

Implementasi Pembelajaran Gamifikasi Disertai Video untuk Meningkatkan Pengetahuan Sejarah Peradaban Islam Siswa

**Rabiatul Adawiyah^{1*}, Lukmanul Hakim², Asep Abdurrohman³,
Nur Shafiyah Muthmainnah⁴**

^{1*} Universitas Muhammadiyah Jakarta, Indonesia

² Universitas Muhammadiyah Jakarta, Indonesia

³ Universitas Muhammadiyah Tangerang, Indonesia

⁴ Universitas Muhammadiyah Jakarta, Indonesia

Abstract

This research was motivated by the suboptimal implementation of learning related to the History of Islamic Civilization. In fact, this learning approach has the potential to educate students' character. The implementation of history learning is expected to improve by using appropriate learning methods. This study recommends the use of gamification learning accompanied by video media. The objectives of this study are 1) to analyze students' knowledge of the history of Islamic civilization before and after receiving gamification learning with video media, and 2) to evaluate the effect of gamification learning and video media on students' knowledge of Islamic civilization. This quantitative experimental research was designed with a non-equivalent control group design with one class each in the control and experimental classes. Both received pre-tests and post-tests. The experimental class received gamification learning with video media, while the control class followed the learning usually applied by the teacher. Data collection techniques were tests, interviews and observations. The main data were in the form of test results which were analyzed to test the hypothesis with the Independent Sample T-Test. The results of the analysis stated that students' knowledge of the History of Islamic Civilization increased significantly with the implementation of gamification learning with video media compared to conventional learning with direct provision of materials by the teacher.

Keywords: Gamification Learning, Video Media, Knowledge of Islamic Cultural History

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum optimalnya pelaksanaan pembelajaran terkait Sejarah Peradaban Islam. Padahal, pendekatan pembelajaran tersebut berpotensi untuk mendidik karakter siswa. Pelaksanaan pembelajaran sejarah diharapkan dapat ditingkatkan dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan pembelajaran gamifikasi disertai media video. Tujuan penelitian ini adalah 1) menganalisis pengetahuan siswa tentang sejarah peradaban Islam sebelum dan sesudah menerima pembelajaran gamifikasi dengan media video, dan 2) mengevaluasi pengaruh pembelajaran gamifikasi dan media video terhadap pengetahuan siswa tentang peradaban Islam. Penelitian kuantitatif eksperimen ini berdesain *non-equivalent control group design* dengan kelas kontrol dan eksperimen masing-masing satu kelas. Keduanya mendapatkan *pre-test* dan *post-test*. Kelas eksperimen menerima pembelajaran gamifikasi dengan media video, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran yang biasa diterapkan oleh guru. Teknik pengumpulan data adalah tes, wawancara dan observasi. Data utama berupa hasil tes yang dianalisis untuk menguji hipotesis dengan Independent Sample

T-Test. Hasil analisis menyatakan bahwa pengetahuan siswa tentang Sejarah Peradaban Islam meningkat secara signifikan dengan implementasi pembelajaran gamifikasi dengan media video dibandingkan dengan pembelajaran konvensional dengan pemberian materi secara langsung oleh guru.

Kata Kunci: Pembelajaran Gamifikasi; Video; Pengetahuan Sejarah Kebudayaan Islam

* Correspondence Address:

Email Address: rabiatul.adawiyah@umj.ac.id

A. Pendahuluan

Kebenaran Islam harus diwariskan dari generasi ke generasi, diantaranya terkait sejarah peradabannya. Melalui mata pelajaran Sejarah Peradaban Islam, khususnya di sekolah-sekolah kelslaman, siswa akan mempelajari tentang kisah-kisah nabi dan rasul, perjalanan Islam setelah masa Rasulullah SAW, bahkan hingga masuknya ajaran Islam ke Indonesia hingga dapat berkembang pesat di berbagai negara. Pembelajaran sejarah menjadikan siswa semakin mengenal agamanya, mulai dari latar belakang mengapa saat ini siswa memeluk ajaran Islam hingga masa-masa kejayaan maupun keterpurukan Islam (Fachrudin, 2020). Harapannya, siswa dapat semakin mencintai, mengamalkan, bahkan menyebarkan agama Islam hingga akhir hayatnya. Sejarah Peradaban Islam sebagai mata pelajaran juga menjadi pendukung bagi mata pelajaran yang lain seperti Fiqih dan Akidah Akhlak karena perintah maupun larangan dalam Islam diturunkan kepada Nabi Muhammad SAW pada masa lampau, sehingga dapat diceritakan proses, asal usul, dan hikmahnya melalui sejarah. Tanpa mempelajari sejarah, maka pengetahuan kelslaman siswa menjadi tidak komprehensif (Fauzi et al., 2019).

