioner variabel minat belajar terbukti baik untuk digunakan, karena nilai *cronbach's alpha* $> 0,60$ ($0,932 > 0,60$).

Tabel 4. 8 Uji Reliabilitas Gamifikasi

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.923	17

Tabel di atas menunjukkan bahwa reliabilitas seluruh butir kuisisioner pernyataan variabel gamifikasi terbukti baik untuk digunakan, karena nilai *Cronbach's alpha* yaitu $0,923 > 0,60$.

2. Hasil Skor Pretest dan Posttest

Setelah proses pengumpulan data dilakukan, langkah selanjutnya adalah menyajikan hasil skor pretest dan posttest yang diperoleh siswa. Skor pretest diberikan sebelum penerapan media pembelajaran interaktif berbasis

gamifikasi untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Sedangkan skor posttest diberikan setelah proses pembelajaran dengan menggunakan media tersebut untuk mengetahui perubahan atau peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di lapangan melalui skor pretest posttest pada kelas VIII, diketahui bahwa skor tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 9 Pretest Posttest Hasil Belajar

No	Pretest	Posttest
1	7	10
2	7	11
3	10	14
4	5	11
5	4	9
6	6	9
7	6	8
8	4	9
9	7	13
10	3	10
11	5	8
12	4	10
13	6	10
14	8	12
15	6	9
16	5	8
17	6	10
18	5	11
19	8	11
20	6	11
21	9	13

No	Pretest	Posttest
22	9	10
23	8	12
24	7	13
25	10	13
26	8	11
27	8	11

Tabel 4. 10 Minat Belajar

No	Minat Belajar Sebelum Menggunakan Gamifikasi	Minat Belajar Sesudah Menggunakan Gamifikasi
1	63	76
2	65	80
3	64	89
4	64	84
5	60	73
6	57	77
7	55	78
8	58	77
9	68	73
10	64	66
11	56	75
12	51	78
13	57	79
14	52	85
15	67	78
16	57	77
17	51	72
18	48	76

No	Minat Belajar Sebelum Menggunakan Gamifikasi	Minat Belajar Sesudah Menggunakan Gamifikasi
19	44	83
20	67	77
21	55	75
22	51	79
23	56	87
24	67	80
25	42	78
26	48	78
27	61	78

Tabel 4. 11 Interaksi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi

No	Skor
1	73
2	82
3	69
4	70
5	72
6	78
7	84
8	84
9	70
10	80
11	80
12	84
13	75
14	76
15	76

No	Skor
16	76
17	76
18	75
19	75
20	71
21	75
22	75
23	75
24	77
25	76
26	78
27	77

3. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan salah satu uji prasyarat analisis yang dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Shapiro Wilk* dengan taraf signifikansi 5% (0,05). Uji *Shapiro Wilk* dipilih karena jumlah sampel dalam penelitian ini kurang dari 50 responden. Hasil uji normalitas ini digunakan sebagai dasar untuk menentukan apakah data dapat dianalisis menggunakan uji statistik parametrik, yaitu Paired Sample T-Test.

Tabel 4. 12 Uji Normalitas Hasil Belajar

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest	0.094	27	.200*	0.961	27	0.382
Posttest	0.173	27	0.037	0.944	27	0.154

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi pretest adalah 0,382 dan nilai signifikansi posttest adalah 0,154. Karena nilai kedua tersebut $> 0,05$, maka disimpulkan bahwa data ini berdistribusi normal.

Tabel 4. 13 Uji Normalitas Minat Belajar

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
PRE	0.135	27	.200*	0.964	27	0.457
POST	0.153	27	0.106	0.944	27	0.155

Berdasarkan uji normalitas yang diperoleh, nilai signifikansi sebesar 0,457 pada pretest dan 0,155 pada posttest. Karena kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, dikatakan bahwa data ini berdistribusi normal.

4. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa. Pengujian hipotesis dilakukan dengan membandingkan hasil pretest dan posttest yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Analisis data dilakukan menggunakan uji statistik *Paired Sample T-Test* dengan bantuan program *SPSS IBM Statistic 26* untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara nilai sebelum dan sesudah perlakuan diberikan.

Berikut ini adalah hasil uji hipotesis berupa uji *Paired Sample T-Test* data pretest dan posttest eksperimen menggunakan *SPSS IBM Static 26*, yaitu:

Tabel 4. 14 Uji t Hasil Belajar**Paired Samples Test**

								t	df	Sig. (2- tailed)
				Lower	Upper					
Pair 1	PRETEST – POSTTEST	- 4.07407	1.43918	0.27697	- 4.64339	- 3.50476	- 14.709		26	0.000

Berdasarkan hasil uji Paired Sample T-Test diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Tabel 4. 15 Uji t Minat Belajar**Paired Samples Test**

								t	Df	Sig. (2- tailed)
				Lower	Upper					
Pair 1	pretest – posttest	- 21.07407	6.64441	1.27872	- 23.70251	- 18.44563	- 16.481		26	0.000

Berdasarkan hasil uji Paired Sample T-Test diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

D. Pembahasan

1. Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi Terhadap Minat dan Hasil Belajar di SMP Muhammadiyah 04 Medan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Arab. Media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa PowerPoint (PPT) interaktif yang dipadukan dengan aplikasi Quizizz. Penggunaan media tersebut bertujuan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis, yaitu uji normalitas. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji Shapiro–Wilk, karena jumlah sampel penelitian kurang dari 50 responden. Berdasarkan hasil uji normalitas diperoleh nilai signifikansi pada data pretest posttest hasil belajar sebesar 0,382 dan sebesar 0,154. Dan signifikansi pretest posttest minat belajar sebesar 0.457 dan 0.155. Kedua nilai signifikansi dari 2 variabel tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal. Dengan demikian analisis data dapat dilanjutkan menggunakan uji statistik parametrik, yaitu Paired Sample T-Test.

Hasil analisis data yang telah dilakukan menggunakan uji Paired Sample T-Test, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000, yang berarti lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Arab. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada minat belajar siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi. Peningkatan ini terlihat dari perbedaan skor antara pretest dan posttest yang menunjukkan adanya perubahan yang cukup signifikan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran

yang lebih interaktif mampu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap proses pembelajaran yang berlangsung di kelas.

