



Penerapan Gamifikasi *Powtoon* dan *Quizizz* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Akidah Akhlak Siswa SMA Negeri 6 Palangka Raya

¹Nurul Ahmat Fauzi, ²Khairunisa, ³Lilik Latifatul Jannah, ⁴Abdul Azis

^{1,2,3,4} Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya

Email: nurulahmadfauzi789@gmail.com

Article Info

Article history:

Received September 20, 2024

Revised September 26, 2024

Accepted September 29, 2024

Keywords:

PBL,
Gamification *Powtoon*,
Quizizz, Learning
Motivation.

ABSTRACT

This study aims to develop and evaluate the effectiveness of Powtoon and Quizizz based gamification learning model in increasing the motivation to learn morals and ethics among students of SMA Negeri 6 Palangka Raya. The research method used is research and development (R&D) based on the Borg & Gall model. The gamification learning module developed integrates interesting animated videos from Powtoon and interactive quizzes from Quizizz to present moral creed material in a more interesting and interactive way. The research subjects were students of class X Mipa 1 and Mipa 2 with a total sample of 20 people. The techniques and tools used were observation, interviews and questionnaires. The subjects were tested by media experts, material experts, teaching experts and students of Class X of SMA N 6 Palangka Raya. The data analysis technique used is quantitative-descriptive. media feasibility based on the results of media expert validation obtained a score of 88% with very good criteria. Meanwhile, the validation results of material experts obtained a score of 82% with very good criteria. In addition, the results of the teacher questionnaire achieved a score of 82% with very good criteria. Meanwhile, the results of the student questionnaires received a score of 90% with good criteria. In conclusion, powtoon gamification learning media and quizz are good and feasible to use in PAI learning in class X MIPA 1 and MIPA 2 SMAN 6 Palangka Raya This learning media can use smartphones and laptops in the form of soft copies so that it is effective and can be used as an alternative to learning in the digital era This research can contribute to the development of innovative learning models that are relevant to the needs of students in the digital era.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Article Info

Article history:

Received September 20, 2024

Revised September 26, 2024

Accepted September 29, 2024

Keywords:

Game *Powtoon*, Kuis, Motivasi Belajar.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi efektivitas model pembelajaran gamifikasi berbasis *Powtoon* dan *Quizizz* dalam meningkatkan motivasi belajar akidah akhlak siswa SMA Negeri 6 Palangka Raya. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) mengikuti model Borg & Gall. Modul pembelajaran gamifikasi yang dikembangkan mengintegrasikan video animasi menarik dari *Powtoon* dan kuis interaktif dari *Quizizz* untuk menyajikan materi akidah akhlak secara lebih menarik dan interaktif. Subjek penelitian adalah siswa kelas X Mipa 1 dan Mipa 2 dengan jumlah sampel 20 Orang. Teknik dan instrumen yang digunakan berupa observasi, wawancara dan angket. Subjek coba dilakukan oleh ahli media, ahli materi, ahli pengajaran dan siswa kelas X SMA N 6 Palangka Raya. Teknik analisis data yang digunakan ialah kuantitatif-deskriptif. kelayakan media berdasarkan hasil validasi ahli media diperoleh skor 88% dengan kriteria sangat baik. Sementara itu, hasil validasi dari ahli materi diperoleh skor 82%



dengan kriteria sangat baik. Selanjutnya, hasil angket guru diperoleh skor 82% dengan kriteria sangat baik. Sedangkan hasil angket siswa diperoleh skor 90% dengan kriteria baik. Kesimpulannya, media pembelajaran gamifikasi powtoon dan quizizz baik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran PAI di kelas X MIPA 1 dan MIPA 2 SMAN 6 Palangka Raya Media pembelajaran ini dapat menggunakan smartphone dan laptop dalam bentuk soft copy sehingga efektif dan dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran di Era digital Penelitian ini semoga dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan model pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Corresponding Author:

Nurul Ahmat Fauzi
Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya
Email: nurulahmadfauzi789@gmail.com

Pendahuluan

Motivasi belajar merupakan faktor penting dalam keberhasilan proses pembelajaran (Winata, I. K., 2021). Namun demikian, sejumlah besar siswa mengalami kesulitan dalam mempertahankan motivasi mereka untuk belajar, terutama dalam mata pelajaran yang dianggap menantang atau tidak menarik (Hariyadi & Yusrizal, 2023). Dalam konteks persaingan yang semakin ketat, tingkat motivasi yang tinggi diidentifikasi sebagai faktor penting untuk meraih kesuksesan (Rasulong & Abdullah, 2024). Sangat disayangkan bahwa sejumlah besar siswa merasa bosan dengan metode pembelajaran konvensional yang dianggap monoton. Oleh karena itu, penting untuk memperkenalkan inovasi dalam proses pembelajaran, termasuk integrasi teknologi (Safitri & Anjarini, 2024).