Mengingat pentingnya pembelajaran sejarah peradaban Islam di sekolah, maka proses pembelajarannya harus dilakukan secara aktif dan menarik (Hakim, 2019). Meskipun begitu, hasil observasi di berbagai sekolah menunjukkan bahwa proses pembelajaran sejarah Islam khususnya pada mata pelajaran Sejarah Peradaban Islam belum dilakukan secara maksimal, salah satunya yang terjadi di MTs Negeri 2 Mahoni, Kecamatan Ciputat, Kota Tangerang Selatan. Pembelajaran sejarah Islam di sekolah tersebut masih dilakukan dengan menerapkan metode ceramah dimana proses pembelajarannya didominasi oleh penyampaian pembekajaran secara lisan oleh guru. Sementara itu, siswa cenderung tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran, yang ditunjukkan dengan banyaknya siswa yang mengantuk, memilih mengobrol dengan teman atau bermain, serta tidak ada yang bertanya saat diberi kesempatan untuk bertanya sebagaimana yang disebutkan oleh Azizah & Winanda (2021). Jika model pembelajaran ini terus dilanjutkan, maka akan berdampak buruk terhadap pemahaman kelslaman siswa, padahal pemahaman tersebut penting untuk membentuk karakter siswa. Witt (2011) menyebutkan bahwa pengetahuan berpengaruh terhadap persepsi seseorang dan persepsi berpengaruh terhadap tindakan.

Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut salah satunya yaitu dengan mengimplementasikan pembelajaran gamifikasi disertai video. Pembelajaran gamifikasi merupakan metode pembelajaran (Ariani, 2020) yang berbasis *game* edukasi sehingga menjadikan pembelajaran menjadi menyenangkan (Alwadai, 2014). Pembelajaran ini diketahui mampu meningkatkan ketertarikan, motivasi, dan rasa ingin tahu siswa terhadap topik yang diajarkan sehingga siswa terdorong untuk mempelajari materi secara lebih detail. Materi sejarah dengan topik

pembahasan yang luas harus diajarkan secara menyenangkan seperti dengan metode *game* quiz sehingga siswa dapat dengan sendirinya memahami materi tanpa harus menghafal. Selain itu, materi sejarah yang banyak juga akan lebih mudah diterima dan diingat siswa jika proses-prosesnya divisualisasikan dengan disertai suara sebagaimana dalam video (Hakim, 2019; Nursobah, 2021).

Tujuan penelitian ini yaitu untuk 1) menganalisis pengetahuan siswa terhadap sejarah peradaban Islam antara sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan dengan pembelajaran gamifikasi disertai video, 2) menganalisis pengaruh pembelajaran gamifikasi disertai video terhadap sejarah peradaban Islam. Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan pengetahuan dan hasil belajar siswa terkait peradaban Islam yang selanjutnya dapat menjadi pedoman hidup bagi siswa dengan diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari secara terus menerus.

B. Tinjauan Pustaka

1. Pembelajaran Gamifikasi

Gamifikasi dalam pembelajaran merupakan metode pembelajaran yang menggunakan prinsip-prinsip maupun elemen *game* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil pembelajaran. Diantara prinsip *game* yaitu adanya alur cerita, kemajuan, kebebasan untuk salah atau gagal, serta umpan balik yang cepat (Dicheva et al., 2015). Adapun elemen *game* yaitu adanya 1) *point* yang menjadikan pengguna (dalam hal ini yaitu siswa) bersemangat untuk meraih skor yang lebih tinggi sehingga terstimulasi untuk terus belajar; 2) *level* yang menjadikan siswa tertantang untuk terus mengerjakan dan mencapai level yang lebih tinggi; 3) *papan peringkat* yang menunjukkan pemeringkatan antara satu siswa dengan siswa yang lain sehingga siswa terdorong untuk menempati peringkat paling tinggi agar memenangkan permainan; hingga adanya 4) *avatar* atau tokoh yang biasanya merupakan idola siswa sehingga siswa ingin memainkan dan memenangkan tokoh tersebut (Ariani, 2020; Marisa et al., 2020).

Gamifikasi dapat dilakukan dalam pembelajaran melalui dua cara sebagaimana disebutkan oleh Kapp (2013). *Pertama* yaitu gamifikasi struktural yang dilakukan dengan cara mengaplikasikan elemen *game* ke dalam pembelajaran dengan tanpa melakukan perubahan terhadap bentuk penyajian materi pembelajaran secara keseluruhan. Contohnya yaitu ketika aktivitas pembelajaran aslinya adalah membaca buku, mengerjakan latihan, dan merangkum, maka aktivitas tersebut tetap dijalankan, tetapi pada pembelajaran gamifikasi ditambahkan dengan adanya *point*. *Kedua* yaitu gamifikasi konten yang dilakukan dengan cara mengemas materi pembelajaran layaknya sebuah *game*, meskipun tidak menjadikan materi tersebut menjadi *game* yang sesungguhnya. Contohnya yaitu dengan membuat alur cerita dalam pembelajaran, memberikan tantangan, memberikan lencana ketika berhasil menyelesaikan suatu misi, dan sebagainya.

Aktivitas belajar dan bermain pada mulanya sering dianggap sebagai dua aktivitas yang bertentangan. Sebagian orang tua menganggap bahwa anak-anak yang bermain akan sulit untuk belajar. Padahal, sejatinya keduanya dapat saling dikombinasikan. Siswa dapat tetap belajar meskipun sambil bermain. Istilah lainnya, belajar didesain dengan semenarik dan semenyenangkan mungkin sehingga terlihat seperti sedang bermain. Hal ini tentu bertujuan agar pembelajaran menjadi menyenangkan sebagaimana saat bermain. Maka dari itu, dalam dunia pendidikan muncul istilah gamifikasi yang mengkombinasikan antara belajar dan bermain

sehingga tercipta pembelajaran yang menyenangkan (Legowo, 2022; Shaliha & Fakhzikril, 2022).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan pembelajaran gamifikasi mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Winaningsih et al. (2022) menyebutkan bahwa pembelajaran gamifikasi dengan memanfaatkan media Baamboozle mampu meningkatkan motivasi untuk mempelajari ajaran Islam. Meningkatnya motivasi tersebut selanjutnya mempengaruhi hasil belajar. Hasil ini didukung oleh Rahman et al. (2017) bahwa gamifikasi efektif untuk mengajarkan tentang materi keislaman berupa zakat.