Peningkatan minat belajar siswa dapat dipahami karena media pembelajaran yang digunakan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak monoton. PowerPoint interaktif memungkinkan materi disajikan secara visual sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa, sedangkan aplikasi Quizizz memberikan pengalaman evaluasi pembelajaran yang bersifat permainan sehingga mampu meningkatkan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Ruslan, yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran digital seperti Quizizz dapat meningkatkan interaktivitas pembelajaran serta mempermudah proses evaluasi pembelajaran secara lebih menarik bagi peserta didik. Penggunaan media digital tersebut juga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, (Ruslan et al., 2025). Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga memiliki peranan penting dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian yang dilakukan oleh Wildan Saleh Siregar dan Munawir Pasaribu menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat membantu mempermudah proses pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar siswa, serta menjaga interaksi antara guru dan siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Ketika siswa memiliki minat belajar yang tinggi, maka mereka akan lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran dan lebih mudah memahami materi yang dipelajari, (Wildan & Pasaribu, 2024).

Penggunaan media pembelajaran interaktif pada penelitian ini juga terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Arab. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan nilai rata-rata hasil

belajar siswa antara pretest dan posttest yang menunjukkan adanya perubahan yang cukup signifikan setelah proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi. Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa, tetapi juga membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih baik.

Media interaktif (PPT) yang digunakan dalam penelitian ini membantu guru menyampaikan materi secara lebih terstruktur dan mudah dipahami oleh siswa. Sementara itu, penggunaan Quizizz dalam kegiatan evaluasi membantu siswa mengingat kembali materi yang telah dipelajari melalui latihan soal yang bersifat interaktif. Kegiatan evaluasi yang dikemas dalam bentuk permainan memberikan kesempatan bagi siswa untuk menguji pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari secara langsung. Selain itu, umpan balik yang diberikan secara langsung oleh aplikasi Quizizz juga membantu siswa mengetahui kesalahan yang mereka lakukan sehingga mereka dapat memperbaiki pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Farida Khairani, Nurzannah, dan Hasrian Rudi Setiawan yang menunjukkan bahwa pembelajaran yang disajikan secara menarik dan tidak monoton dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar sehingga siswa lebih aktif mengikuti pembelajaran dan mampu memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa inovasi dalam pembelajaran yang digunakan oleh guru dapat membantu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, (Khairani et al., 2025).

Minat belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan belajar siswa. Minat belajar yang tinggi akan mendorong siswa untuk lebih aktif, fokus, dan bersungguh-sungguh dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa yang memiliki minat belajar yang baik cenderung menunjukkan perhatian yang lebih besar terhadap materi yang disampaikan

oleh guru, sehingga mereka lebih mudah memahami pelajaran yang diberikan. Sebaliknya, apabila minat belajar siswa rendah maka siswa cenderung kurang memperhatikan pembelajaran yang berlangsung, kurang terlibat dalam kegiatan belajar, serta kurang memiliki motivasi untuk memahami materi pelajaran. Kondisi tersebut pada akhirnya dapat berdampak pada rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa.

Minat belajar berperan sebagai pendorong internal yang membuat siswa memiliki keinginan untuk belajar. Ketika siswa memiliki ketertarikan terhadap materi pembelajaran maupun terhadap cara penyampaian materi yang digunakan oleh guru, maka siswa akan lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Antusiasme tersebut dapat terlihat dari sikap siswa yang lebih aktif bertanya, memperhatikan penjelasan guru, serta berpartisipasi dalam kegiatan belajar yang berlangsung di kelas. Keterlibatan siswa yang tinggi dalam proses pembelajaran ini secara tidak langsung membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih baik, (Sinaga et al., 2025).

Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi merupakan inovasi dalam proses pembelajaran yang dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan dapat membantu siswa mengurangi rasa bosan dan meningkatkan perhatian mereka terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Kondisi ini membuat siswa lebih mudah menerima informasi yang diberikan sehingga berdampak pada peningkatan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi dapat menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran Bahasa Arab di sekolah. Media pembelajaran yang menggabungkan unsur visual, tantangan, dan permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian, dapat

disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi yang memanfaatkan PPT interaktif dan aplikasi Quizizz mampu meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Arab. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat membantu menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan bermakna bagi siswa.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan temuan dari penelitian dan permasalahan yang telah diidentifikasi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Arab. Hasil analisis menggunakan Paired Sample T-Test menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, yang menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi terhadap hasil belajar siswa. Nilai rata-rata hasil belajar siswa meningkat dari 6,55 pada pretest menjadi 10,62 pada posttest.

Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi berpengaruh terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Arab. Hasil analisis menggunakan Paired Sample T-Test menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, yang menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi terhadap minat belajar siswa. Nilai rata-rata minat belajar siswa juga mengalami peningkatan dari 57 pada pretest menjadi 78,07 pada posttest.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, beberapa saran yang dapat diberikan oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru, diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Arab. Penggunaan media seperti PPT interaktif dan aplikasi Quizizz dapat membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar. Media pembelajaran yang interaktif juga dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih baik.

2. Bagi siswa, diharapkan dapat lebih aktif dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi. Partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman terhadap materi yang dipelajari serta meningkatkan minat belajar siswa.
3. Peneliti selanjutnya, diharapkan dapat melakukan penelitian dengan jumlah sampel yang lebih besar serta mengembangkan penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi dengan variasi media yang lebih beragam sehingga dapat memberikan hasil penelitian yang lebih luas dan mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhmadi, A. S., Sugiarti, Y., & Rahayu, D. L. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Gamifikasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JIPTEK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Dan Kejuruan*, 18(2), 225–238.
- Anam, S., Khirul Abidin, U., & Rasidi. (2024). *Gamifikasi Dalam Pembelajaran*. Academia Publication.
- Ananda, R., & Hayati, F. (2020). Variabel Belajar: Kompilasi Konsep. In *CV. Pusdikra MJ*.
- Anwar, C. (2017). *Teori-Teori Pendidikan*. IRCiSoD.
- Asrul, A., Ananda, R., & Rosnita, R. (2015). *Evaluasi Pembelajaran*. Citapustaka Media.
- B. Lubis, R. (2022). *Mengulik Hasil Pisa 2022 Indonesia: Peringkat Naik, tapi Tren Penurunan Skor Berlanjut*. https://goodstats.id/article/mengulik-hasil-pisa-2022-indonesia-peringkat-naik-tapi-tren-penurunan-skor-berlanjut-m6XDt#google_vignette
- Batubara, H. H. (2020). Media pembelajaran efektif. In *Semarang: Fatawa*. www.fatawa-publishing.com
- Fikri, H. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Samudra Biru.
- Firdausi, A. Al, Zamani, A. F., & Rahmah, A. A. (2021). Peran Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Menggunakan Wordwall dan Quizizz di SMP Negeri 1 Candi Sidoarjo. *Sumbula: Jurnal Studi Keagamaan, Sosial Dan Budaya*, 6(2), 162–182. <https://doi.org/10.32492/sumbula.v6i2.4557>
- Hamzah, R. A., Mesra, R., Karo, K. B., Alifah, N., & Hartini, A. (2023). *strategi Pembelajaran Abad 21*. PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Hardani, H., Auliya, N. N., Andriani, H., Fardani, R. A., & Ustiawaty, J. (2020). Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif. In *Revista Brasileira de Linguística Aplicada* (Vol. 5, Issue 1).
- Harefa, E., Afendi, A. R., Karuru, P., Sulaeman, & Wote, A. Y. V. (2024). *Buku Ajar: Teori Belajar dan Pembelajaran*.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Herlina, L., Surus, S., Aisyiah, A. A., Fitriasi, R., & Hanivia Cindy, A. (2025). *Gamifikasi Dalam Pembelajaran*. Yayasan Pendidikan Hidayatun Nihayah.
- Ibnu Asa, A. (2019). Character education according to ki hadjar dewantara and driyarkara. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(2), 245–258. <http://ejournal.stain.sorong.ac.id/indeks.php/al->