Penggunaan teknologi memungkinkan pembelajaran melampaui batasan ruang kelas, sehingga siswa dapat melakukan pembelajaran mandiri kapan saja dan di mana saja (Wahyudi & Jatun, 2024). Salah satu strategi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan menggabungkan teknologi dalam proses pembelajaran.

Era digital telah membawa perubahan yang signifikan pada dunia pendidikan.

Salah satu inovasi yang mengemuka adalah gamifikasi (Santamaggala, 2024). Gamifikasi adalah sebuah pendekatan yang mengintegrasikan elemen-elemen game ke dalam konteks non-game (Endarta, P, 2024). Dengan kata lain, gamifikasi adalah usaha untuk membuat suatu kegiatan, tugas atau proses menjadi lebih menarik dan menyenangkan dengan menambahkan elemen-elemen yang biasanya terdapat pada game.

Elemen-elemen tersebut dapat berupa poin, level, lencana, tantangan, kompetisi, atau hadiah. Tujuan utama dari gamifikasi adalah untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kinerja individu dalam menyelesaikan tugas atau mencapai tujuan tertentu (Purba & Ulkhaira, N, 2024). Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa (Mahbubi2024).

Elemen-elemen permainan yang ada Gamifikasi, seperti poin dan level, dapat menstimulasi rasa ingin tahu dan mendorong siswa untuk terus belajar (Srimuliyani, 2023). Selain itu, tantangan yang harus dilalui dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa ketika berhasil menyelesaikannya. Gamifikasi juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih kolaboratif dan kompetitif, sehingga siswa



termotivasi untuk bekerja sama dan bersaing satu sama lain dengan cara yang sehat (Rahmania, & Hamdani, 2023). Gamifikasi adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan seperti poin, level, tantangan, dan hadiah ke dalam konten pembelajaran. Dengan cara ini, proses pembelajaran yang sering dianggap membosankan dapat diubah menjadi pengalaman yang menyenangkan dan menantang. Melalui gamifikasi, siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan, tetapi juga merasakan kepuasan tersendiri ketika berhasil menyelesaikan tugas atau mencapai level baru.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memunculkan berbagai media pembelajaran yang interaktif dan menarik (Zahara, & Yanti, 2021). Salah satu tren terbaru dalam dunia pendidikan adalah gamifikasi, yaitu penerapan elemen-elemen game dalam konteks non-game. Gamifikasi diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar.

Kombinasi Powtoon dan Quizizz dalam model pembelajaran yang digamifikasi memiliki potensi yang sangat besar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Powtoon, dengan kemampuannya untuk membuat visualisasi yang menarik dan interaktif, dapat digunakan untuk menjelaskan konsep-konsep yang rumit dengan cara yang sederhana dan menyenangkan (Hakim, 2023). Sementara itu, Quizizz, dengan berbagai format kuis dan fitur umpan balik secara real-time, dapat secara langsung mengukur pemahaman siswa dan memberikan umpan balik secara langsung (Adwiyah, & Aziz, 2024). Kombinasi dari kedua alat ini dapat menciptakan pengalaman belajar yang mendalam dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran; Powtoon memungkinkan pengguna untuk membuat video animasi yang menarik dan interaktif, sementara Quizizz menyediakan platform untuk membuat kuis interaktif yang dapat diakses melalui perangkat yang berbeda. Perpaduan