2. Video

Video merupakan media yang menggunakan gambar bergerak. Video saat menjadi salah satu media pembelajaran karena gerakan yang ada dapat digunakan untuk memvisualisasikan materi pembelajaran. Materi-materi yang sulit diperlihatkan secara langsung di dalam kelas dapat divisualisasikan dengan video (Sanjaya, 2014). Misalnya terkait dengan kejadian-kejadian sejarah yang telah terjadi di masa lampau dan tidak mungkin untuk dilihat kejadiannya saat ini, dapat menggunakan video untuk mengkonstruksi ulang kejadiannya dengan penokohan. Melalui video, tokoh-tokoh dalam cerita sejarah dapat dikonstruksi kembali atau diperankan oleh tokoh baru. Tokoh-tokoh tersebut selanjutnya dapat memainkan peranannya sesuai dengan alur cerita sejarah. Melalui cara tersebut, akhirnya dapat diketahui cerita-cerita sejarah (Fauzi et al., 2019).

Penelitian sebelumnya menyebutkan bahwa video sering digunakan untuk menyampaikan materi sejarah. Diantaranya yaitu Trinova & Nini (2019) yang menyatakan bahwa sejarah akan efektif jika diajarkan menggunakan film maupun video; Nursobah (2021) juga menyebutkan bahwa Youtube sebagai sumber video online mampu memberikan video-video yang menarik terkait sejarah Islam sehingga mampu mendukung proses pembelajaran; dan Hakim (2019) yang menyatakan bahwa penggunaan video menjadikan siswa semakin tertarik untuk belajar sehingga pada penelitian tersebut dikembangkan video pembelajaran SKI yang menarik.

Penelitian sebelumnya juga menyebutkan bahwa penggunaan video mampu meningkatkan pengetahuan siswa. Media ini dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk belajar (Fauzi et al., 2019). Motivasi yang tinggi selanjutnya juga mempengaruhi hasil belajar siswa. Motivasi yang tinggi cenderung membuat siswa bersemangat untuk belajar sehingga hasil belajarnya juga meningkat. Hal ini juga sejalan dengan yang diteliti oleh Umam & Otaya (2022) kepada siswa SD Kelas IV Nasol, Jawa Barat.

3. Pengetahuan Sejarah Peradaban Islam

Pengetahuan sejarah peradaban Islam merupakan salah satu aspek penting dalam pembentukan identitas dan pemahaman budaya bagi siswa, khususnya di negara-negara dengan mayoritas penduduk Muslim seperti Indonesia. Pemahaman ini mencakup pengenalan tentang perkembangan peradaban Islam dari masa Nabi Muhammad hingga era keemasan Islam yang mencakup bidang sains, budaya, seni, dan politik. Selain itu, juga terkait dengan penyebaran dan perkembangan Islam di berbagai negara, khususnya di berbagai wilayah di Indonesia (Adhim, 2021).

Sejarah peradaban Islam menawarkan nilai-nilai yang relevan dengan pembentukan karakter dan identitas siswa. Pengajaran sejarah peradaban Islam tidak hanya memberikan pemahaman tentang fakta sejarah, tetapi juga mengajarkan nilai-nilai seperti toleransi, kerja keras, dan disiplin (Rusydi, 2021).

Selain itu, pemahaman sejarah Islam memungkinkan siswa untuk menghargai kontribusi peradaban Islam terhadap perkembangan dunia, termasuk ilmu pengetahuan dan teknologi. Pengetahuan yang mendalam tentang sejarah peradaban Islam dapat membantu siswa dalam membangun jati diri dan toleransi terhadap perbedaan. Andriyansyah (2019) menyebutkan bahwa siswa yang memiliki pengetahuan sejarah Islam yang kuat cenderung memiliki sikap yang lebih positif terhadap identitas keislaman dan nilai-nilai kemanusiaan universal.

C. Metode

Penelitian ini merupakan kuantitatif karena datanya dikumpulkan dan diolah dengan metode statistika tertentu. Jenis penelitian kuantitatifnya yaitu penelitian kuantitatif eksperimen yang dilakukan dengan memberikan perlakuan terhadap kelompok tertentu sehingga dapat diketahui pengaruh perlakuannya. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen berupa *non-equivalent control group design* yang ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Desain Penelitian Eksperimen

Kelas	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	X ₁	O ₁	X ₂
Kontrol	Y ₁	O ₂	Y ₂

Keterangan:

- X₁ = Pre-Tes Pengetahuan tentang Sejarah Peradaban Islam
- O₁ = Pembelajaran gamifikasi disertai video
- X₂ = Post-Tes Pengetahuan tentang Sejarah Peradaban Islam
- Y₁ = Pre-Tes Pengetahuan tentang Sejarah Peradaban Islam
- O₂ = Pembelajaran ceramah yang biasanya diimplementasikan guru
- Y₂ = Post-Tes Pengetahuan tentang Sejarah Peradaban Islam