riwayah%0AHAKIKAThttps://journal.uny.ac.id/index.php/cp/index

- Irnawati, D. R., Makmur, A., & Istiyowati, L. S. (2024). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar Matematika Pasca Pandemi Covid-19. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1), 82–88. <https://doi.org/10.37329/cetta.v7i1.2997>
- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Kimia Dan Ilmu Kimia*, 3(02), 8–12.
- Khairani, F., Nurzannah, N., & Setiawan, H. R. (2025). *the Influnce of Using Various Methods on Students ' Interests and*. 73–88.
- Luh, N., Kusumadewi, M., Ketut Sudarsana, I., Gede, I., & Pastika, T. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 10 Kesiman Denpasar Timur. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2024), 17864–17869. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/28770/19239/48487>
- Mulyati, S., & Supardi, S. (2025). *Peranan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi (Wordwall) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam*. 5(2), 93–104.
- Pasaribu S, B., Aty, H., Kabul, U. W., & Syah, A. H. R. (2022). Metodologi Penelitian Untuk Ekonomi dan Bisnis. In *UUP Academic Manajemen Perusahaan* YKPN. [https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/65013/1/Metodologi Penelitian.pdf](https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/65013/1/Metodologi%20Penelitian.pdf)
- Rahim, A., Masni, H., Afrila, D., Saputra hutabarat, Z., Yarmayani, A., Pamungkas, S., & Syaputra, D. (2023). *Motivasi Belajar*. EUREKA MEDIA AKSARA.
- Rahim, R., Sao'dah, Natalia Daeng Tiring, S. S., Asman, & Arifah Fitriyah, L. (2021). *Metodologi Penelitian (Teori dan Praktik)*. Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Riani, R. (2024). Identifikasi Minat Belajar Siswa Berdasarkan Karakter Individu Siswa. *Genta Mulia*, 15(2).
- Ropii, M., & Fahrurrozi, M. (2017). Evaluasi Hasil Belajar. Evaluasi Hasil Belajar. In *Yogyakarta: Pustaka Pelajar*.
- Ruslan, M., Affandi, A., & Husna, A. (2025). Peningkatan Kompetensi Guru dalam Menggunakan Media Pembelajaran Digital di MTs Muhammadiyah 15 Medan Deli. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 1123–1131. <https://doi.org/10.56832/edu.v5i1.941>
- Sartika, S. B., Untari, R. S., Rezania, V., & Rochmah, L. I. (2022). *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. UMSIDA Press.

- Semiring, T. B., Irmawati, Sabir, M., & Tjahyadi, I. (2023). Buku Ajar Metodologi Penelitian (Teori & Praktik). In *Buku Ajar Metodologi Penelitian* (Issue 1).
- Shofiah, S., Bachtiar, E., Permatasari, D., & Syahropi, H. (2023). *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran*. PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Sihite, M. S. R., & Situmorang, S. M. (2024). *Belajar dan Pembelajaran*. PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Sinaga, D. Y., Simangunsong, R. Y., Simajuntak, A., Sinaga, F., Sinaga, Y. P., Hutagalung, W., Gunlicen Simbolon, U., Margaretha Sitindaon, L., Maharani, N., & Naskah, H. (2025). Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan Mengembangkan Minat Belajar Siswa untuk Meningkatkan Pembelajaran Matematika SD Kelas Tinggi. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(3), 1550–1560. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i03>.
- Sukaryawan, M., & Sari, D. K. (2023). *Instrumen Sikap Saintifik, Minat dan Persepsi*. Bening Media Publishing.
- Sutikno, M. S. (2021). *Strategi Pembelajaran*. CV. Adanu Abimata.
- Syuhada, H., Hidayat, S., Mulyati, S., & Giri Persada, A. (2023). Pengembangan Gamifikasi Pada Pelajaran Matematika Sd Dengan Metode Addie Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Rabit : Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 9(1), 1–14. <https://doi.org/10.36341/rabit.v9i1.466>
- Ul Haque, M. I. Z., Fachrezi, M. A., & Hadiapurwa, A. (2024). Gamifikasi Pembelajaran dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 7(1), 58–70. <https://doi.org/10.21009/jpi.071.07>
- Wangi, N. B. S., Chandra, N. E., Ali, A. Z., Aulia, L. L., & Zahid, A. (2022). *Pembelajaran Daring Berbasis Gamifikasi*. Delsmedia.
- Widodo, S., Ladyani, F., Asrianto, L. O., Dalfian, D., & Nurcahyati, S. (2021). Metodologi Penelitian. In *Cv Science Techno Direct*.
- Wildan, W., & Pasaribu, M. (2024). Manajemen Penggunaan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 57 Medan. *SALIHA Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 7(1), 64–83. <https://doi.org/10.54396/saliha.v7i1.1045>
- Yunita, N. P., & Indrajit, R. E. (2022). *Gamification Membuat Belajar Seasyik Bermain Game*. ANDI.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Penelitian

INSTRUMEN PENELITIAN

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR DI SMP MUHAMMADIYAH 04 MEDAN

Kuisisioner (Tes & Angket)-Siswa

A. Identitas Responden

Nama:

B. Petunjuk Pengisian

1. Baca dan pahami pertanyaan dan pernyataan yang telah disediakan
2. Tanyakan kepada pengawas jika ada yang membingungkan
3. Berilah tanda (√) pada salah satu jawaban yang tersedia
4. Mohon mengisi seluruh pertanyaan dan pernyataan

C. Hasil Belajar

1. Kata كِتَابٌ termasuk jenis kata ...
 - a. Fi'il
 - b. Isim
 - c. Harf
 - d. Muftada
2. Kata ذَهَبَ termasuk jenis kata ...
 - a. Isim
 - b. Fa'il
 - c. Fi'il
 - d. Harf
3. Kata عَلَى termasuk jenis kata ...
 - a. Harf
 - b. Jumlah
 - c. Muftada
 - d. Fi'il
4. Kata إِلَى termasuk jenis kata ...