Powtoon dan Quizizz dalam sebuah model pembelajaran gamifikasi diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada hari Kamis, 12 September 2024 dengan Ibu UN selaku guru Pendidikan Agama Islam di SMAN 6 Palangka Raya, diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital masih terbatas, padahal media pembelajaran berbasis digital sangat dibutuhkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya untuk siswa kelas X. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis digital. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis gamifikasi powtoon dan kuis pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X Mipa 1 dan Mipa 2 di SMAN 6 Palangka Raya yang berfokus pada materi Akidah Akhlak yang berjudul “Nilai-Nilai Keimanan Dan Keislaman Dalam Kehidupan Sehari-Hari”. Hal ini dilakukan sebagai upaya untuk mendukung proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 6 Palangka Raya. Selain itu, pengembangan media pembelajaran ini juga sebagai bentuk inovasi dan terobosan baru dalam pembelajaran pendidikan agama Islam untuk terus maju dan berkembang. mengembangkan media pembelajaran berbasis gamifikasi. Namun, terdapat perbedaan dalam variabel X dan Y yang peneliti teliti, yakni pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi powtoon dan quizizz.

Berdasarkan latar belakang tersebut, Dalam rangka menjawab tantangan dalam meningkatkan kualitas pendidikan, penelitian ini berfokus pada pengembangan dan evaluasi model pembelajaran gamifikasi yang inovatif. Dengan menggabungkan platform Powtoon dan Quizizz, penelitian ini bertujuan untuk memberikan solusi praktis dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SMA Negeri 6 Palangka Raya. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi pendidik dan pengembang kurikulum dalam merancang

pembelajaran yang lebih engaging dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital.

Metode

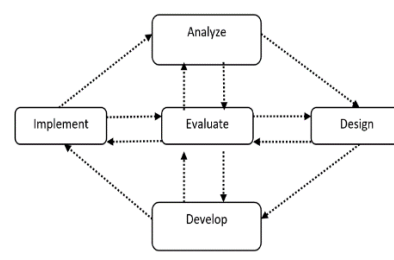
Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan yang dikenal dengan Research and Development (R&D). Menurut (Lestari, & Syar, 2023) metode penelitian dan pengembangan didefinisikan sebagai cara-cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji keabsahan produk yang telah dihasilkan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan menghasilkan produk media pembelajaran powtoon dan kuis berbasis gamifikasi pada materi akidah akhlak siswa SMAN 6 Palangka Raya.

Media pembelajaran berbasis powtoon dan kuis yang dikembangkan oleh peneliti menggunakan desain media pembelajaran yang dikembangkan oleh Robert Maribe dalam (Sugiyono, 2015) yang mengembangkan desain instruksional dengan menggunakan pendekatan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation).

Pada tahap pertama, analisis dilakukan dengan mengidentifikasi masalah pembelajaran dan menganalisis kebutuhan yang menjadi dasar pengembangan. Tahap kedua desain dilakukan dengan merancang media yang akan dikembangkan. Selanjutnya tahap pengembangan dilakukan dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga digital.

Pada tahap ini media yang dikembangkan diuji dengan melakukan validasi kepada ahli media dan ahli materi. Kemudian pada tahap implementasi, media pembelajaran akan diterapkan pada kondisi nyata di kelas X MIPA 1 dan MIPA 2 SMAN 6 Palangka. Terakhir, tahap evaluasi dilakukan dengan menggunakan instrumen penelitian berupa angket untuk menguji kepraktisan dan

keefektifan media yang dikembangkan.



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE (Slamet, 2022)

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan untuk menguji kelayakan media adalah instrumen validasi ahli media, instrumen validasi ahli materi, angket guru dan siswa. Sedangkan untuk menguji kelayakan media, peneliti mengembangkan teknik pengisian angket yang mencakup skala Likert. Berikut ini adalah pedoman skala Likert untuk lembar penilaian validasi produk.

Tabel 1. Pedoman skala likert untuk penilaian lembar validasi produk.

Skor	Kategori
1	Tidak Baik
2	Kurang Baik
3	Cukup Baik
4	Baik
5	Sangat Baik

Tabel 1 merupakan pedoman pemberian nilai yang mana akan mendapatkan hasil data yang dinilai oleh para ahli. Kemudian hasil validasi ahli terkait kevalidan media akan dianalisis menggunakan rumus persentase kevalidan dan kepraktisan berikut ini (Kurniawan et al., 2022):

$$\text{Presentase Validasi} = \frac{\text{skor yang dicapai}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Selanjutnya, setelah data diperoleh maka akan dibuat menjadi data kualitatif yang mana dilakukan untuk mengetahui kriteria persentasi presentasi hasil



validasi.