Desain tersebut sama-sama memberikan *pre-test* sebelum perlakuan dan *post-test* sesudah perlakuan kepada siswa pada kelas eksperimen dan kontrol, tetapi memberikan perlakuan yang berbeda pada keduanya. Perbedaan perlakuan tersebut adalah untuk mengetahui keefektifan pembelajaran gamifikasi disertai video jika dibandingkan dengan pembelajaran ceramah yang biasanya diimplementasikan guru di kelas. Adapun pemberian kedua tes tersebut bertujuan untuk mengetahui pengetahuan siswa tentang Sejarah Peradaban Islam antara sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan. Mengingat implementasinya dilakukan pada dua kelompok yang berbeda, maka akan dapat dilihat pengaruh atau keefektifan pembelajaran gamifikasi disertai video (Lodico et al., 2010).

Populasinya yaitu semua siswa kelas MAN 2 Jakarta dengan sampelnya yaitu siswa kelas XII IPA 1 dan kelas XII IPA 2 yang masing-masing menjadi kelas eksperimen dan kontrol. Pelaksanaan penelitian pada masing-masing kelas tersebut adalah selama lima minggu. Minggu pertama digunakan untuk memberikan *pre-test*, minggu kedua hingga keempat digunakan untuk memberikan perlakuan, sementara minggu kelima digunakan untuk memberikan *post-test* sebagaimana ditunjukkan oleh desain penelitian yang terdapat pada Tabel 1. *Pre-test* akan menunjukkan pengetahuan siswa sebelum mendapatkan perlakuan, sementara *post-test* menunjukkan pengetahuan pasca mendapatkan perlakuan. Hasil analisis terhadap literatur menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran gamifikasi disertai video akan mampu meningkatkan pengetahuan siswa tentang Sejarah Peradaban Islam

sehingga nilai siswa pada kelas eksperimen dimungkinkan lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hasil pengukuran terhadap sampel tersebut selanjutnya digeneralisasi terhadap populasi (Sugiyono, 2010).

Terdapat beberapa teknik dan instrumen pengambilan data yang digunakan pada penelitian ini. Teknik pertama dan yang utama digunakan yaitu teknik tes dengan instrumennya yaitu lembar tes yang memuat pengetahuan tentang Sejarah Peradaban Islam. Tes yang digunakan terdiri atas tiga tipe soal, yaitu tipe pilihan ganda dan isian singkat, dan isian panjang. Sebelum digunakan, instrumen dikembangkan terlebih dahulu hingga dinyatakan layak dan valid oleh ahli instrumen. Teknik kedua yang digunakan yaitu wawancara yang terstruktur dengan instrumennya yaitu lembar wawancara. Responden dari teknik ini yaitu kepala sekolah, guru, serta beberapa siswa yang dilakukan baik sebelum, saat, maupun sesudah penelitian dilakukan. Wawancara sebelum penelitian dilakukan untuk mengetahui kondisi siswa, pelaksanaan pembelajaran di sekolah, serta analisis kebutuhan terhadap implementasi pembelajaran gamifikasi disertai video. Wawancara saat penelitian dilakukan untuk mengetahui implementasi perlakuan. Wawancara setelah penelitian dilakukan untuk mengetahui hasil pasca perlakuan. Teknik ketiga yaitu teknik observasi dengan instrumennya berupa lembar observasi. Observasi dilakukan untuk mengambil data terkait implementasi pembelajaran yang biasanya dilakukan guru serta data terkait pelaksanaan penelitian di kedua kelas (Sugiyono, 2010).

Penelitian ini menghasilkan data kuantitatif yang didapatkan dari hasil pengukuran pengetahuan tentang Sejarah Peradaban Islam kepada siswa pada kedua kelas yang menjadi objek penelitian. Jawaban siswa yang berupa data kualitatif dikonversi menjadi data kuantitatif sehingga dapat digunakan untuk menguji hipotesis. Data harus memenuhi dua pra-syarat, yaitu harus normal dan homogen. Jika memenuhi dua syarat tersebut, uji hipotesis dilakukan secara parametrik dengan menggunakan *Independent Sample T-Test*, sementara jika tidak memenuhi maka menggunakan uji non-parametrik *U-Mann-Whitney*. Hipotesis penelitian ini yaitu:

- H_0 : Tidak terdapat perbedaan pengetahuan siswa tentang Sejarah Peradaban Islam setelah mendapat perlakuan dengan pembelajaran gamifikasi disertai video
- H_1 : Terdapat perbedaan pengetahuan siswa tentang Sejarah Peradaban Islam setelah mendapat perlakuan dengan pembelajaran gamifikasi disertai video

Pengambilan keputusannya didasarkan pada nilai sig. (2-tailed) dimana jika nilainya $> 0,05$ pada tingkat kepercayaan 95%, maka H_1 diterima dan H_0 ditolak dan begitu sebaliknya.

D. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

Pembelajaran Gamifikasi Disertai video untuk Meningkatkan Pengetahuan Siswa Terhadap Sejarah Peradaban Islam

Penelitian ini merupakan penelitian berjenis eksperimen. Terdapat dua kelas yang dibandingkan untuk mengetahui keefektifan perlakuan yang diberikan, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Perlakuan untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda dengan tujuan untuk mengetahui keefektifan perlakuan yang sedang diuji. Penelitian ini memastikan bahwa hasil yang didapatkan oleh siswa benar-benar berasal dari perlakuan yang diterapkan, bukan berasal dari faktor luar yang lain. Maka

dari itu, faktor-faktor luar yang dapat mempengaruhi hasil berusaha untuk dikendalikan dengan baik. Diantara upaya yang dilakukan yaitu memastikan bahwa siswa tidak mendapatkan informasi lain terkait materi yang sedang dipelajari, kecuali dari sumber-sumber belajar yang telah ditetapkan oleh penelitian.

Kedua kelas pada penelitian ini mendapatkan perlakuan yang berbeda. Kelas eksperimen diperlakukan dengan mendapatkan perlakuan yang keefektifannya sedang diuji dalam penelitian ini, yaitu dengan menerapkan pembelajaran gamifikasi disertai video. Pembelajaran gamifikasi diterapkan dengan memberikan *game* selama pembelajaran. Agar lebih menarik perhatian siswa dan menghemat penggunaan kertas, maka dilakukan *game* dengan menggunakan aplikasi Quizziz yang ditampilkan di kelas melalui LCD Proyektor.

Berbeda dengan kelas eksperimen, kelas kontrol mendapat perlakuan berupa pembelajaran yang biasanya telah diterapkan oleh guru. Pembelajarannya menggunakan metode konvensional atau ceramah. Guru mentransfer materi kepada siswa sementara siswa mendengarkan penjelasan guru dengan seksama. Pembelajaran ini menjadikan siswa pasif dalam proses pembelajaran karena pembelajaran dikendalikan oleh guru yang aktif berpikir. Akibatnya, berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa sebagian besar siswa kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Hal ini terlihat dari perilaku siswa yang mengantuk, tidak memperhatikan guru, memilih bermain gadget, berbincang dengan teman semeja, bahkan ada yang tertidur. Potongan hasil wawancara kepada siswa berikut juga membuktikan bahwa pembelajaran yang diselenggarakan guru cukup membosankan.

Siswa A:

“Saya mengantuk ketika belajar sejarah. Saya pada dasarnya memang kurang suka dengan pelajaran ini, masih ditambah lagi pembelajarannya membosankan.”

Siswa B:

“Pembelajarannya cukup membosankan karena hanya duduk mendengarkan guru. Guru biasanya menceritakan tentang kisah-kisah sejarah, tetapi saya sering mengantuk ketika mendengarkannya.”

Siswa C:

“Saya kurang suka dengan pembelajaran yang seperti ini. Kurang terlalu mengena karena saya tidak bisa melihat tokoh-tokohnya secara langsung meskipun hanya rekayasa. Saya lebih senang jika mempelajari sejarah dalam bentuk visual seperti komik maupun video.”

Siswa D:

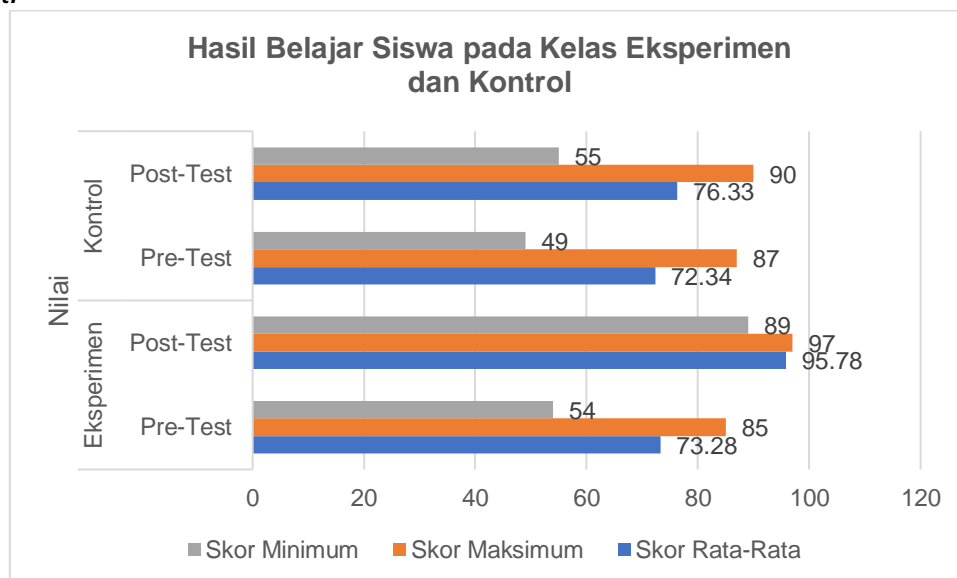
“Pembelajaran sejarah yang saya inginkan adalah pembelajaran yang menyenangkan. Saya juga berharap dapat melihat visualisasi cerita-cerita yang disampaikan sehingga saya memiliki gambaran tentang materi yang saya pelajari. Kalau ada cerita dan disertai gambar, video, atau animasi yang asyik, saya pasti akan lebih mudah paham dan tidak mudah lupa.”