- a. Harf
 - b. Jumlah
 - c. Isim
 - d. Fi'il
5. Kata قَلَمٌ termasuk jenis kata ...
- a. Fi'il
 - b. Isim
 - c. Harfun
 - d. Muftada
6. Kata فِي termasuk jenis kata ...
- a. Isim
 - b. Fi'il
 - c. Fa'il
 - d. Harf
7. Kata yang tidak memiliki makna jika berdiri sendiri disebut ...
- a. Isim
 - b. Harf
 - c. Fi'il
 - d. Khabar
8. Kata الْمُعَلِّمُ pada kalimat فِي الْفَصْلِ الْمُعَلِّمُ termasuk ...
- a. Fi'il
 - b. Isim
 - c. Khabar
 - d. Harf
9. Di bawah ini yang termasuk fi'il adalah ...
- a. كَتَبَ - يَكْتُبُ
 - b. مُعَلِّمٌ - مُعَلِّمَةٌ
 - c. عَلَى - إِلَى
 - d. b dan c benar
10. Kata yang meunjukkan nama benda, orang, dan tempat disebut ...
- a. Isim
 - b. Fi'il

- c. Huruf
- d. Fa'il

11. Di bawah ini yang termasuk contoh harf adalah ...

- a. لا
- b. عَلَى
- c. لِيَلِي
- d. قَل

12. Kata yang tepat untuk melengkapi kalimat berikut

الْكِتَابُ الْمَكْتَبِ

- a. مَكْتَبَةٌ
- b. غَيْبٌ
- c. كَتَبَ
- d. عَلَى

13. Kata yang tepat untuk melengkapi kalimat berikut

... يَذْهَبُ إِلَى السُّوقِ

- a. الْكِتَابُ
- b. الْقَلَمُ
- c. أَحْمَدُ
- d. لِيَلِي

14. Kalimat yang diawali fi'il yaitu ...

- a. الْحَقِيبَةُ الْجَدِيدُ
- b. الْكِتَابُ الْجَمِيلَةُ
- c. مَدْرَسَةٌ نَظِيفَةٌ
- d. نَامَ أَحْمَدُ

Keterangan:

Pernyataan	Skor
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Ragu-ragu (R)	3
Setuju (S)	4
Sangat Setuju (SS)	5

D. Minat belajar

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		STS	TS	R	S	SS
1.	Saya merasa senang mengikuti pembelajaran					
2.	Saya menikmati setiap proses pembelajaran yang berlangsung					
3.	Saya merasa tidak tertekan saat mengikuti pembelajaran					
4.	Suasana pembelajaran membuat saya lebih bersemangat belajar					
5.	Belajar merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi saya					
6.	Saya tertarik untuk mempelajari materi lebih mendalam					
7.	Saya ingin mengetahui lebih banyak materi yang telah diajarkan					
8.	Materi pelajaran ini membuat saya merasa penasaran					
9.	Saya berusaha mencari informasi tambahan terkait materi yang telah diajarkan					
10.	Saya merasa materi pembelajaran ini penting untuk saya pelajari					

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		STS	TS	R	S	SS
11.	Saya memperhatikan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh					
12.	Saya selalu konsentrasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung					
13.	Saya selalu mencatat hal-hal penting selama pembelajaran					
14.	Saya berusaha memahami setiap materi yang disampaikan					
15.	Saya aktif bertanya ketika tidak memahami materi					
16.	Saya berpartisipasi dalam diskusi selama pembelajaran					
17.	Saya berani mencoba menjawab pertanyaan yang diberikan dalam pembelajaran					
18.	Saya terlibat secara langsung dalam aktivitas pembelajaran					
19.	Saya mengerjakan tugas yang diberikan tepat waktu					

INSTRUMEN PENELITIAN
PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
GAMIFIKASI TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR DI SMP
MUHAMMADIYAH 04 MEDAN

Kuisisioner Angket-Siswa

A. Identitas Responden

Nama:

B. Petunjuk Pengisian

5. Baca dan pahami pertanyaan dan pernyataan yang telah disediakan
6. Tanyakan kepada pengawas jika ada yang membingungkan
7. Berilah tanda (√) pada salah satu jawaban yang tersedia
8. Mohon mengisi seluruh pertanyaan dan pernyataan

C. Gamifikasi

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		STS	TS	R	S	SS
1.	Media pembelajaran berbasis gamifikasi memungkinkan saya berinteraksi secara aktif selama pembelajaran					
2.	Saya dapat merespon secara aktif melalui fitur yang tersedia dalam media pembelajaran					
3.	Gamifikasi memberikan kesempatan bagi saya untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran					
4.	Pembelajaran berbasis gamifikasi membuat saya tidak hanya menerima materi secara pasif					
5.	Saya merasa dilibatkan dalam pembelajaran ketika guru menggunakan gamifikasi					
6.	Media pembelajaran ini memberikan umpan balik secara langsung terhadap jawaban saya					

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		STS	TS	R	S	SS
7.	Gamifikasi menyajikan tantangan yang mendorong saya untuk lebih berusaha dalam belajar					
8.	Sistem poin dalam gamifikasi membuat saya lebih bersemangat mengikuti pembelajaran					
9.	Level atau tingkatan dalam pembelajaran membuat saya ingin mencapai hasil yang lebih baik					
10.	Tantangan yang diberikan membuat proses belajar terasa lebih menarik					
11.	Adanya poin atau skor membuat saya ingin terus mengikuti pembelajaran sampai selesai					
12.	Gamifikasi mendorong saya untuk bersaing secara sehat dalam pembelajaran					
13.	Tampilan visual dalam gamifikasi menarik perhatian saya saat pembelajaran berlangsung					
14.	Visual dalam gamifikasi membantu saya memahami materi pembelajaran					
15.	Saya lebih fokus belajar ketika pembelajaran menggunakan gamifikasi yang visualnya menarik					
16.	Tampilan gamifikasi membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan					
17.	Visual yang digunakan dalam gamifikasi membuat saya lebih nyaman mengikuti pembelajaran					