Tabel 2. Kriteria kategori kelayakan media(Kurniawan et al., 2022)

Interval %	Kriteria
$86 \leq N < 100$	Sangat Baik
$72 \leq N < 85$	Baik
$58 \leq N < 71$	Cukup
$44 \leq N < 57$	Kurang
$N \leq 44$	Sangat Kurang

Hasil

Penelitian ini akan menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran berbasis powtoon dan kuis pada mata pelajaran Akidah Akhlak dengan tema “Nilai-Nilai Keimanan dan Keislaman dalam Kehidupan Sehari-Hari”. Media pembelajaran ini dirancang untuk membantu siswa dalam menghafal dan memahami materi Akidah Akhlak melalui aplikasi powtoon dan kuis interaktif yang menyenangkan dan melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran.

Model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini. Berikut ini adalah tahapan pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti.

1. Analysis

Tahap analisis merupakan tahap pertama dari model pengembangan ADDIE. Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis terhadap aspek kebutuhan siswa dan karakteristik siswa.

a. Analisis kebutuhan siswa

Berdasarkan hasil wawancara peneliti pada hari Kamis tanggal 31 September 2024 dengan Ibu UM selaku guru Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMAN 6 Palangka Raya menyatakan bahwa kurangnya penggunaan media pembelajaran berbasis digital dalam pembelajaran

PAI. Padahal, peserta didik kelas X MIPA 1 dan MIPA 2 SMAN 6 membutuhkan media pembelajaran yang dapat menarik minat dan perhatian mereka agar lebih semangat dalam belajar. Selain itu, pada materi Akidah Akhlak yaitu 'Nilai-nilai Keimanan dan Keislaman dalam Kehidupan Sehari-hari', siswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat mendukung dan memudahkan mereka dalam memahami materi Akidah Akhlak.

Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis gamifikasi powtoon dan kuis pada materi Akidah Akhlak yaitu 'Nilai-Nilai Keimanan dan Keislaman dalam Kehidupan Sehari-Hari' agar peserta didik dapat lebih aktif, semangat dan termotivasi dalam belajar sehingga peserta didik dapat memahami materi Akidah Akhlak.

b. Analisis Karakteristik Siswa

Pada tahap ini, analisis karakteristik siswa dilakukan melalui wawancara langsung dengan Ibu UM selaku guru PAI di kelas X MIPA 1 dan MIPA 2. Berdasarkan hasil wawancara pada hari Sabtu, 31 September 2024, Ibu UM menyatakan bahwa peserta didik di kelas X MIPA 1 dan MIPA 2 masih beradaptasi dengan lingkungan yang baru setelah lulus dari Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Madrasah Tsanawiyah (MTs). Dengan demikian, mereka masih dalam proses penyesuaian diri. Pada umumnya, karakteristik siswa sangat beragam, mulai dari yang aktif bergerak, suka bermain, hingga yang duduk diam saat belajar.

Oleh karena itu, agar pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan, siswa perlu dilibatkan secara aktif. Peneliti telah mengembangkan media pembelajaran berbasis gamifikasi Powtoon dan Quizizz yang menarik, menyenangkan

dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Sehingga setiap siswa dapat belajar sambil bermain.

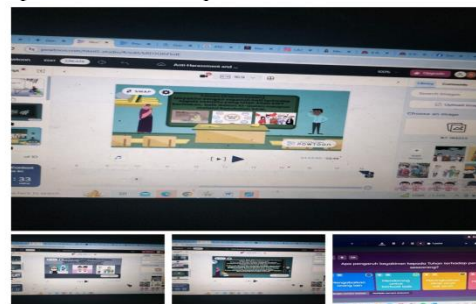
2. Design

Pada tahap *design* peneliti merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan dengan konsep gamifikasi powtoon dan quizizz. Tahap perancangan media mencakup beberapa kegiatan yang dilakukan oleh peneliti, yaitu pembuatan desain media yang akan dikembangkan, menyusun materi, merancang konten media, membuat pertanyaan berbentuk essay, serta merancang elemen-elemen dalam setiap powtoon dan quizizz berisi pertanyaan. Proses perancangan juga melibatkan pemilihan perangkat lunak dan aplikasi yang mendukung pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi powtoon dan quizizz.