Hasil wawancara kepada responden di atas menunjukkan bahwa siswa kurang menyukai pembelajaran asli yang dilakukan oleh guru. Guru cenderung melakukan pembelajaran satu arah yang berusaha untuk mentransfer keilmuan sebanyak-

banyaknya melalui ceramah. Meskipun begitu, justru banyak siswa yang tidak mampu menangkap informasi yang diceritakan. Adapun yang diinginkan oleh siswa adalah pembelajaran yang asyik dan menyenangkan disertai dengan pemberian visualisasi yang menarik sehingga lebih mudah untuk mengingat pembelajaran sejarah yang disampaikan. Maka dari itu, pada penelitian ini diujicobakan pembelajaran gamifikasi yang disertai dengan video. Pembelajaran gamifikasi diharapkan menjadi pembelajaran yang menyenangkan karena siswa aktif untuk mempelajari materi sebelum, saat, dan sesudah sesi kuis. Video diharapkan juga menjadi media yang dapat memvisualisasikan tokoh dan kejadian sejarah yang sedang dipelajari.

Penelitian berjenis eksperimen ini menggunakan desain penelitian *non-equivalent control group design*. Pengimplementasian desain tersebut yaitu dengan mengukur pengetahuan awal sebelum siswa mendapat perlakuan dengan memberikan *pre-test* dan pengetahuan akhir siswa setelah mendapat perlakuan dengan memberikan *post-test*. Setelah diketahui hasil dari kedua tes tersebut, dapat dibandingkan pengetahuan siswa pada sebelum maupun sesudah pemberian perbedaan perlakuan sehingga harapannya akan dapat diketahui keefektifan perlakuan yang diberikan. Kedua tes tersebut dilakukan dengan menggunakan soal yang sama pada kedua kelas. Untuk menghindari bias yang mungkin dihasilkan dari pengerjaan tes pada kedua tahap tersebut, maka pengerjaan tes dilakukan dengan jarak yang cukup jauh, sehingga harapannya siswa sudah tidak mengenali soal-soal yang diujikan.

Hasil dari kedua tes tersebut memberikan hasil yang berbeda secara signifikan pada kedua kelas. Kelas eksperimen menunjukkan peningkatan hasil belajar berupa pengetahuan Sejarah Kebudayaan Islam yang tinggi, sementara kelas kontrol hanya meningkat dengan peningkatan yang sangat sedikit. Hasil belajar siswa pada kedua kelas ditunjukkan pada Gambar 2. Kelas eksperimen meningkat hasil belajarnya sebesar 22,5 dengan skor rata-rata *pre-test* sebesar 73,28 dan meningkat menjadi 95,78 pada saat *post-test*, sementara pada kelas kontrol hanya meningkat sebesar 3,99 dari skor rata-rata *pre-test* sebesar 72,34 meningkat menjadi 76,33 pada saat *post-test*.



Gambar 2. Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan nilai tersebut, selanjutnya dianalisis hipotesis agar dapat diketahui pengaruh implementasi pembelajaran gamifikasi disertai video. Sebelum analisis hipotesis, terlebih dahulu dianalisis kehomogenan dan kenormalan data. Hasil analisis normalitas data menunjukkan bahwa data terdistribusi dengan normal. Data terdistribusi normal karena memiliki nilai signifikansi 0,15 dan 0,12 yang berarti lebih dari 0,05 sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Kenormalan Data

Variabel	Uji Kolmogorov-Smirnov		
	Statistik	df	Signifikansi
Hasil Belajar pada Kelas Eksperimen	0,154	25	0,15
Hasil Belajar pada Kelas Kontrol	0,158	25	0,12

Akan tetapi, pengujian kehomogenan data menunjukkan adanya data yang tidak homogen. Uji kehomogenan data sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 3 memiliki nilai signifikansi < 0,05 sebagaimana ditunjukkan pada Tabel. Artinya, data yang dihasilkan tidak homogen.

Tabel 3. Hasil Uji Kehomogenan Data

Variabel	Dasar Uji Homogenitas	Statistik Levene	df1	df2	Signifikansi
Hasil Belajar Siswa	Nilai rata-rata	10,07	1	48	0,003
	Nilai Median	7,11	1	48	0,010
	Nilai Median dan penyesuaian df	7,11	1	47,12	0,010
	Nilai rata-rata trimmed mean	9,89	1	48	0,003

Tabel 2 dan 3 menunjukkan bahwa data yang dihasilkan terdistribusi normal tetapi tidak homogen. Kondisi ini menunjukkan bahwa hipotesis dapat diuji dengan uji parametrik. Hal ini karena syarat dapat dilakukannya uji parametrik adalah data terdistribusi dengan normal, meskipun tidak homogen. Kehomogenan data bukan merupakan syarat mutlak dilakukannya uji parametrik. Maka dari itu, hipotesis penelitian ini diuji dengan *Independent Samples T-Test*.

Pengujian hipotesis melalui uji parametrik menunjukkan bahwa kedua kelas memiliki hasil belajar yang signifikan. Nilai signifikansi (*2-tailed*) jika variasi diasumsikan tidak homogen adalah $0,003 < 0,05$ yang berarti bahwa hasil pada kedua kelas memiliki perbedaan yang signifikan. Adanya perbedaan tersebut berarti bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak. Penolakan H_0 menunjukkan bahwa pengetahuan siswa tentang Sejarah Peradaban Islam setelah mendapat perlakuan dengan pembelajaran gamifikasi disertai video mengalami perbedaan yang signifikan atau mengalami peningkatan. Sementara itu, pada kelas kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan tersebut peningkatannya rendah. Artinya, perlakuan menggunakan pembelajaran

gamifikasi disertai video mampu mengakselerasi hasil belajar siswa yang berupa pengetahuan Sejarah Kebudayaan Islam.