	Sig. (2-tailed)	.036	.008	.013		1.000	.800	.800	.448	.628	.215	.100	1.008	.628	.800	1.007	.598	.620	.076	.800	.317	.107
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
S05	Pearson Correlation	.042	.153	.171	.001	.385	.385	.385	.408	.287	.089	.042	.204	-.043	.250	.312	-.204	.328	.171	.257	.485*	
	Sig. (2-tailed)	.862	.519	.471	1.000	.094	.094	.094	.074	.220	.709	.862	.388	.858	.288	.181	.388	.158	.471	.287	.030	
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	
S06	Pearson Correlation	.471*	.157	.341	.061	.385	.560*	.1215	.1042	-.023	.257	.105	.121	.043	.203	.316	-.032	.560*	.257	.550*		
	Sig. (2-tailed)	.036	.508	.142	.804	.094	.010	.620	.6603	.924	.274	.660	.612	.858	.384	.177	.895	.010	.274	.012		
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20		
S07	Pearson Correlation	.257	.419	.560*	.061	.385	.560*	.1215	.1042	-.023	.257	.105	.121	.043	.203	.316	-.032	.560*	.257	.527*		
	Sig. (2-tailed)	.274	.066	.010	.804	.094	.010	.620	.6603	.924	.274	.660	.612	.858	.384	.177	.895	.010	.274	.012		
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20		
S08	Pearson Correlation	-.171	.105	.092	-.185	.381	.121	.105	.102	-.023	.381	.105	.105	.341	.043	.203	-.032	.105	.043	.161		
	Sig. (2-tailed)	.471	.660	.674	.444	.0912	.612	.603	.663	.924	.094	.660	.142	.858	.384	.660	.895	.012	.471	.857		

S1 3	Pearson	.40	.25	.31	.11	.20	.1	.1	-	.20	.1	.21	.61	1	.1	.00	.21	.00	-	.3	.61	.49
	n	8	0	4	5	4	05	05	.1	0	01	8	2**	1	05	0	8	0	.1	14	2**	1*
	Correlation								.05										.01			
S1 4	Pearson	.25	.15	.34	.06	-	.1	.1	.3	.31	.2	.20	.25	.10	1	.47	.20	.31	.1	.3	.25	.55
	n	7	7	1	1	.04	21	21	41	4	42	6	7	5	1*	6	4	79	41	7	0*	
	Correlation				.3																	
S1 5	Pearson	.16	.10	.25	.00	.25	.0	.2	.0	.20	.1	.35	.16	.00	.4	1	-	.40	.4	.0	.37	.49
	n	7	2	7	0	0	43	57	43	4	23	6	7	0	71	*	.08	8	92	43	5	4*
	Correlation														*	.09		*				
S1 6	Pearson	.13	.21	.20	.12	.31	.2	-	.2	.21	.1	.04	.13	.21	.2	-	1	.00	-	.4	.13	.37
	n	4	8	6	6	2	06	.0	06	8	54	8	4	8	06	.08	9	0	.1	35	4	8
	Correlation						.23								.09		.54					
S1 3	Pearson	.40	.25	.31	.11	.20	.1	.1	-	.20	.1	.21	.61	1	.1	.00	.21	.00	-	.3	.61	.49
	n	8	0	4	5	4	05	05	.1	0	01	8	2**	1	05	0	8	0	.1	14	2**	1*
	Correlation								.05										.01			
S1 4	Pearson	.25	.15	.34	.06	-	.1	.1	.3	.31	.2	.20	.25	.10	1	.47	.20	.31	.1	.3	.25	.55
	n	7	7	1	1	.04	21	21	41	4	42	6	7	5	1*	6	4	79	41	7	0*	
	Correlation				.3																	
S1 5	Pearson	.16	.10	.25	.00	.25	.0	.2	.0	.20	.1	.35	.16	.00	.4	1	-	.40	.4	.0	.37	.49
	n	7	2	7	0	0	43	57	43	4	23	6	7	0	71	*	.08	8	92	43	5	4*
	Correlation														*	.09		*				
S1 6	Pearson	.13	.21	.20	.12	.31	.2	-	.2	.21	.1	.04	.13	.21	.2	-	1	.00	-	.4	.13	.37
	n	4	8	6	6	2	06	.0	06	8	54	8	4	8	06	.08	9	0	.1	35	4	8
	Correlation						.23								.09		.54					
S1 3	Pearson	.40	.25	.31	.11	.20	.1	.1	-	.20	.1	.21	.61	1	.1	.00	.21	.00	-	.3	.61	.49
	n	8	0	4	5	4	05	05	.1	0	01	8	2**	1	05	0	8	0	.1	14	2**	1*
	Correlation								.05										.01			
S1 4	Pearson	.25	.15	.34	.06	-	.1	.1	.3	.31	.2	.20	.25	.10	1	.47	.20	.31	.1	.3	.25	.55
	n	7	7	1	1	.04	21	21	41	4	42	6	7	5	1*	6	4	79	41	7	0*	
	Correlation				.3																	
S1 5	Pearson	.16	.10	.25	.00	.25	.0	.2	.0	.20	.1	.35	.16	.00	.4	1	-	.40	.4	.0	.37	.49
	n	7	2	7	0	0	43	57	43	4	23	6	7	0	71	*	.08	8	92	43	5	4*
	Correlation														*	.09		*				
S1 6	Pearson	.13	.21	.20	.12	.31	.2	-	.2	.21	.1	.04	.13	.21	.2	-	1	.00	-	.4	.13	.37
	n	4	8	6	6	2	06	.0	06	8	54	8	4	8	06	.08	9	0	.1	35	4	8
	Correlation						.23								.09		.54					
S1 3	Pearson	.40	.25	.31	.11	.20	.1	.1	-	.20	.1	.21	.61	1	.1	.00	.21	.00	-	.3	.61	.49
	n	8	0	4	5	4	05	05	.1	0	01	8	2**	1	05	0	8	0	.1	14	2**	1*
	Correlation								.05										.01			
S1 4	Pearson	.25	.15	.34	.06	-	.1	.1	.3	.31	.2	.20	.25	.10	1	.47	.20	.31	.1	.3	.25	.55
	n	7	7	1	1	.04	21	21	41	4	42	6	7	5	1*	6	4	79	41	7	0*	
	Correlation				.3																	
S1 5	Pearson	.16	.10	.25	.00	.25	.0	.2	.0	.20	.1	.35	.16	.00	.4	1	-	.40	.4	.0	.37	.49
	n	7	2	7	0	0	43	57	43	4	23	6	7	0	71	*	.08	8	92	43	5	4*
	Correlation														*	.09		*				
S1 6	Pearson	.13	.21	.20	.12	.31	.2	-	.2	.21	.1	.04	.13	.21	.2	-	1	.00	-	.4	.13	.37
	n	4	8	6	6	2	06	.0	06	8	54	8	4	8	06	.08	9	0	.1	35	4	8
	Correlation						.23								.09		.54					