3. Development

Pada tahap pengembangan, peneliti mulai membuat media pembelajaran berbasis aplikasi powtoon dan quizizz berdasarkan rancangan yang telah disusun sebelumnya. Proses pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon. Setelah itu, media yang dikembangkan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Berdasarkan hasil validasi ahli media terdapat beberapa penyesuaian yang dilakukan, seperti menyisipkan Soal tanya jawab kedalam materi yang bersifat membangun komunikasi yang interaktif antara guru dan siswa, penambahan elemen Powtoon dengan kearifan lokal pada *slide* tertentu. Sementara itu, hasil validasi materi juga dilakukan beberapa penyesuaian, seperti penambahan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP). Berikut tampilan media

pembelajaran berbasis gamifikasi powtoon dan quizizz.



Gambar 2. Tampilan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon dan Quizizz

Pada tahap ini, peneliti juga melakukan validasi media pembelajaran kepada validasi ahli media dan validasi ahli materi untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis powtoon dan quizizz agar dapat digunakan di kelas XI MIPA 1 dan MIPA 2 SMAN 6 Palangka Raya. Adapun hasil validasi ahli media dan ahli materi sebelum dan sesudah revisi sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Sebelum Revisi

No	Validator	Presentase Validasi	Kriteria
1.	Ahli Media	78%	Baik
2.	Ahli Materi	70%	Baik

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Setelah Revisi

No	Validator	Presentase Validasi	Kriteria
1.	Ahli Media	88%	Sangat Baik
2.	Ahli Materi	85%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 4 hasil validasi ahli media sebelum revisi diperoleh skor 78% yang menunjukkan kriteria “Baik” dan dapat diaplikasikan dengan revisi. Adapun revisi validasi media hanya dilakukan satu kali, yakni terdapat pada seperti menyisipkan Soal tanya jawab



kedalam materi yang bersifat membangun komunikasi yang interaktif antara guru dan siswa dan menambah unsur-unsur kearifan lokal pada *slide powtoon* tertentu. Setelah melakukan revisi total skor yang diperoleh sebesar 88% sebagaimana yang terdapat dalam tabel 5 menunjukkan kriteria “Sangat baik” dan dapat diaplikasikan tanpa revisi. Selanjutnya, berdasarkan hasil validasi ahli materi sebelum revisi diperoleh total skor sebesar 70% sebagaimana yang terdapat pada tabel 4 yang menunjukkan kriteria “Baik” dan dapat diaplikasikan dengan revisi adapun untuk revisi untuk revisi validasi materi hanya dilakukan sebanyak satu kali. Revisi dilakukan pada bagian penyesuaian Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP) dan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Setelah melakukan revisi total skor yang diperoleh sebesar 88,8% sebagaimana yang terdapat dalam tabel 5 yang menunjukkan kriteria “Sangat baik” dan dapat diaplikasikan tanpa revisi.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis game ular tangga digital pada materi bab dua yaitu “Meneladani Nama dan Sifat Allah Swt. Untuk Kebaikan Hidup” yang dikembangkan melalui model ADDIE untuk siswa kelas X MIPA 1 dan MIPA 2 di SMAN 6 Palangka Raya dikategorikan sangat baik dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

4. Implementation

Pada tahap *implementation*, peneliti melakukan uji coba media pembelajaran berbasis game ular tangga digital pada siswa kelas X MIPA 1 dan MIPA 2 di SMAN 6 Palangka Raya. Media pembelajaran ini diimplementasikan pada materi Akidah Akhlak yaitu “Nilai-Nilai Keimanan Dan Keislaman Dalam Kehidupan Sehari-hari.” Sebelum media diterapkan peneliti melakukan

persiapan kepada guru dan peserta didik, pada persiapan tersebut peneliti menjelaskan secara ringkas bagaimana media pembelajaran gamifikasi *powtoon* dan *quizizz* bekerja dan berfungsi. Selama implementasi, siswa diminta untuk bermain game ular tangga digital dalam kelompok. Proses pembelajaran berjalan dengan baik, dan siswa menunjukkan antusiasme dalam pembelajaran PAI. Setelah media diimplementasikan, peneliti membagikan angket respon untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan layak. Berikut hasil angket respon siswa.