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis

<i>Independent Samples T-Test</i>	<i>Levene's Test</i>				Signifikansi (2-tailed)
	F	Signifikansi	t	df	
Variasi diasumsikan homogen	10,07	0,003	3,62	48	0,003
Variasi diasumsikan tidak homogen			3,62	41,106	0,003

2. Pembahasan

Pembelajaran gamifikasi merupakan nama untuk pembelajaran yang berdasarkan pada *game*. Bermain *game* merupakan *fun activity* yang menarik bagi siapa saja, tak terkecuali siswa. Sementara itu, belajar bagi beberapa siswa merupakan aktivitas yang membosankan dan melelahkan. Solusi permasalahan tersebut adalah dengan dilakukan pengadopsian aktivitas bermain *game* ke dalam pembelajaran sehingga aktivitas pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. *Game* dapat dilakukan dengan berbagai jenis aktivitas seperti bermain secara individu, lawan, maupun berkelompok. *Game* menjadi menarik karena dalam aktivitasnya terdapat tantangan-tantangan tertentu yang harus dihadapi. Selain itu, *game* juga memacu motivasi siswa karena pada *game* terdapat skor yang harus dikumpulkan, terdapat aktivitas untuk berlomba atau bersaing, serta terdapat menang dan kalah (Marisa et al., 2020). Melalui pembelajaran ini, siswa menjadi aktif untuk belajar, tidak hanya saat pembelajaran, tetapi juga sebelum dan sesudah pembelajaran. Sebelum pembelajaran, siswa akan dengan semangat mempelajari materi. Adapun setelah pembelajaran, siswa akan membahas materi-materi yang digunakan pada pelaksanaan *game* (Su & Cheng, 2014).

Pembelajaran gamifikasi juga mengadaptasi hal-hal positif di dalam *game* lalu diterapkan di dalam pembelajaran (Ariani, 2020). Pembelajaran gamifikasi pada penelitian ini dilakukan dengan metode kuis dengan bantuan aplikasi Quizziz. *Game* pada aplikasi ini juga dilakukan dengan cara mengumpulkan point sebanyak-banyaknya untuk mampu bersaing dengan tim-tim lain dan akhirnya menjadi pemenang. Agar mampu melawan tim lain dan menjadi pemenang, otomatis siswa harus belajar terlebih dahulu sebelum kegiatan kuis berlangsung. Akan tetapi, siswa belajar dengan senang hati dan penuh tantangan, tidak dengan terpaksa. Maka dari itu, dengan mudah materi dapat masuk ke dalam memori siswa (Legowo, 2022). Selain itu, memori tentang pembelajaran tersebut selanjutnya juga akan dipanggil kembali ketika pelaksanaan *game* berlangsung. Alasan tersebut menjadikan pembelajaran dengan gamifikasi mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan aplikasi Quizziz menurut juga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Adapun melalui video, materi sejarah menjadi lebih mudah untuk tervisualisasi. Sejarah Kebudayaan Islam memiliki tingkat kompleksitas materi yang tinggi. Materi sejarah mengharuskan siswa untuk memahami alur cerita sejarah yang memiliki banyak tokoh, waktu dan tempat terjadinya suatu peristiwa, hingga peristiwa yang terjadi. Jika materi sejarah disampaikan dengan pemberian materi oleh guru kepada siswa melalui ceramah, maka siswa akan sulit untuk memvisualisasikan cerita tersebut sehingga akan sulit untuk mengingat. Akan tetapi, jika disampaikan dengan video, siswa akan dengan mudah melihat visualisasi dari tokoh, latar, maupun alur cerita.

Siswa juga melihat gambar-gambar yang bergerak disertai dengan suara. Siswa menggunakan multi-indra sekaligus, yaitu pengelihatan dan pendengarannya. Maka dari itu, informasi yang disampaikan menjadi mudah untuk diterima (Hakim, 2019). Penggunaan video saat ini menjadi lebih mudah karena didukung adanya aplikasi Youtube yang menyediakan berbagai video gratis untuk ditampilkan kepada siswa (Nursobah, 2021).

Penggunaan pembelajaran gamifikasi pada penelitian ini pada akhirnya mampu membuat pengetahuan Sejarah Kebudayaan Islam siswa meningkat. Kelas eksperimen meningkat sebanyak 22,5, yaitu dengan nilai rata-rata awal 73,28 menjadi 95,78. Adapun pada kelas kontrol hanya meningkat sebesar 3,99, yaitu dari nilai 72,34 menjadi 76,33. Peningkatan nilai yang signifikan tersebut juga diperkuat dengan hasil uji hipotesis yang berbeda secara signifikan dengan nilai signifikansi (*2-tailed*) $0,003 < 0,05$ yang menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran gamifikasi disertai video mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan kombinasi keduanya belum pernah dilakukan oleh penelitian sebelumnya. Akan tetapi, Shaliha & Fakhzikril (2022) menyatakan bahwa pembelajaran gamifikasi disertai video mampu menaikkan hasil belajar.

E. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa pembelajaran gamifikasi disertai video mampu untuk meningkatkan pengetahuan Sejarah Kebudayaan Islam siswa secara signifikan dengan peningkatan hasil belajar siswa sebesar 22,5; sementara pembelajaran secara konvensional dengan pemberian materi secara langsung oleh guru hanya meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 3,99. Perbedaan peningkatan nilai yang berbeda secara signifikan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran gamifikasi disertai video efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan pemberian materi secara langsung oleh guru.

Referensi

- Adhim, F. (2021). *Sejarah Peradaban Islam*. Literasi Nusantara Abadi Group.
- Alwadai, M. A. (2014). Islamic Teachers' Perceptions of Improving Critical Thinking Skills in Saudi Arabian Elementary Schools. *Journal of Education and Learning*, 3(4), 197–209. <https://doi.org/10.5539/jel.v3n4p37>
- Andriyansyah, A. (2019). Penanaman Toleransi Agama Pada Diri Anak Melalui Doktrin Sejarah Kebudayaan Islam (Penelitian Tindakan Kelas pada MI Hidayatul Ahbabina, Setu, Bekasi). *El Banar: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(2), 121–126. <http://ojs.staibanisaleh.ac.id/index.php/EIBanar/article/view/39>
- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144–149. <https://doi.org/10.21009/jpi.032.09>
- Azizah, M., & Winanda, R. B. (2021). Problematika Pembelajaran SKI di MTs Salafiyah Syafiyah Bandung Diwék Jombang. *Urwatul Wutqo: Jurnal Kependidikan Dan Keislaman*, 10(1), 37–49.
- Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., & Angelova, G. (2015). Gamification in Education: A Systematic Mapping Study. *Educational Technology & Society*, 18, 75–88.
- Fachrudin, Y. (2020). Analisis Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Dirasah: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar*, 51–61.
- Fauzi, Y., Lisnawati, S., & Rofi'ah. (2019). Strategi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Annual Conference on Islamic Education and Social Sains (ACIEDSS)*, 1(1), 41–49. <http://pkm.uika-bogor.ac.id/index.php/ACIEDSS/article/view/487>
- Hakim, M. L. (2019). Development of Video Media in The History of Islamic Culture History. *Jurnal Pedagogik*, 6(2), 309–331.
- Kapp, K. (2013). *Two Types of #Gamification*. <http://karlkapp.com/two-types-of-gamification/>
- Legowo, Y. A. S. (2022). Gamifikasi dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *JISPE: Journal of Islamic Primary Education*, 3(1), 13–30. <https://doi.org/10.51875/jispe.v3i1.43>
- Lodico, M. G., Spaulding, D. T., & Voegtle, K. H. (2010). *Methods in Educational Research : From Theory to Practice*. Jossey-Bass.
- Marisa, F., Akhriza, T. M., Maukar, A. L., Wardhani, A. R., Iriananda, S. W., & Andarwati, M. (2020). Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan. *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)*, 5(3), 219. <https://doi.org/10.31328/jointecs.v5i3.1490>
- Nursobah, A. (2021). Pemanfaatan Media Sosial Youtube Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah. *El Midad: Jurnal PGMI*, 13(2), 76–85. <https://doi.org/10.20414/elmidad.v13i2.4122>
- Rahman, A. A., Ibrahim, I. H., Mansur, T., Abidin, T. Z., & Fauzi, A. A. M. (2017). Gamifikasi Dalam Pendidikan Islam Berasaskan Global Zakat Game: Bijak Zakat Versi 1.0 (GZG). *Al-Qanatir: International Journal of Islamic Studies*, 6(1), 1–10. <http://al-qanatir.com/index.php/aq/article/view/53>

- Rusydi, I. (2021). Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah. *Risâlah, Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 7(1), 75–83. https://doi.org/10.31943/jurnal_risalah.v7i1.176
- Sanjaya, W. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Kencana, Prenadamedia Group.
- Shaliha, M. A., & Fakhzikril, M. R. (2022). Pengembangan Konsep Belajar dengan Gamifikasi. *Inovasi Kurikulum*, 19(1), 79–86. <https://doi.org/10.17509/jik.v19i1.43608>
- Su, C. H., & Cheng, C. H. (2014). A Mobile Gamification Learning System for Improving The Learning Motivation and Achievements. *Journal of Computer Assisted Learning*, 31(3), 268–286. <https://doi.org/10.1111/jcal.12088>
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Penerbit Alfabeta.
- Trinova, Z., & Nini, N. (2019). Pemanfaatan Film Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTsN Model Padang. *Seminar Nasional Sejarah Ke 4 Jurusan Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Padang*, 510–518.
- Umam, A. S., & Otaya, R. (2022). Penggunaan Media Video dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI Materi Kisah Keteladanan Luqman Siswa Kelas V SDN 3 Nasol. *Al-Risalah: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 57–66.
- Winaningsih, E. T., Syarif, F., & Pahrurroji, P. (2022). Baamboozle's Effectiveness in Increasing Learning Motivation in Islamic Studies. *Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6(2), 123. <https://doi.org/10.32332/tarbawiyah.v6i2.5385>
- Witt, J. K. (2011). Action's effect on perception. *Current Directions in Psychological Science*, 20(3), 201–206. <https://doi.org/10.1177/0963721411408770>