N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
P03 on Correlation	.477*	.432	.1	.473*	.380	.088	.355	.409	.131	.440	.572**	.475*	.13	.326	.710**	.396	.572**	.603**	.662**	.631**	.681**	
Sig. (2-tailed)	.034	.057		.035	.099	.712	.075	.583	.051	.008	.034	.576	.167	.000	.084	.008	.005	.001	.003	.001	.001	
N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
P04 on Correlation	.524*	.495*	.473*	.1	.468*	.516*	.395	.586**	.331	.433	.629**	.385	.3	.438	.458*	.504*	.459*	.501	.310	.120	.711**	
Sig. (2-tailed)	.018	.027	.035		.038	.020	.085	.007	.154	.056	.003	.094	.182	.056	.042	.023	.044	.022	.182	.615	.000	
N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
P05 on Correlation	.654**	.501*	.380	.468*	.1	.414	.634**	.650**	.470*	.450*	.224	.463*	.2	.347	.535*	.405	.364	.408	.498*	.096	.715**	
Sig. (2-tailed)	.002	.024	.099	.038		.070	.003	.002	.036	.047	.342	.040	.289	.133	.015	.077	.114	.074	.025	.687	.000	
N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
P06 on Correlation	.464*	.438	.088	.516*	.414	.1	.699**	.618**	.631**	.383	.247	.341	.02	.496*	.405	.447*	.402	.290	-.136	.100	.620**	
Sig. (2-tailed)	.034			.035			.000	.000	.001	.008	.037	.034	.576	.034	.015	.007	.114	.074	.137	.100	.000	

N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
P6 Pearson Correlation	.84	.637**	.762**	.472*	.476*	1	.692**	.544*	.542*	.4164	.415**	.650**	.580	.290	.1616	.055	-.143	.463*	.447*	-.36	.766**
Sig. (2-tailed)	.000	.003	.000	.035	.034		.001	.013	.014	.068	.002	.007	.024	.219	.494	.814	.542	.040	.048	.111	.008
N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
P7 Pearson Correlation	.74	.839**	.690**	.589**	.576**	.692**	1	.583**	.535*	.364	.710**	.813**	.368	.224	.245	.374	-.102	.492*	.554*	-.13	.856**
Sig. (2-tailed)	.000	.000	.001	.006	.008	.001		.007	.015	.140	.000	.000	.112	.348	.294	.104	.652	.028	.011	.570	.004
N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
P8 Pearson Correlation	.60	.729**	.554*	.468*	.382	.544*	.583**	1	.636**	-.114	.576**	.640**	.234	-.114	-.138	-.073	.104	.058	.238	-.07	.630**
Sig. (2-tailed)	.000	.000	.011	.037	.096	.013	.007		.003	.631	.008	.002	.320	.631	.560	.761	.662	.807	.312	.724	.003
N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
P9 Pearson Correlation	.58	.646**	.458*	.327	.516*	.542*	.535*	.636**	1	-.105	.644**	.721**	.497*	-.236	-.375	.001	-.300	.125	.355	-.09	.590**
Sig. (2-tailed)	.000	.000	.008	.037	.016	.012	.007	.006		.050	.004	.001	.077	.236	.375	.001	.300	.125	.355	.094	.000

N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
P1 Pearson Correlation	-.037	-.198	.000	.249	.216	-.145	-.107	-.104	-.301	-.428	-.184	.064	.159	.372	.402	.412	.193	.263	.200	.166	
Sig. (2-tailed)	.875	.403	1.000	.290	.359	.542	.652	.662	.197	.860	.427	.788	.518	.099	.079	.071	.415	.263	.399	.446	
N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
P1 Pearson Correlation	.378	.256	.347	.518*	.345	.463*	.492*	.058	.120	.218	.175	.359	.404	.554*	.480*	.672**	.191	.769**	-.088	.598**	
Sig. (2-tailed)	.100	.276	.134	.019	.136	.040	.028	.807	.614	.355	.460	.127	.071	.012	.031	.001	.415	.000	.737	.005	
N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
P1 Pearson Correlation	.500	.376	.327	.616**	.431	.447*	.554*	.238	.355	.206	.375	.419	.484*	.435	.509*	.712**	.263	.769**	-.055	.708**	
Sig. (2-tailed)	.022	.102	.159	.004	.058	.048	.011	.312	.125	.384	.103	.066	.031	.055	.022	.003	.260	.000	.819	.005	
N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
P2 Pearson Correlation	-.023	-.123	-.167	-.275	.181	-.364	-.138	-.078	-.094	-.105	-.039	-.080	-.077	-.152	.042	.233	.201	-.080	.055	.100	-.060

Sig. (2-tailed)	.32	.60	.48	.24	.44	.11	.57	.74	.69	.6	.87	.73	.74	.50	.86	.32	.39	.73	.81	.80
N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
To Pearson Correlation	.89	.74	.83	.74	.74	.76	.85	.63	.59	.3	.67	.78	.67	.48	.38	.54	.16	.59	.70	-.1
Sig. (2-tailed)	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.0	.00	.00	.00	.02	.09	.01	.48	.00	.00	.8
N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

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

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

Lampiran 5 Hasil SPSS Uji Reliabilitas Hasil Belajar Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	20	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	20	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.826	14

Lampiran 6 Hasil SPSS Uji Reliabilitas Minat Belajar
Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	20	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	20	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.932	19

Lampiran 7 Hasil Uji Reliabilitas Gamifikasi
Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	20	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	20	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.923	17

Lampiran 8 Hasil SPSS Uji Normalitas Hasil Belajar

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
PRE	.135	27	.200*	.964	27	.457
POST	.153	27	.106	.944	27	.155

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

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 9 Hasil SPSS Uji Normalitas Minat Belajar

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
pretest	.094	27	.200*	.961	27	.382
posttest	.173	27	.037	.944	27	.154

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

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 10 Hasil SPSS Uji T Hasil Belajar

Paired Samples Statistics

Pair 1		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error
					Mean
Pair 1	PRETEST	6.5556	27	1.86740	.35938
	POSTTEST	10.6296	27	1.66752	.32091