Tabel 6. Hasil Angket Respon Siswa

No	Responden	Persentase Validasi	Kriteri
1	Siswa	74%	Baik

Berdasarkan pada hasil presentasi angket siswa, diperoleh skor 82% sebagaimana dalam tabel 6 yang menunjukkan kriteris “Sangat Baik”, sehingga dapat disimpulkan bahwa siswamemberikan respon baik terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti dalam pembelajaran PAI pada materi Akidah Akhlak “Nilai-Nilai Keimanan Dan Keislaman Dalam Kehidupan Sehari-hari” di kelas X MIPA 1 dan MIPA 2 SMA Palangka Raya.

Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Setelah melakukan revisi total skor yang diperoleh sebesar 85% sebagaimana yang terdapat dalam tabel 5 yang menunjukkan kriteria “Sangat baik” dan dapat diaplikasikan tanpa revisi.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Gamifikasi *Powtoon* dan *quizizz* pada materi bab dua yaitu “Meneladani Nama dan Sifat Allah Swt. Untuk Kebaikan Hidup” yang dikembangkan melalui



5. Evaluation

Tahapan terakhir adalah *evaluation*, pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan melalui angket yang melibatkan guru dan siswa untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Berdasarkan hasil angket respon siswa pada tabel 6 diperoleh skor 82% yang menunjukkan kategori “Sangat Baik”. Adapun hasil angket respon guru sebagai berikut.

Tabel 7. Hasil Angket Respon Guru

No	Responden	Persentase Validasi	Kriteria
1.	Guru	90%	Sangat Baik

Dari hasil presentase angket respon guru, maka diperoleh skor 90% yang menunjukkan kriteria “Sangat baik”. Maka dari itu, berdasarkan hasil angket respon guru dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran game ular tangga digital memperoleh respon sangat baik dari guru Pendidikan Agama Islam di SMP NU Palangka Raya. Selain itu, Bapak NT selaku guru Pendidikan Agama Islam menyatakan bahwa “Media yang digunakan sangat bagus, anak-anak senang dan antusias dalam belajar.” Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat diketahui bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis game ular tangga digital didukung oleh Ibu UM selaku guru PAI di SMAN 6 Palangka Raya.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis gamifikasi powtoon dan quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk materi Akidah Akhlak “Nilai-Nilai Keimanan Dan Keislaman Dalam Kehidupan Sehari-Hari” di kelas X MIPA 1 dan MIPA 2 SMAN 6 Palangka Raya yang layak diterapkan dalam pembelajaran. Setelah melalui

prosedur pengembangan dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) media pembelajaran dinyatakan dapat diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Hal ini menunjukkan pengembangan metode ADDIE yang dihasilkan telah memenuhi kriteria kelayakan.

Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi powtoon dan quizizz yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat menjadi media yang menarik dan menyenangkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Berdasarkan uji coba yang telah peneliti lakukan pada hari Kamis, 19 September 2024 sebagaimana yang terdapat pada gambar 1 penerapan media pembelajaran gamifikasi powtoon dan quizizz direspon baik oleh peserta didik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti telah layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas X SMAN 6 Palangka Raya.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa kelayakan media pembelajaran berbasis Powtoon dan Quizizz dapat dilihat dari hasil validasi ahli media setelah direvisi memperoleh skor 88% yang menunjukkan kriteria “Sangat baik sehingga dapat diterapkan dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. Sedangkan dari hasil validasi ahli materi setelah direvisi diperoleh skor 85% yang menunjukkan kriteria “sangat baik sehingga dapat diterapkan dalam pembelajaran pendidikan agama Islam.

Media pembelajaran berbasis gamifikasi powtoon dan kuis ini juga dinyatakan sangat baik berdasarkan



hasil angket respon guru dengan skor 90%. Sedangkan hasil angket respon siswa memperoleh skor 82% yang menunjukkan kriteria baik. Dari hasil validasi ahli media, ahli materi, angket guru dan angket siswa, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran powtoon dan kuis berbasis gamifikasi dalam pembelajaran pendidikan agama Islam pada materi Akidah Akhlak yaitu “Nilai-Nilai Keimanan dan Keislaman dalam Kehidupan Sehari-Hari” sangat baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan agama Islam pada peserta didik kelas X MIPA 1 dan MIPA 2 di SMAN 6 Palangka Raya.