Paired Samples Test

					Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	PRETEST – POSTTEST	-4.07407	1.43918	0.27697	-4.64339	3.50476	-14.709	26	0.000

Lampiran 11 Hasil SPSS Uji t Minat Belajar

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretest	57.0000	27	7.20043	1.38572
	posttest	78.0741	27	4.73064	.91041

Paired Samples Test

					Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	pretest – posttest	-21.07407	6.64441	1.27872	-23.70251	18.44563	-16.481	26	0.000

Lampiran 12 Pengajuan Judul


MAJLIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM
 UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No.89/SK/AN-PT/Akro/PT-11/2019
 Pusat Administrasi : Jalan Kapten Mukhtar Husri No 3 Medan 20238 Telp (061) 6622400 Fax. (061) 6623474, 6631003
 http://fai.umstu.ac.id | f | faf@umstu.ac.id | f | umsumedan | t | umsumedan | i | umsumedan | u | umsumedan

Bila menyewail surat ini agar dibuktikan
Nomor dan tanggalnya

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Hal : Permohonan Persetujuan Judul
Kepada Yth :
Dekan FAI UMSU

06 Jumadil Awal 1447 H
28 Oktober 2025 M

Di -
Tempat

Dengan Hormat

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Raeny Surya
NPM : 2201020260
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Kredit Kumulatif : 3,89



Mengajukan judul sebagai berikut:

No	Pilihan Judul	Pilihan Tugas Akhir		Persetujuan Prodi	Usulan Pembimbing	Persetujuan Dekan
		Skripsi	Jurnal			
1	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Minat Belajar Bahasa Arab di SMP Muhammadiyah 04 Medan					
2	Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Peserta Didik di SMP Muhammadiyah 04 Medan					
3	Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi Terhadap Minat dan Hasil Belajar di SMP Muhammadiyah 04 Medan			<i>Marianti</i>		

Demikian permohonan ini saya sampaikan dan untuk pemeriksaan selanjutnya saya ucapkan terima kasih.

Wassalam
Hormat Saya

Raeny Surya


Keterangan:

Dibuat rangkap 3 setelah di ACC :

1. Duplikat untuk Biro FAI UMSU
2. Duplikat untuk Arsip Mahasiswa dilampirkan di skripsi
3. Asli untuk Ketua/Sekretaris Program Studi yang dipakai pas photo dan Map

** Paraf dan tanda ACC Dekan dan Program Studi pada lajur yang di setuju dan tanda silang pada judul yang di tolak

Lampiran 13 Berita Acara Bimbingan Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/III/2019
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66224567 - 6631003
<http://fai@umsu.ac.id> fai@umsu.ac.id [umsu](#) [umsu](#) [umsu](#) [umsu](#)

Ela menjaab kurti ini agar disebukan Nomor dan tanggalnya







بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Nama Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan
 Fakultas : Agama Islam
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Jenjang : S1 (Strata Satu)


Ketua Program Studi : Assoc. Prof. Dr. Hasrian Rudi Setiawan, M.Pd.I
 Dosen Pembimbing : Dr. Nurzannah, M.Ag

Nama Mahasiswa : Raeny Surya
 NPM : 2201020260
 Semester : VIII
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi Terhadap Minat dan Hasil Belajar di SMP Muhammadiyah 04 Medan

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
20-01-2026	Rapikan bab dan subbab, perbaiki latar belakang, tambahkan penelitian terdahulu.		
30-01-2026	Tambahkan fenomena nyata, indikator hasil belajar, gambar desain penelitian dan tes instrumen.		
02-02-2026	Tambahkan teori hasil belajar, perbaiki gambar desain penelitian, dan tambahkan instrumen penelitian hasil belajar.		
05-02-2026	Mendeley, perbaiki penelitian terdahulu, & angket gamifikasi.		
07-02-2026	Perbaiki indikator dan instrumen gamifikasi.		
10-02-2026	Acc Seminar proposal		


Medan, 2 Februari 2026

Diketahui/Disetujui
Dekan




Assoc. Prof. Dr. Zailani, MA

Diketahui/ Disetujui
Ketua Program Studi



Assoc. Prof. Dr. Hasrian Rudi Setiawan, M.Pd.I

Pembimbing Proposal



Dr. Nurzannah, M.Ag

Lampiran 14 Berita Acara Penilaian Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No.89/SK/BAN-PT/Akro/PT/11/2019
 Pusat Administrasi : Jalan Kapten Mukhtar Basri No 3 Medan 20238 Telp (061) 6622400 Fax. (061) 6623474, 6631003
<http://fai.umsu.ac.id> fai@umsu.ac.id [f](#) umsumedan [g+](#) umsumedan [yt](#) umsumedan

Bila menjawab surat ini agar disebutkan
 Nomor dan tanggalnya

BERITA ACARA PENILAIAN SEMINAR PROPOSAL PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Pada hari Sabtu, 28 Februari 2026 telah diselenggarakan Seminar Proposal Program Studi Pendidikan Agama Islam, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Raeny Surya
 NPM : 2201020260
 Semester : VIII
 Fakultas : Agama Islam
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Di SMP Muhammadiyah 04 Medan

Disetujui/ Tidak disetujui

Item	Komentar
Judul	Judul on
Bab I	Pendahuluan
Bab II	
Bab III	Wahai pembuat paper jangan lupa
Lainnya	Pendahuluan
Kesimpulan	Lulus <input checked="" type="checkbox"/> Tidak Lulus <input type="checkbox"/>

Medan, 28 Februari 2026

Tim Seminar

Ketua

 Assoc. Prof. Dr. Hasriani Rudi Setiawan, M.Pd.I

Sekretaris

 Mavianti, MA


Pembimbing

 Dr. Nurzannah, M.Ag

Pembahas

 Assoc. Prof. Dr. Hasriani Rudi Setiawan, M.Pd.I

Lampiran 15 Pengesahan Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BRAN-PT/Akred/PT/III/2019
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66224567 - 6631003
<http://fai@umsu.ac.id> fai@umsu.ac.id [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#)

Dika menjabar surat ini agar disebutkan Nomor dan tanggalnya

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Pengesahan Proposal


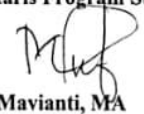
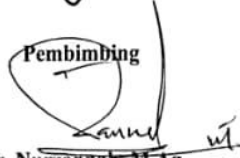

Berdasarkan hasil Seminar Proposal Program Studi Pendidikan Agama Islam yang diselenggarakan pada hari Sabtu, 28 Februari 2026 M, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: Raeny Surya
NPM	: 2201020260
Semester	: VIII
Fakultas	: Agama Islam
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Judul Proposal	: Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Di SMP Muhammadiyah 04 Medan


Proposal dinyatakan sah dan memenuhi syarat untuk menulis Skripsi dengan Pembimbing.