Daftar Pustaka

- Winata, I. K. (2021). Konsentrasi dan motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran online selama masa pandemi Covid-19. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5(1), 13.
- Hariyadi, H., Misnawati, M., & Yusrizal, Y. (2023). Mewujudkan kemandirian belajar: Merdeka belajar sebagai kunci sukses mahasiswa jarak jauh. *Badan Penerbit Stiepari Press*, 1-215.
- Rasulong, I., Salam, R., Yusuf, M., & Abdullah, I. (2024). Implikasi Kepribadian Gen Z Bagi Daya Saing Organisasi: Suatu Kajian Sytematic Literature Review. *Liquidity Jurnal Ilmu Manajemen dan Bisnis*, 2(2), 13-20.
- Afitri, R. N., Pangestika, R. R., & Anjarini, T. (2024). Pengembapengembangan Modul Matematika Berbasis Etnomatematika Terintegrasi Hots Pada Materi Bangun Ruang Kelas V Sdngan Modul Matematika Berbasis Etnomatematika Terintegrasi Hots Pada Materi Bangun Ruang Kelas V
- SD. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 5(1), 47-54.
- Wahyudi, N. G., & Jatun, J. (2024). Integrasi Teknologi dalam Pendidikan: Tantangan dan Peluang Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(4), 444-451.
- Santamaggala, C. K. S. (2024). Mengoptimalkan Literasi Siswa Di Era Digital: Peran Dan Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 4(6), 33-43.
- Endarta, P. (2024). *Perancangan Sistem Gamifikasi Untuk Meningkatkan Interaksi Pelanggan Dalam Strategi Digital Marketing* (Doctoral dissertation, Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia).
- Purba, A. Z., Nasution, F. H., Parapat, K. M., Jannah, M., & Ulkhaira, N. (2024). Gamifikasi Dalam Pendidikan: Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa. *Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya dan Pendidikan*, 1(5), 299-305.
- Mahbubi, M. (2024). Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Peningkatan Motivasi Belajar Siswa. *Al-Abshor: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(3), 286-294.
- Srimuliyani, S. (2023). Menggunakan teknik gamifikasi untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 1(1), 29-35.
- Rahmania, S., Soraya, I., & Hamdani, A. S. (2023). Pemanfaatan Gamification Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama



- Islam. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 11(2), 114-133.
- Zahara, R., Prasetyo, G. E., & Yanti, D. M. (2021). Kajian literatur: gamifikasi di pendidikan dasar. *SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 76-87.
- Hakim, L. (2023). *Ragam Media Pembelajaran Sejarah, Interaktif dan Menyenangkan*. GUEPEDIA.
- Adwiyah, R. S. R., Wulandari, H., & Aziz, M. T. (2024). Efektivitas Penggunaan Quizizz Dan Kahoot Sebagai Media Penilaian Di Smpn 3 Warungkiara Satu Atap. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 7(4), 13242-13249.
- ROHMAN, M. K. (2024). *Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Ular Tangga Dalam Peningkatan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ski Kelas Vii Di Mts Syiar Islam Maibit Tuban* (Doctoral dissertation, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri).
- Minda, A. R. S. (2024). *Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi Bernuansa Islami Dan Lingkungan Pada Materi Bangun Datar Tingkat Smp/Mts Untuk meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Putri, R. F. R., Sudiyanto, S., & Muchsini, B. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Gamifikasi Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Akuntansi Dasar Di SMK. *Tata Arta: Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 9(3).
- Lestari, R., Jasiah, J., Rizal, S. U., & Syar, N. I. (2023). Pengembangan Media Berbasis Video pada Pembelajaran IPAS Materi Permasalahan Lingkungan di Kelas V SD. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 7(1), 34-43.
- Pitriani, N. R. V., Wahyuni, I. G. A. D., & Gunawan, I. K. P. (2021). Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Lectora Inspire Pada Program Studi Pendidikan Agama Hindu. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 515-532.
- Norhidayah, Siti, Muhammad Wahid Majidi, and Abdul Azis. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Ular Tangga Digital Pada Materi Asmaul Husna Kelas VII di SMP NU Palangka Raya." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 3.02 (2024): 410-421.