Medan, 28 Februari 2026


Tim Seminar

<p>Ketua Program Studi</p>  <p>Assoc. Prof. Dr. Hasrihan Rudi Setiawan, M.Pd.I</p>	<p>Sekretaris Program Studi</p>  <p>Mavianti, MA</p>
<p>Pembimbing</p>  <p>Dr. Nurzannah, M.Ag</p>	<p>Pembahas</p>  <p>Assoc. Prof. Dr. Hasrihan Rudi Setiawan, M.Pd.I</p>

Diketahui/ Disetujui
A.n Dekan
Wakil Dekan I



Assoc. Prof. Dr. Rizka Harfiah, M.Psi



Lampiran 16 Surat Izin Penelitian



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 174/SK/BAN-PT/Ak.Pp/PT/16/2024
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
<https://fa.umsu.ac.id> fa@umsu.ac.id [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#)

Nomor : 150/II.3/UMSU-01/F/2026 13 Ramadhan 1447 H
 Lamp : - 02 Maret 2026 M
 Hal : Izin Riset

Kepada Yth :
Kepala Sekolah SMP Muhammadiyah 04 Medan
 di-

Tempat.

Assalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh

Dengan hormat, dalam rangka penyusunan skripsi mahasiswa guna memperoleh gelar sarjana S1 di Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (FAI UMSU) Medan, maka kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan informasi data dan fasilitas seperlunya kepada mahasiswa kami yang mengadakan penelitian/riset dan pengumpulan data dengan :

Nama : Raeny Surya
 NPM : 2201020260
 Semester : VIII
 Fakultas : Agama Islam
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi Terhadap Minat dan Hasil Belajar di SMP Muhammadiyah 04 Medan

Demikianlah hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama yang baik kami ucapkan terima kasih. Semoga Allah meridhoi segala amal yang telah kita perbuat. Amin.

Wassalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh

A.n Dekan,


Wakil Dekan I



Pertinggal




Lampiran 17 Berita Acara Bimbingan Skripsi



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/III/2019
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66224567 - 6631003
<http://fai@umsu.ac.id> fai@umsu.ac.id [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#)

Bila menjeleh surat ini agar disebutkan Nomor dan tanggalnya



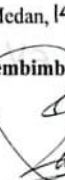


BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI


Nama Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan
 Fakultas : Agama Islam
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Jenjang : S1 (Strata Satu)

Ketua Program Studi : Assoc. Prof. Dr. Hasrian Rudi Setiawan, M.Pd.I
 Dosen Pembimbing : Dr. Nurzannah, M.Ag

Nama Mahasiswa : Raeny Surya
 NPM : 2201020260
 Semester : VIII
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi Terhadap Minat dan Hasil Belajar di SMP Muhammadiyah 04 Medan

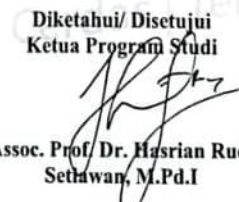
Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
02-03-2026	Ubah bentuk sampling		
07-03-2026	Tambahkan referensi pada pembahasan dan rapikan subbab		
10-03-2026	Perbaikan format penulisan dengan memperhatikan spasi baris pada setiap bab		
10-03-2026	Ubah judul tabel minat belajar dan gamifikasi		
13-03-2026	Perbaikan format penulisan dan tambah referensi		
14-03-2026	Acc Sidang		

Diketahui/Disetujui
Dekan



Assoc. Prof. Dr. Zailani, MA


Diketahui/ Disetujui
Ketua Program Studi



Assoc. Prof. Dr. Hasrian Rudi Setiawan, M.Pd.I


Medan, 14 Maret 2026

Pembimbing Skripsi



Dr. Nurzannah, M.Ag

Lampiran 18 Surat Balasan Penelitian

 <p>SMP Muhammadiyah 4 Medan Helvetia</p>	<p>MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENEGAH SMP MUHAMMADIYAH 4 TERAKREDITASI B NDS : G.17052013 NSS: 204076006051 NPSN : 10210105 Jalan Kapten Muslim Gg Jawa, Lr. Muhammadiyah KECAMATAN MEDAN HELVETIA</p>
--	---

Nomor : 22/KET/IV/2026

Lampiran :

Hal : Balasan Pemberian Izin Melaksanakan Riset

Kepada Yth,
Bapak Dekan Fakultas Agama Islam
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Jl. Mukhtar Basri No. 3 Kec. Medan Timur Kota Medan

Dengan Hormat,
Sehubung dengan surat masuk No. 150/II.3/UMSU-01/F/2026 tanggal 02 Maret 2026 tentang Permohonan mahasiswa Fakultas Agama Islam untuk melakukan riset oleh :



Nama	: RAENY SURYA
NPM	: 2201020260
Fakultas	: Agama Islam
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Semester	: VIII
Judul Skripsi	: Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi Terhadap Minat dan Hasil Belajar di SMP Muhammadiyah 04 Medan

Dengan surat ini kami memberikan izin kepada yang bersangkutan untuk melaksanakan riset di SMP MUHAMMADIYAH4 MEDAN Jl. Kapten Muslim Gg. Jawa Lr. Muhammadiyah Kel. Sei Sikambing C-II Kec. Medan Helvetia Kota Medan.

Demikian surat balasan ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasamanya di ucapkan terimakasih.

Medan, 04 Maret 2026

Hormat Saya
Kepala Sekolah
SMP Muhammadiyah 4 Medan

Nurhidayah Hidayati Siregar, S.Pd.I

Lampiran 19 Dokumentasi Kegiatan



Lokasi Penelitian



Penerapan Quizizz



Hasil Skor Quizizz



Penyampaian Materi Menggunakan PPT Interaktif

Lampiran 20 Daftar Riwayat Hidup**PROFIL PENELITIAN****Data Pribadi**

Nama : Raeny Surya
Tempat/Tanggal Lahir : Medan, 10 Oktober 2003
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Alamat : Jl. Rantang, Kel. Sei Putih Tengah, Kec. Medan Petisah
Email : raenyy10@gmail.com

Data Orang Tua

Nama Ayah : Edy Supriadi
Nama Ibu : Fatimah Sari Hutahayan

Latar Belakang Pendidikan

SD : SD Muhammadiyah 32 Medan
SMP : MTS Muhammadiyah 01 Medan
SMA : SMK Negeri 9 Medan
Sarjana (S1) : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara