

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING*
TIPE JIGSAW BERBASIS GAMIFIKASI TERHADAP PRESTASI
BELAJAR MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI KELAS VI SD
MUHAMMADIYAH 1 KEDUNGKALAR NGAWI JAWA TIMUR**

SKRIPSI

OLEH:

MAISYATUR RODHIYAH

NIM. 220101110199



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2026

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING*
TIPE JIGSAW BERBASIS GAMIFIKASI TERHADAP PRESTASI
BELAJAR MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI KELAS VI SD
MUHAMMADIYAH 1 KEDUNGALAR NGAWI JAWA TIMUR**

SKRIPSI

Diajukan untuk Menyusun Tugas Akhir/Skripsi Pada Program Studi Pendidikan

Agama Islam

OLEH:

MAISYATUR RODHIYAH

NIM. 220101110199



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2026

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

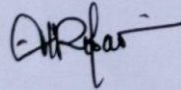
Proposal skripsi oleh:

Nama : Maisyatur Rodhiyah
NIM : 220101110199
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw Berbasis Gamifikasi Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Kelas Vi Sd Muhammadiyah 1 Kedunggalar Ngawi Jawa Timur.

Setelah diperiksa dan dilakukan perbaikan seperlunya, skripsi dengan judul di atas disetujui untuk diajukan ke Sidang Ujian Skripsi.

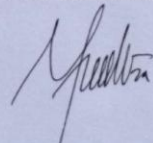
Mengetahui,

Ketua Program Studi



Dr. Laili Nur Arifa, M.Pd.I
NIP.199005282018012003

Dosen Pembimbing



Yuanda Kusuma, M.Ag
NIP.197910242015031002

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

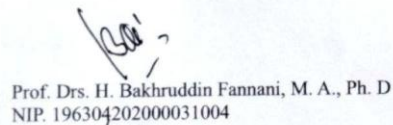
Skripsi dengan judul “*Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Jigsaw Berbasis Gamifikasi Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Kelas Vi Sd Muhammadiyah 1 Kedungalar Ngawi Jawa Timur*” oleh **Maisyatur Rodhiyah** ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan **lulus** pada tanggal 22 Mei 2026.

Dewan Penguji,



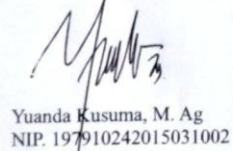
Abdul Fattah, M.Th.I
NIP. 19860908 201503 1 003

Penguji Utama



Prof. Drs. H. Bakhruddin Fannani, M. A., Ph. D
NIP. 196304202000031004

Ketua



Yuanda Kusuma, M. Ag
NIP. 197910242015031002

Sekretaris

Mengesahkan
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Dr. H. Muhammad Walid, M. A
NIP. 197308232000031002

LEMBAR NOTA DINAS PEMBIMBING

NOTA DINAS PEMBIMBING

Yuanda Kusuma, M.Ag
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Maisyatur Rodhiyah
Lamp : 3 (Tiga Ekslembar)

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
Di Malang
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

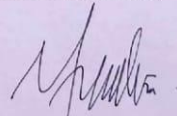
Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama	: Maisyatur Rodhiyah
NIM	: 220101110199
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Judul Proposal	: Pengaruh Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i> Tipe Jigsaw Berbasis Gamifikasi Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Kelas VI SD Muhammadiyah 1 Kedunggalar Ngawi Jawa Timur

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dosen Pembimbing



Yuanda Kusuma, M.Ag
NIP.1979/0242015031002

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Maisyatur Rodhiyah
NIM : 220101110199
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe
Jigsaw Berbasis Gamifikasi Terhadap Prestasi Belajar Mata
Pelajaran Akidah Akhlak Di Kelas VI SD Muhammadiyah 1
Kedunggalar Ngawi Jawa Timur
Email : maisyatur46@gmail.com
Dosen Pembimbing : Yuanda Kusuma, M.Ag
NIP : 197910242015031002

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan.

Apabila dikemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 22 April 2022



MOTTO

“Pendidikan adalah senjata paling ampuh untuk mengubah dunia.”

(Ki Hajar Dewantara)

“Belajar bersama bukan hanya untuk memahami ilmu, tetapi juga untuk menumbuhkan akhlak, kerja sama, dan semangat meraih prestasi yang lebih baik.”

LEMBAR PERSEMBAHAN

Rasa syukur, karya penulis dipersembahkan untuk:

1. Kepada Allah SWT yang telah menganugerahkan kekuatan, kemanfaatan, dan petunjuk dalam setiap tahapan yang dijalani penulis hingga mampu menyelesaikan karya ini.
2. Kepada ayahanda dan ibunda tercinta yang tak henti-hentinya memberikan kasih sayang, do'a, dukungan, serta pengorbanan yang tak pernah surut. Terima kasih atas segala cinta dan keikhlasan yang tidak akan pernah terbalaskan.
3. Kepada keluarga tersayang, yang penuh kasih memberikan semangat, dalam setiap proses yang penulis jalani.
4. Kepada semua kerabat dan sahabat, yang tak pernah berhenti memberikan semangat, dan kebersamaan dalam suka maupun duka selama proses penyelesaian karya ini.
5. Kepada diri saya sendiri, Terima kasih sudah tetap kuat dan bertahan sampai di titik ini. Tidak mudah, tapi saya berhasil melewatinya dan menyelesaikan semuanya tepat pada waktunya.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil ‘alamin. Segala puji dan syukur dipanjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga peneliti mendapat kesempatan menyelesaikan skripsi berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw Berbasis Gamifikasi Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Kelas Vi Sd Muhammadiyah 1 Kedunggalar Ngawi Jawa Timur” dengan lancar. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW sebagai teladan mulia dan penerang bagi umat Islam.

Skripsi ini dapat selesai dengan baik berkat arahan, pertolongan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rendah hati, peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Ilfi Nur Diana, M.Si. sebagai Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Muhammad Walid, M.A. sebagai Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd.I. sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Bapak Shidqi Ahyani M.Ag. sebagai dosen wali peneliti atas segala petunjuk, bimbingan, dan doanya.
5. Bapak Yuanda Kusuma, M.Ag, sebagai dosen pembimbing peneliti atas segala nasihat, pendampingan, dan bantuannya selama proses penulisan skripsi ini.
6. Seluruh dosen Program S1 Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

7. Bapak Liadona Septya Anwar, S.Pd, sebagai kepala sekolah SD Muhammadiyah 1 Kedunggalar, beserta seluruh warga sekolah SD Muhammadiyah 1 Kedunggalar yang telah memberikan dukungan dan fasilitas selama pelaksanaan penelitian.

Semoga segala kebaikan serta doa yang diterima peneliti dibalas oleh Allah SWT dengan balasan yang sempurna. Walaupun begitu, penulisan ini tentu masih menyimpan banyak kekurangan, sehingga peneliti mengharapkan kritik dan saran konstruktif untuk menyempurnakan skripsi ini pada kesempatan berikutnya.

Malang, Mei 2026

Peneliti,

Maisyatur Rodhiyah

NIM. 20101110199

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
LEMBAR NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
MOTTO	vii
LEMBAR PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xvii
ABSTRACT	xviii
ملخص.....	xix
PEDOMAN TRANSLITERASI	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah	6
C. Rumusan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	7
F. Penelitian Terdahulu.....	8
G. Definisi Istilah.....	16

H. Sistematika Pembahasan.....	17
BAB II LANDASAN TEORI	19
A. Kajian Teori.....	19
1. Cooperative Learning	19
2. Cooperative Learning Tipe Jigsaw	22
3. Gamifikasi	27
4. Prestasi Belajar	31
5. Pembelajaran Akidah Akhlak	35
B. Perspektif Teori Dalam Islam	40
C. Kerangka Berfikir	43
D. Hipotesis Penelitian	46
BAB III METODE PENELITIAN	47
A. Metode Penelitian	47
B. Desain Penelitian	48
C. Lokasi dan Waktu Penelitian	49
D. Populasi, Sampel	49
E. Variabel Penelitian	50
F. Data dan Sumber Data	51
G. Instrumen Penelitian	51
H. Teknik Pengumpulan Data	59
I. Teknik Analisis Data	61
BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN	65
BAB V PEMBAHASAN	85

BAB VI PENUTUP	103
A. Simpulan	103
B. Implikasi.....	104
C. Saran	105
DAFTAR PUSTAKA.....	106
LAMPIRAN.....	113

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu	13
tabel 3. 1 Kisi-kisi instrument tes	52
tabel 3. 2 Interpretasi reliabilitas istrumen	55
tabel 3. 3 Kategori Tingkat Kesukaran.....	57
Tabel 3. 4 Kategori daya beda	59
Tabel 3.5 Kategori N-Gain_	64
Tabel 4. 1 Profil Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	70
Tabel 4. 2 Uji Validitas Instrumen Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Jigsaw Berbasis Gamifikasi	71
Tabel 4. 3 Reliabel Instrumen Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Jigsaw Berbasis Gamifikasi	73
Tabel 4. 4 Hasil Uji Tingkat Kesukaran	74
Tabel 4. 5 Hasil Uji Daya Beda	75
Tabel 4. 6 Uji Normalitas Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Jigsaw Berbasis Gamifikasi	77
Tabel 4.7 Uji Homogenitass	78
Tabel 4.8 Tabel Hasil Pretest dan Posttest.....	79
Tabel 4. 9 Uji Deskriptif	80
Tabel 4. 10 Uji Hipotesis Model Pembelajaran Cooperative-Learning Tipe Jigsaw Berbasis GamifikasiI	82
Tabel 4.11 Uji N-Gain	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir	45
-------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	113
Lampiran 2 Surat Selesai Pelaksanaan Penelitian.....	114
Lampiran 3 Modul Ajar.....	115
Lampiran 4 Soal Pilihan Ganda Pretest dan Posttest	120
Lampiran 5 Observasi	123
Lampiran 6 Hasil Pretest Dan Posttest.....	124
Lampiran 7 r tabel	125
Lampiran 8 t tabel	126
Lampiran 9 Kegiatan Penelitian.....	127
Lampiran 10 Biodata Mahasiswa.....	129

ABSTRAK

Rodhiyah, Maisyatur, 2026, Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw Berbasis Gamifikasi Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Kelas Vi Sd Muhammadiyah 1 Kedunggalar Ngawi Jawa Timur, Skripsi, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Maulana Malik Ibrahim Malang, Pembimbing: Yuanda Kusuma, M.Ag.

Kata kunci: *Cooperative Learning*, Jigsaw, Gamifikasi, Prestasi Belajar, Akidah

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya prestasi belajar siswa kelas VI pada mata pelajaran Akidah Akhlak di SD Muhammadiyah 1 Kedunggalar Ngawi, yang ditunjukkan dengan rata-rata nilai kognitif sebesar 71 di bawah KKM 75 dan hanya 7 dari 32 siswa (21,8%) yang mencapai ketuntasan belajar, akibat dominasi metode ceramah yang kurang melibatkan siswa secara aktif. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui perbedaan prestasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model *Cooperative Learning* tipe Jigsaw berbasis Gamifikasi, serta (2) menganalisis besarnya pengaruh model tersebut terhadap peningkatan prestasi belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pre eksperimen dengan desain *One Group Pretest-Posttest*. Populasi sekaligus sampel adalah seluruh siswa kelas VI SD Muhammadiyah 1 Kedunggalar yang berjumlah 32 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui tes pilihan ganda (pretest dan posttest), observasi, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan uji prasyarat normalitas homogenitas, serta uji hipotesis menggunakan uji *Paired Sample T-Test*, dan uji N-Gain Score berbantuan SPSS versi 20. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan rata-rata nilai dari 60,16 (pretest) menjadi 82,50 (posttest). Uji hipotesis menghasilkan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat perbedaan prestasi belajar yang signifikan sebelum dan sesudah perlakuan. Nilai rata-rata N-Gain Score sebesar 0,511 berada dalam kategori "sedang". Dengan demikian, model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe Jigsaw berbasis Gamifikasi terbukti efektif dalam meningkatkan prestasi belajar Akidah Akhlak siswa kelas VI SD Muhammadiyah 1 Kedunggalar Ngawi Jawa Timur.

ABSTRACT

Rodhiyah, Maisyatur. 2026. The Effect of Cooperative Learning Model Jigsaw Type Based on Gamification on Learning Achievement in Aqeedah Akhlaq Subject at Class VI SD Muhammadiyah 1 Kedunggalar Ngawi East Java. Undergraduate Thesis, Department of Islamic Religious Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic University (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang. Supervisor: Yuanda Kusuma, M.Ag.

Keywords: Cooperative Learning, Jigsaw, Gamification, Learning Achievement, Aqeedah Akhlaq

This study is motivated by the low learning achievement of Grade VI students in the Akidah Akhlak subject at SD Muhammadiyah 1 Kedunggalar Ngawi, as indicated by an average cognitive score of 71, which is below the minimum passing criterion (KKM) of 75, with only 7 out of 32 students (21.8%) achieving learning mastery, due to the dominance of lecture-based methods that do not actively engage students. This study aims to (1) determine the difference in student learning achievement before and after the implementation of the Gamification-Based Jigsaw Cooperative Learning model, and (2) analyze the magnitude of the model's effect on improving students' cognitive learning achievement in the Akidah Akhlak subject. The study used a quantitative approach with a pre-experimental research type and a One Group Pretest-Posttest design. The population, which also served as the sample, consisted of all 32 Grade VI students of SD Muhammadiyah 1 Kedunggalar. Data were collected through multiple-choice tests (pretest and posttest), observation, and documentation. Data analysis employed prerequisite tests including normality and homogeneity tests, as well as hypothesis testing using the Paired Sample T-Test and N-Gain Score analysis assisted by SPSS version 20. The results showed an increase in the average score from 60.16 (pretest) to 82.50 (posttest). Hypothesis testing yielded a significance value of 0.000 (< 0.05), leading to the rejection of H_0 and the acceptance of H_a , indicating a significant difference in learning achievement before and after the treatment. The average N-Gain Score of 0.511 falls in the "Moderate" category. Therefore, the Gamification-Based Jigsaw Cooperative Learning model is proven effective in improving the Akidah Akhlak learning achievement of Grade VI students at SD Muhammadiyah 1 Kedunggalar Ngawi East Java.

ملخص

الراضية، معيشة، ٢٠٢٦م، أثر نموذج التعلم التعاوني من نوع جيڪسو القائم على التلعيب في تحصيل الطلاب في مادة العقيدة والأخلاق بالفصل السادس في المدرسة الابتدائية محمديّة ١ كيدونغغالار نغاوي جاوي الشرقية، البحث العلمي، قسم التربية الإسلامية، كلية علوم التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج، المشرف: يواندا كوسوما، الماجستير

الكلمات المفتاحية: التعلّم التعاوني، جيغسو، التلعيب، التحصيل الدراسي، العقيدة والأخلاق

خلفية هذا البحث هي انخفاض التحصيل الدراسي لدى تلاميذ الصف السادس في مادة العقيدة والأخلاق بمدرسة محمديّة الأولى كيدونغغالار نغاوي، حيث بلغ متوسط الدرجات المعرفية ٧١ وهو أقل من الحد الأدنى للنجاح المحدد بـ ٧٥، ولم يحقق النجاح سوى ٧ تلاميذ من أصل ٣٢ تلميذًا بنسبة ٢١,٨٪، وذلك بسبب هيمنة طريقة المحاضرة التي لا تُشرك التلاميذ بصورة فعّالة في عملية التعلّم. ويهدف هذا البحث إلى: (١) معرفة الفروق في التحصيل الدراسي لدى التلاميذ قبل تطبيق نموذج التعلّم التعاوني من نوع جيغسو القائم على التلعيب وبعده، و(٢) تحليل مدى تأثير هذا النموذج في تحسين التحصيل الدراسي المعرفي لدى التلاميذ في مادة العقيدة والأخلاق. استخدم البحث المنهج الكمي بنوع البحث شبه التجريبي (*Pre-Experimental*) بتصميم المجموعة الواحدة ذات الاختبار القبلي والاختبار البعدي (*One Group Pretest-Posttest Design*). وكان مجتمع البحث وعينته جميع تلاميذ الصف السادس بمدرسة محمديّة الأولى كيدونغغالار، وعددهم ٣٢ تلميذًا. وتم جمع البيانات من خلال الاختبارات الموضوعية (الاختبار القبلي والاختبار البعدي)، والملاحظة، والتوثيق. أما تحليل البيانات فقد تم باستخدام اختباري التجانس والطبيعية، واختبار الفرضية باستخدام اختبار (*Paired Sample T-Test*)، واختبار (*N-Gain Score*) بمساعدة برنامج SPSS الإصدار ٢٠. وأظهرت نتائج البحث ارتفاع متوسط الدرجات من ٦٠,١٦ في الاختبار القبلي إلى ٨٢,٥٠ في الاختبار البعدي. كما أظهر اختبار الفرضية أن قيمة الدلالة بلغت ٠,٠٠٠ (< 0.05)، مما يدل على رفض الفرضية الصفرية (H_0) وقبول الفرضية البديلة (H_a)، أي وجود فروق ذات دلالة إحصائية في التحصيل الدراسي قبل المعالجة وبعدها. وبلغ متوسط قيمة (*N-Gain Score*) 0.511 وهو ضمن الفئة المتوسطة. وبناءً على ذلك، ثبت أن نموذج التعلّم التعاوني من نوع جيغسو القائم على التلعيب فعّال في تحسين التحصيل الدراسي في مادة العقيدة والأخلاق لدى تلاميذ الصف السادس بمدرسة محمديّة الأولى كيدونغغالار نغاوي جاوا الشرقية.

PEDOMAN TRANSLITERASI

Dalam penulisan skripsi, transliterasi Arab ke Latin mengacu pada pedoman resmi yang ditetapkan melalui Keputusan Bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No: 158 Tahun 1987 dan juga No: 0543b/U/1987. Secara umum, ketentuan transliterasi tersebut dapat dijelaskan melalui uraian berikut:

A. Huruf

ا	= A	ز	= Z	ق	= q
ب	= B	س	= S	ك	= k
ت	= T	ش	= Sy	ل	= l
ث	= Ts	ص	= Sh	م	= m
ج	= J	ض	= Dl	ن	= n
ح	= h	ط	= Th	و	= w
خ	= Kh	ظ	= Zh	هـ	= h
د	= D	ع	= -' -	ء	= -' -
ذ	= Dz	غ	= Gh	ي	= y
ر	= R	ف	= F		

B. Vocal Panjang

اَ = a

إِ = i

أُ = u

C. Vokal Diftong

أَوْ = aw

أَيَّ = ay

أُو = ū

إِي = î

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan faktor paling penting dalam meningkatkan mutu sumber daya manusia suatu negara melalui proses penanaman nilai-nilai serta pengembangan kemampuan peserta didik secara terstruktur. melalui pendidikan, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, melainkan juga melatih kemampuan berpikir, keterampilan, serta sikap yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari.¹ Hal ini selaras dengan UU No. 20 Thn. 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan pendidikan mempunyai tujuan mengembangkan kemampuan peserta didik supaya menjadi pribadi yang mempunyai iman, bertakwa kepada Tuhan, dan berakhlakul mulia. Dalam sudut pandang pendidikan agama Islam, tujuan tersebut dijadikan dasar pokok untuk membentuk karakter peserta didik secara menyeluruh.²

Mata pelajaran akidah akhlak memiliki peran strategis dalam mengarahkan peserta didik agar bukan semata-mata beriman dan memiliki daya pikir yang baik, melainkan juga memiliki karakter dan kepribadian yang baik dalam kehidupan sosial dan keagamaan.³ Akan tetapi, dalam praktiknya, pembelajaran akidah akhlak masih belum sepenuhnya mampu

¹ Laurensius Dihe Sanga and Yvonne Wangdra, "Pendidikan Adalah Faktor Penentu Daya Saing Bangsa," *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial Dan Teknologi (SNISTEK)* 5 (September 2023): 84–90, <https://doi.org/10.33884/psnistek.v5i.8067..>

² Republik Indonesia, *Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78, Pasal 3.

³ Umi Mahmudah et al., "The Contribution of Moral Theology (Akidah Akhlak) Education in Ascertaining Student's Personality," *JURNAL PAI: Jurnal Kajian Pendidikan Agama Islam* 1, no. 1 (2022): 1–11, <https://doi.org/10.33507/.v1i2.298>.

menginternalisasikan nilai-nilai tersebut dengan optimal dalam praktik kehidupan peserta didik.

Dalam Dokumen Kurikulum PAI (KMA No.183 Thn 2019), mata pembelajaran akidah akhlak diarahkan dalam upaya pembentukan keimanan dan akhlak yang baik. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran seringkali masih berorientasi pada aspek kognitif semata dan belum sepenuhnya memberikan pengalaman belajar bermakna.⁴ Muhaimin menegaskan bahwa pendidikan Islam idealnya mengintegrasikan aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan secara menyeluruh agar mampu membentuk pribadi yang berkarakter.⁵

Terdapat kesenjangan antara tujuan pembelajaran dari mata pelajaran akidah akhlak yang menitikberatkan pada pembentukan karakter dengan praktik pembelajaran yang masih cenderung berfokus pada aspek kognitif. Kondisi ini menunjukkan perlunya penerapan pendekatan pembelajaran yang semakin inovatif dan berbasis realitas supaya karakter religius dan akhlak dapat terinternalisasi secara nyata dalam kehidupan peserta didik.⁶

Dalam praktik pembelajaran di sekolah, materi akidah akhlak masih sering disampaikan melalui metode ceramah yang bersifat satu arah. Penggunaan metode tersebut menyebabkan rendahnya partisipasi peserta didik dalam aktivitas pembelajaran, sehingga mereka kurang terlibat secara aktif

⁴ Kementerian Agama RI, *KMA No 183 Thn 2019*.

⁵ Muhaimin, “*Paradigma Pendidikan Islam: upaya mengefektifkan pendidikan islam di sekolah*”, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012), hlm,5,

⁶ Solahur Rizqi et al., “Implementasi Pembelajaran Akidah Dan Akhlak Dalam Pembentukan Karakter Religius Peserta Didik Kelas VIII Di SMP NU Kajen,” *Akhlak: Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Filsafat* 2, no. 3 (2025): 161–72, <https://doi.org/10.61132/akhlak.v2i3.901>.

dalam memahami nilai-nilai yang diajarkan. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan belajar serta hasil belajar yang belum optimal.⁷ Menurut Robert E. Slavin menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif memerlukan partisipasi aktif peserta didik melalui proses interaksi sosial.⁸

Kondisi ini ditemukan di SD Muhammadiyah 1 Kedunggalar. Mengacu pada hasil wawancara guru di kelas VI, saat proses ajar mengajar peserta didik cenderung kurang antusias, bersemangat, dan aktif dalam pembelajaran, kondisi tersebut berdampak pada prestasi dari peserta didik

Hasil dari wawancara guru dikelas VI dan telaah dokumentasi nilai ulangan harian, diperoleh bahwa rata-rata nilainya 71 masih di bawah batas ketuntasan minimum yang ditentukan yaitu 75. Dari jumlah 32 peserta didik, hanya 7 orang (21,8%) yang memenuhi nilai KKM, dan 25 peserta didik (78,2%) lainnya belum mencapai ketuntasan.⁹ Maka perlu pembaharuan dalam proses dari pembelajaran yang lebih menarik yang melibatkan peserta didik secara aktif. Hal ini dikuatkan dengan hasil penelitian Zainal Muttaqin dalam jurnalnya yang menjelaskan bahwasanya guru memiliki kewajiban untuk memberikan keleluasaan kepada peserta didik dalam mengoptimalkan kreativitasnya dalam proses pembelajaran.¹⁰

Guru mempunyai peran menjadi fasilitator mempunyai tugas untuk menciptakan suasana aktivitas belajar yang dinamis, menyenangkan, dan

⁷ Observasi kelas VI SD Muhammadiyah 1 Kedunggalar Ngawi Jawa Timur

⁸ Robert E Slavin, cooperative learning teori, riset dan praktik (bandung: nusa media, 2010), hlm 5-6.

⁹ Wawancara Guru Kelas VI SD Muhammadiyah 1 Kedunggalar Ngawi Jawa Timur

¹⁰ Zainal Muttaqin, "Peranan Metode Ceramah Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas Vi Pada Bidang Studi Pendidikan Agama Islam Di Sd Al-Muzzammil Bekasi," *Naturalistic: Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran* 3, no. 1 (2018): 280–86.

mempunyai makna. Maka, pemilihan model belajar yang tepat ialah faktor penting dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik. Model belajaran yang mampu menciptakan kerjasama, komunikasi, serta partisipasi aktif sangat dibutuhkan, khususnya dalam pembelajaran akidah akhlak.¹¹ Model yang dapat digunakan salah satunya adalah Cooperative Learning Jigsaw dengan gamifikasi, yaitu model belajar yang menuntut kerjasama antar peserta didik melalui aktivitas interaktif dan menyenangkan

Model cooperative learning tipe jigsaw merupakan bagian dari model yang biasa digunakan dan relevan guna mengatasi permasalahan tersebut. Dalam pelaksanaannya, model jigsaw mengharuskan setiap anggota kelompok untuk memegang tanggung jawab atas satu bagian materi tertentu. Peserta didik yang bertanggung jawab atas bagian tersebut kemudian bertugas sebagai penyampai informasi kepada teman-teman satu kelompoknya, sehingga setiap anggota kelompok mendapat pemahaman yang menyeluruh dari sesama teman belajar.¹²

Untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik dan sesuai karakteristik peserta didik sekolah dasar, model jigsaw dipadukan dengan gamifikasi. Penerapan gamifikasi dalam kegiatan belajar memperkenalkan berbagai elemen yang biasa ditemukan dalam permainan, seperti sistem poin, pemberian reward, dan persaingan yang bersifat positif. Hal ini bertujuan menciptakan nuansa belajar yang lebih hidup dan menyenangkan, sehingga semangat peserta didik

¹¹ Saski Anggreta Fauzi and Dea Mustika, *Peran Guru Sebagai Fasilitator Dalam Pembelajaran Di Kelas V Sekolah Dasar*, n.d.

¹² Robert E. Slavin, "Instruction Based on Cooperative Learning," *Handbook of Research On Learning And Instruction*, N.D.

dalam mengikuti pembelajaran dapat meningkat secara signifikan.¹³ Pendekatan ini mencerminkan nilai-nilai akidah akhlak karena memotivasi dari peserta didik untuk berkompetisi dalam kebaikan.¹⁴ Model cooperative learning tipe jigsaw berbasis gamifikasi digunakan sebagai variabel bebas (X), sedangkan prestasi dari hasil belajar akidah akhlak adalah variabel terikat (Y). Dengan hal ini model pembelajaran cooperative learning tipe jigsaw berbasis gamifikasi diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan sekaligus prestasi belajar dari peserta didik dengan mata pelajaran akidah akhlak.

Penelitian mengenai penerapan model cooperative learning tipe jigsaw telah banyak dilakukan dan terbukti mampu mengoptimalkan hasil dari belajar peserta didik. Namun, penelitian yang secara khusus mengkaji penerapan model jigsaw yang dipadukan dengan pendekatan gamifikasi pada mata pelajaran akidah akhlak di tingkatan sekolah dasar masih sangat terbatas. Bahkan, sampai saat ini masih belum banyak ditemukan penelitian yang memadukan ketiga aspek tersebut, yaitu model jigsaw, gamifikasi, dan pembelajaran akidah akhlak pada tingkat sekolah dasar. Maka dengan ini diharapkan mempunyai dampak kebaruan dalam pengembangan strategi pembelajaran akidah akhlak, khususnya di SD Muhammadiyah 1 Kedunggalar Ngawi Jawa Timur.

Berdasarkan hasil dari paparan data tersebut, maka peneliti merasa perlu untuk melaksanakan kajian dengan judul “Pengaruh model pembelajaran

¹³ Sebastian Deterding et al., “From Game Design Elements to Gamefulness: Defining ‘Gamification,’” *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, September 28, 2011, 9–15, <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>.

¹⁴ M. Mahbubi and Homaidi, “Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Peningkatan Motivasi Belajar Siswa,” *Al-Abshor : Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 1 (2025): 1–9, <https://doi.org/10.71242/wf9q5253..>

cooperative learning tipe jigsaw berbasis gamifikasi terhadap prestasi belajar mata pelajaran akidah akhlaq di kelas VI SD Muhammadiyah 1 Kedunggalar Ngawi Jawa Timur”

B. Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe jigsaw berbasis gamifikasi sebagai variabel bebas (X). Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah prestasi belajar peserta didik pada ranah kognitif. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VI SD Muhammadiyah 1 Kedunggalar Ngawi Jawa Timur. Adapun materi yang dikaji dalam penelitian ini adalah mata pelajaran akidah akhlak dengan materi perilaku terpuji.

C. Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat perbedaan prestasi belajar sebelum dan sesudah penerapan model *cooperative learning* tipe jigsaw berbasis gamifikasi?
2. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran *cooperative learning* tipe jigsaw berbasis gamifikasi terhadap prestasi belajar peserta didik?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis perbedaan prestasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran *cooperative learning* tipe jigsaw berbasis gamifikasi.
2. Untuk menganalisis besarnya pengaruh penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe jigsaw berbasis gamifikasi terhadap prestasi belajar peserta didik.

E. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis.

Secara teori, dengan penelitian ini akan mempunyai manfaat dalam memajukan pengetahuan dalam bidang pendidikan, terkhusus yang terkait dengan penggunaan model pembelajaran cooperative learning tipe jigsaw pada materi akidah akhlak. Dan memberikan kontribusi literatur di dunia akademis.

b. Manfaat Praktis

Dari sisi praktis, penelitian ini bertujuan bisa membantu dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik sekaligus mendorong semangat mereka dalam kegiatan pembelajaran. Beberapa manfaat yang diharapkan dari pelaksanaan penelitian ini antara lain sebagai berikut.

a. Manfaat bagi peneliti

- 1) Mengembangkan kompetensi akademik dalam menerapkan teori pembelajaran ke dalam praktik nyata.
- 2) Menambah wawasan ilmiah mengenai efektifitas model cooperative learning tipe jigsaw berbasis gamifikasi terhadap prestasi belajar akidah akhlak.
- 3) Menjadi dasar konseptual bagi penelitian lanjutan yang relevan.

b. Manfaat bagi guru

- 1) Menjadi referensi dalam menerapkan strategi pembelajaran yang inovatif dan partisipatif.
- 2) Membantu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan meningkatkan motivasi peserta didik.

c. Manfaat bagi siswa

- 1) Meningkatkan keterlibatan aktif dan prestasi belajar dalam pembelajaran akidah akhlak.
- 2) Menumbuhkan keterampilan sosial berupa kerja sama, komunikasi dan tanggung jawab.
- 3) Membentuk kebiasaan belajar yang mandiri.

d. Manfaat bagi lembaga sekolah

- 1) Memberikan masukan dalam pengembangan pada strategi belajar yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik tingkat SD.
- 2) Menjadi bahan evaluasi dalam pemilihan dan penyediaan fasilitas pembelajaran yang relevan.

F. Penelitian Terdahulu

Dalam proposal ini peneliti berupaya menelusuri berbagai penelitian yang terdahulu untuk kajian perbandingan yang mana guna mengetahui kelebihan dan kekurangan dari penelitian-penelitian sebelumnya. Di sisi lain, juga menelaah berbagai literatur sumber seperti jurnal, buku, dan juga skripsi dalam rangka untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan penelitian ini. Langkah ini untuk membangun landasan teori yang kuat dan ilmiah sesuai dengan judul yang diteliti.

1. Jurnal dari Siti Nurasiyah dkk, tahun 2022 “Pengaruh Model *Cooperatif Learning Tipe Jigsaw* terhadap Hasil Belajar Akidah Akhlak peserta didik Kelas VII MTs Al-Khoiriyah Tapos Depok”. Hasil studi ini mengindikasikan bahwa penerapan model Jigsaw mempunyai dampak pengaruh positif terhadap peningkatan hasil dari belajar peserta didik.

Kelebihan penelitian ini terletak pada kemampuannya dalam meningkatkan interaksi, tanggung jawab dan kerja sama dalam suatu kelompok. Akan tetapi, penelitian tersebut hanya menitikberatkan pada peningkatan hasil tanpa mengintegrasikan pendekatan dari pembelajaran yang inovatif misalnya gamifikasi. Persamaannya adalah terletak pada penggunaan model cooperative learning tipe jigsaw serta mata pelajaran akidah akhlak. Sementara itu, perbedaannya terletak pada tidak digunakannya pendekatan gamifikasi dalam penelitian tersebut, perbedaan jenjang pendidikan, serta waktu dan lokasi penelitian. Oleh karena itu, masih terdapat celah untuk mengkaji penerapan model Jigsaw berbasis gamifikasi pada pembelajaran akidah akhlak di sekolah dasar.¹⁵

2. Jurnal yang ditulis oleh Dzikrul Hakim dan Imro Atuzzakiyatul Komilah pada tahun 2024 dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Motivasi Belajar peserta didik Pada Mata pelajaran Aqidah Akhlak Kelas VIII Di Mts Sunan Gunung Jati Katemas Tahun Ajaran 2022/2023”.

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model Jigsaw mampu meningkatkan motivasi belajar, keaktifan, serta kemampuan kerja sama peserta didik. Kelebihan penelitian ini terletak pada peningkatan dinamika kelas dan partisipasi aktif peserta didik. Namun, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif sehingga belum mengukur secara kuantitatif peningkatan hasil belajar peserta didik. Selain itu, penelitian ini

¹⁵ Siti Nurasyiah et al., “Pengaruh Model Kooperatif Learning Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Akidah Akhlak Siswa Kelas VII MTs Al-Khoiriyah Tapos Depok,” *Jurnal Dirosah Islamiyah* 4, no. 3 (2022): 393–402.

belum mengombinasikan model jigsaw dengan pendekatan gamifikasi. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis terletak pada penggunaan model cooperative learning tipe jigsaw dan mata pelajaran akidah akhlak. Adapun perbedaannya terletak pada metode penelitian yang digunakan, yaitu kualitatif, waktu dan lokasi penelitian, serta tidak adanya integrasi gamifikasi. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut dengan pendekatan kuantitatif yang mengintegrasikan gamifikasi dalam model jigsaw.¹⁶

3. Skripsi yang disusun oleh Arini Ulfa Mawaddah dari universitas Negeri (UIN) Mataram tahun 2023/2024 dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar peserta didik Pada Mata pelajaran Akidah Akhlak peserta didik Kelas IV MI Nurul Haraman Narmada Tahun Pelajaran 2023/2024”.

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model jigsaw mampu meningkatkan motivasi belajar, keaktifan, serta kemampuan kerja sama peserta didik. Kelebihan penelitian ini terletak pada peningkatan dinamika kelas dan partisipasi aktif peserta didik. Namun, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif sehingga belum mengukur secara kuantitatif peningkatan hasil belajar peserta didik. Selain itu, penelitian ini belum mengombinasikan model jigsaw dengan pendekatan gamifikasi. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis terletak pada penggunaan model cooperative learning tipe jigsaw dan mata pelajaran

¹⁶ Dzikrul Hakim and Imro Atuzzakiyatul Komilah, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas VIII Di MTs Sunan Gunung Jati Katemas Tahun Ajaran 2022/2023,” *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora* 3, no. 3 (2024): 2645–54.

akidah akhlak. Adapun perbedaannya terletak pada metode penelitian yang digunakan, yaitu kualitatif, waktu dan lokasi penelitian, serta tidak adanya integrasi gamifikasi. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut dengan pendekatan kuantitatif yang mengintegrasikan gamifikasi dalam model jigsaw.¹⁷

4. Skripsi yang disusun oleh Luthfu Kusumaa Wardani dari STAIM Kendal Ngawi tahun 2025 dengan judul “Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw Dalam Penerapan Pembelajaran Bahasa Arab Di Kelas X Ma Al-Hidayat Ginuk Karas Magetan”.

penelitian ini menunjukkan bahwa model jigsaw memberikan dampak positif terhadap keaktifan, rasa percaya diri, dan kerja sama peserta didik. Kelebihan penelitian ini terletak pada terciptanya suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Namun, penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran bahasa arab sehingga belum secara spesifik mengkaji pembelajaran akidah akhlak, serta belum mengintegrasikan gamifikasi. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis terletak pada penggunaan model cooperative learning tipe jigsaw. Adapun perbedaannya terletak metode penelitian yang digunakan, mata pelajaran yang diteliti, waktu dan lokasi penelitian, serta tidak adanya integrasi gamifikasi.¹⁸

¹⁷ Arini Ulfa Mawaddah, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Peserta Didik Kelas IV Mi Nurul Haraman Narmada Tahun Pelajaran 2023/2024” (Skripsi, Universitas Negeri Mataram, 2023/2024), Hlm. 50-60

¹⁸ Luthfu Kusumaa Wardani, “Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw Dalam Penerapan Pembelajaran Bahasa Arab Di Kelas X Ma Al-Hidayat Ginuk Karas Magetan” (skripsi, STAIM Kendal Ngawi, 2025), hlm. 100-101.

5. Skripsi yang disusun oleh Widia Putri Juwita dari Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang tahun 2025 dengan judul “Pengaruh Problem-Based Learning Terintegrasi Gamifikasi Terhadap Students Engagement Kelas III Mata pelajaran IPA Tema Cuaca Di Mts Al-Munawwirah”.

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model Problem-Based Learning (PBL) yang dipadukan dengan gamifikasi mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Kelebihan penelitian ini terletak pada penggunaan gamifikasi yang efektif dalam meningkatkan motivasi dan keaktifan peserta didik. Namun, penelitian ini menggunakan model PBL, bukan model cooperative learning tipe jigsaw, serta diterapkan pada mata pelajaran IPA. Persamaan penelitian dengan penelitian penulis terletak pada model pembelajaran yang berbasiskan gamifikasi di dalamnya, dalam skripsi ini juga memiliki kesamaan dengan peneliti pada metode penelitian yakni metode kuantitatif dengan bentuk One-Group Pretest-Posttest. Namun terdapat perbedaan diantara keduanya yakni pada model pembelajaran, mata pelajaran, perbedaan selanjutnya yaitu terletak pada waktu dan juga lokasi penelitian. Oleh karena itu, masih terdapat celah untuk mengkaji penerapan gamifikasi yang dikombinasikan dengan model jigsaw pada mata pelajaran akidah akhlak.¹⁹

6. Jurnal yang ditulis oleh Fitriyah Kharisma dan Dwi Puspitasari tahun 2024 dengan judul “Peningkatan hasil belajar akidah akhlak melalui strategi

¹⁹ Widia Putri Juwita, Pengaruh Problem-Based Learning Terintegrasi Gamifikasi Terhadap Students Engagement Kelas III Mata Pelajaran IPA Tema Cuaca Di MTS Al-Munawwirah” (Skripsi, Uin Maulana Malik Ibrahim Malang, 2025), Hlm. 83

Team Games Tournament (TGT) dan Media Gamifikasi: Studi Kuasi-Eksperimen di MA Nurul Islam”.

penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan strategi TGT yang dipadukan dengan gamifikasi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Kelebihan penelitian ini terletak pada meningkatnya partisipasi aktif, motivasi belajar, serta terciptanya kompetisi yang sehat. Namun, penelitian ini menggunakan tipe pembelajaran kooperatif TGT, bukan tipe jigsaw. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis terletak pada penggunaan pendekatan gamifikasi dan mata pelajaran Akidah Akhlak. Adapun perbedaannya terletak pada tipe model pembelajaran yang digunakan, perbedaan selanjutnya yaitu terletak pada waktu dan juga lokasi penelitian. Oleh karena itu, masih terdapat peluang untuk mengkaji efektivitas model cooperative learning tipe jigsaw berbasis gamifikasi dalam pembelajaran akidah akhlak.²⁰

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No	Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan	Orientasi Penelitian
1.	Siti Nurasyiah dkk	Pengaruh Model <i>Cooperatif Learning Tipe Jigsaw</i> terhadap Hasil Belajar Akidah Akhlak peserta didik Kelas VII MTs Al-Khoiriyah Tapos Depok	1. metode penelitian 2. aspek mata pelajaran	1. tempat penelitian 2. lokasi penelitian.	Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang mengkaji model jigsaw atau gamifikasi secara terpisah, penelitian ini mengintegrasikan model

²⁰ Fitriyah Kharismah Fitriyah Kharismah and Dwi Puspitarini, “Peningkatan Hasil Belajar Akidah Akhlak Melalui Strategi Team Games Tournament (TGT) Dan Media Gamifikasi: Studi Kuasi-Eksperimen Di MA Nurul Islam,” *AL-ADABIYAH: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 5, no. 1 (2024): 36–43.

2.	Dzikrul Hakim dan Imro Atuzzakiyatul Komilah	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Motivasi Belajar peserta didik Pada Mata pelajaran Aqidah Akhlak Kelas VIII Di Mts Sunan Gunung Jati Katemas Tahun Ajaran 2022/2023	1. model pembelajaran cooperative learning tipe jigsaw 2. aspek mata pelajaran	1. metode penelitian. 2. waktu penelitisn. 3. Lokasi penelitian juga berbeda	cooperative learning tipe jigsaw berbasis gamifikasi dengan bantuan aplikasi bamboozle dalam pembelajaran akidah akhlak di sekolah dasar untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik.
3.	Arini Ulfa Mawaddah	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar peserta didik Pada Mata pelajaran Akidah Akhlak peserta didik Kelas IV MI Nurul Haraman Narmada Tahun Pelajaran 2023/2024	1. model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw 2. aspek mata pelajaran	1. metode penelitian 2. waktu penelitian 3. Lokasi penelitian	
4.	Luthfu Kusuma Wardani	Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw Dalam Penerapan Pembelajaran Bahasa Arab Di Kelas X Ma Al-Hidayat Ginuk Karas Magetan	1. model pembelajaran cooperative learning tipe jigsaw.	1. metode penelitian 2. aspek mata pelajaran 3. waktu penelitian 4. Lokasi penelitian	
5.	Widia Putri Juwita	Pengaruh Problem-Based Learning Terintegrasi Gamifikasi Terhadap Students Engagement	1. Berbasiskan gamifikasi 2. metode penelitian.	1. Model pembelajaran 2. mata pelajaran 3. waktu dan juga lokasi penelitian	

		Kelas Iii Mata pelajaran Ipa Tema Cuaca Di Mis Al-Munawwirah			
6.	Fitriyah Kharisma dan Dwi Puspitasari	Peningkatan hasil belajar akidah akhlak melalui strategi Team Games Tournament (TGT) dan Media Gamifikasi: Studi Kuasi-Eksperimen di MA Nurul Islam	1. Perpaduan model yang sama-sama menggunakan model kooperatif yang berbasis gamifikasi, 2. mata pelajaran	1. Penelitian ini menggunakan TGT sedangkan peneliti menggunakan tipe jigsaw 2. waktu penelitian 3. lokasi penelitian	

Berdasarkan telaah penelitian terdahulu bahwasanya kebaruan dalam penelitian berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Jigsaw Berbasis Gamifikasi terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Kelas VI SD Muhammadiyah 1 Kedunggalur Ngawi Jawa Timur” terletak pada penggabungan tiga komponen utama, yakni model cooperative learning tipe Jigsaw, pendekatan gamifikasi, dan penggunaan aplikasi Bamboozle dalam pembelajaran Akidah Akhlak di tingkat sekolah dasar. Berdasarkan enam penelitian sebelumnya, model Jigsaw terbukti dapat meningkatkan keaktifan, kerja sama, kepercayaan diri, tanggung jawab, serta hasil belajar peserta didik. Di sisi lain, gamifikasi juga terbukti mampu mendorong motivasi, keterlibatan, dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Meskipun demikian, penelitian-penelitian terdahulu umumnya masih mengkaji Jigsaw secara terpisah atau mengombinasikan gamifikasi dengan model

lain seperti PBL dan TGT, serta lebih banyak diterapkan pada jenjang MTs, MA, atau mata pelajaran selain akidah akhlak. Dengan demikian, penelitian ini menawarkan unsur kebaruan melalui penerapan model jigsaw berbasis gamifikasi yang diwujudkan secara lebih nyata dan interaktif dengan bantuan aplikasi Bamboozle.

G. Definisi Istilah

1. Pengaruh

Pengaruh adalah kekuatan yang timbul dari seseorang, keadaan, atau tindakan tertentu sehingga menimbulkan perubahan sikap, perilaku, atau kondisi pada pihak lain, baik secara langsung maupun tidak langsung.

2. Cooperative learning

Cooperative learning adalah model pembelajaran yang menempatkan peserta didik dalam kelompok kecil untuk bekerja sama secara aktif, saling membantu, dan bertanggung jawab bersama dalam mencapai tujuan belajar.

3. Jigsaw

Jigsaw adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang membagi materi ke dalam beberapa bagian, kemudian peserta didik saling bertukar informasi dalam kelompok agar seluruh anggota memahami materi secara utuh.

4. Gamifikasi

Gamifikasi adalah pendekatan pembelajaran yang mengadopsi unsur permainan seperti tantangan, poin, atau penghargaan, ke dalam kegiatan belajar untuk meningkatkan prestasi dan motivasi belajar peserta didik.

5. Prestasi belajar

Prestasi belajar adalah hasil yang dicapai peserta didik yang diukur melalui nilai posttest setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan. Dalam penelitian ini, prestasi belajar dibatasi pada ranah kognitif yang meliputi kemampuan mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), dan mengevaluasi (C5) sesuai dengan taksonomi Bloom.

6. Akidah akhlak

Akidah akhlak adalah mata pelajaran yang membahas keyakinan dasar dalam islam serta pembentukan perilaku terpuji sebagai pedoman peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.

H. Sistematika Pembahasan

Laporan penelitian dalam skripsi ini disusun dalam enam bab dengan rincian sebagai berikut:

- BAB I : Berisikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, mafaat penelitian, penelitian terdahulu dan sistematika penulisan.
- BAB II : Berisikan landasan teori, perspektif dalam islam, kerangka berfikir dan hipotesis penelitian.
- BAB III : Berisikan metode penelitian, lokasi dan waktu penelitian, populasi, sampel, data dan sumber data, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data.
- BAB IV : Paparan data dan temuan. Menampilkan deskripsi data mentah dan hasil utama yang berhasil dikumpulkan melalui proses penelitian di lapangan.

BAB V : Pembahasan. Memberikan analisis kritis terhadap temuan dengan menghubungkan pada literatur ilmiah dan teori-teori yang telah dipaparkan sebelumnya untuk menghasilkan pemahaman yang lebih dalam.

BAB VI :Penutup. Menyimpulkan hasil penelitian secara menyeluruh dan mengajukan saran bagi yang terkait serta peneliti berikutnya.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Cooperative Learning

a. Pengertian *Cooperative Learning*

Cooperative learning terdiri dari dua suku kata yakni *cooperative* juga *learning*. Makna dari *cooperative* sendiri ialah kerjasama dan makna dari *learning* ialah belajar. Pembelajaran kooperatif adalah sebuah pendekatan belajar yang menempatkan peserta didik menjadi tim-tim kecil dengan tugas mencapai target pembelajaran bersama-sama. Keunikan model ini terletak pada tanggung jawab kolektif setiap anggota apabila satu anggota belum paham, maka seluruh kelompok turut bertanggung jawab untuk membantu. Kondisi ini secara alami mendorong terjadinya diskusi aktif, keterlibatan sosial, dan proses saling mengajari antar sesama anggota kelompok.

Melalui *cooperative learning*, peserta didik tidak hanya mendapat sebuah pengetahuan, akan tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, seperti komunikasi, kerja sama, serta tanggung jawab.²¹ Dalam *cooperative learning*, proses pembelajaran tidak berfokus pada guru, namun melibatkan interaksi antar peserta didik melalui diskusi, pertukaran ide, dan saling mengajari materi satu sama lain, menyelesaikan tugas-tugas tertentu secara kolaboratif, seperti

²¹ Aprido B. Simamora, Dkk, Model Pembelajaran Kooperatif (Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia, 2024), Hlm. 1-2.

memecahkan masalah, menyelesaikan unit pembelajaran, menulis laporan, melakukan eksperimen.²²

Dalam jurnal yunesti dkk terdapat beberapa pakar pendidikan memberikan pandangannya terkait pembelajaran kooperatif. Sagala memandang model ini sebagai bentuk pembelajaran yang secara aktif mengajak peserta didik bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang saling berkolaborasi. Sementara itu, Darsono menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif dirancang untuk menumbuhkan sikap sosial peserta didik, seperti tolong-menolong dan tanggung jawab bersama.²³

Dari semua pengertian *cooperative learning* dapat dapat diambil kesimpulan bahwa model *cooperative learning* bertujuan meningkatkan prestasi akademik sekaligus mengembangkan sikap sosial seperti toleransi dan kerja sama. Model ini menekankan pembelajaran melalui interaksi antarpeserta didik, sehingga proses belajar tidak hanya berpusat pada penjelasan guru, tetapi juga pada kegiatan saling berbagi pemahaman dan diskusi secara aktif.

b. Tujuan Cooperative Learning

Beberapa tujuan utama model *cooperative learning* memiliki, antara lain:²⁴

22 D. Johnson and J. Johnson, "Cooperative Learning," *Educational Researcher* 38, no. 5 (2001): 365–79.

23 Yusneti Yusneti Et Al., "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Sikap Belajar (Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Siswa Kelas Vii B) Di Mts Negeri 1 Kuantan Singingi," *Jom Ftk Uniks (Jurnal Online Mahasiswa Ftk Uniks)* 4, No. 1 (2023): 423–33.

24 zuriatun Hasanah and Ahmad Shofiyul Himami, "Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa," *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan* 1, No. 1 (2021): 1–13, <https://doi.org/10.54437/Irsyaduna.v1i1.236>.

- 1) Meningkatkan hasil belajar akademik peserta didik dengan cara kerja sama kelompok yang heterogen, sehingga terjadi proses membantu dalam memahami materi dan menyelesaikan tugas pembelajaran.
- 2) Menumbuhkan sikap menghargai satu sama lain dan menerima perbedaan pendapat, latar belakang, serta karakter antar peserta didik, sehingga terciptanya suasana belajar yang inklusif.
- 3) Mengembangkan keterampilan sosial, meliputi komunikasi, kolaborasi, dan kerja sama secara efektif dalam kelompok.
- 4) Membentuk sikap tanggung jawab bersama dalam proses pembelajaran, termasuk kemampuan untuk saling membantu, memperbaiki kesalahan, dan mendukung keberhasilan kelompok.

Menurut pendapat prof. ramayulis yang dijelaskan dalam buku yang ditulis oleh Aprido B. Simamora, Dkk, memberikan tambahan terkait tujuan dari sebuah model pembelajaran kooperatif, yakni apresiasi kepada orang lain.²⁵

c. Unsur-Unsur Dasar Dalam Model Pembelajaran *Cooperative Learning*

Terdapat 5 unsur yang dasar yang ada di model pembelajaran kooperatif yang wajib untuk diterapkan agar dapat mendapatkan sebuah hasil yang maksimal. Kelima unsur ini menjadi ciri utama yang membedakan *cooperative learning* dari sekedar belajar kelompok biasa. Adapun lima unsur tersebut, antara lain:

²⁵ Aprido B. Simamora, Dkk, Model Pembelajaran Kooperatif (Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia, 2024), Hlm. 8-9

- 1) *Positive interdependence* (ketergantungan positif), yang menekankan ketergantungan positif antaranggota kelompok melalui pembagian tanggung jawab dalam keberhasilan kelompok
- 2) *Individual accountability* (tanggung jawab individu), yang menuntut setiap peserta didik bertanggung jawab atas peran dan kontribusinya dalam kelompok.
- 3) *Promotive interaction* (interaksi promotif), yaitu interaksi saling membantu, berbagi informasi, memecahkan masalah, dan memberi motivasi untuk mencapai keberhasilan bersama.
- 4) *interpersonal and social skills* (keterampilan interpersonal dan sosial), yang mencakup kemampuan berkomunikasi, saling percaya, saling mendukung, serta menyelesaikan masalah secara sehat.
- 5) *Group processing* (pemrosesan kelompok), yaitu kegiatan evaluasi terhadap kinerja kelompok untuk meningkatkan efektivitas kerja sama.

2. Cooperative learning tipe jigsaw

a. Pengertian Cooperative Jigsaw

Asal-usul model jigsaw tidak terlepas dari karya Elliot Aronson yang memperkenalkannya pertama kali pada tahun 1971. Ide awal tersebut kemudian dikembangkan lebih lanjut oleh Slavin pada tahun 1978, sehingga menjadi model pembelajaran kooperatif yang dikenal luas hingga saat ini, hal ini dikutip dari Andi Sulistio dan Nik Haryati dalam bukunya.²⁶ Jigsaw sendiri asal kata bahasa Inggris

²⁶ Andi Sulistio Dan Nik Haryanti, "Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model)", (Purbalingga: Eureka Media Aksara, 2022), Hlm. 22

bermakna gergaji ukir, beberapa mengatakan dengan istilah puzzle yakni sebuah teka teki yang menata sebuah potongan-potongan gambar.²⁷

Cara kerja model *jigsaw* membagi topik pembelajaran ke dalam beberapa potongan materi, di mana masing-masing peserta didik mendapat bagian untuk dikuasai secara mendalam. Setelah fase pendalaman materi selesai, setiap peserta didik memaparkan hasil belajarnya kepada anggota kelompok lain melalui sesi diskusi, hingga akhirnya seluruh kelompok memiliki pemahaman yang utuh dan merata.²⁸ Secara teoritis, efektifitas model *jigsaw* didukung oleh teori ketergantungan sosial yang dikemukakan oleh Johnson and Johnson, teori ini menjelaskan ketergantungan positif yang ada pada antar kelompok akan memberikan motivasi, tanggung jawab dan prestasi belajar yang meningkat.²⁹

Pembelajaran *jigsaw* mendorong partisipasi aktif, tanggung jawab individu, serta pengembangan keterampilan komunikasi dan kerja sama. Melalui pembagian peran yang jelas dan saling ketergantungan antarpeserta didik, model ini dinilai efektif dalam meningkatkan penguasaan materi dan hasil belajar. Peserta didik bekerja dalam model *jigsaw* dibagi dua jenis kelompok, yakni

27 januar Berkah, "Pengaruh Metode Pembelajaran Jigsaw Terhadap Minat Belajar Sejarah Peserta Didik di Smk Kharismawita Jakarta Selatan," *Candrasangkala: Jurnal Pendidikan dan Sejarah* 4, no. 1 (2018): 21–30.

28 Robert E. Slavin, *Cooperative Learning Teori Riset Dan Praktik*, (Bandung: Nusa Media, 2010), Hlm. 237.

29 David W. Johnson and Roger T. Johnson, "An Educational Psychology Success Story: Social Interdependence Theory and Cooperative Learning," *Educational Researcher* 38, no. 5 (2009): 365–79.

kelompok asal dan kelompok ahli. Melalui mekanisme ini, keberhasilan kelompok dilihat dari peran penting yang dimiliki peserta didik, sehingga mendorong rasa tanggung jawab dan partisipasi aktif.³⁰

b. Langkah-Langkah *Jigsaw*

Cooperative learning tipe *jigsaw* memiliki langkah-langkah pada proses menerapkannya, antara:³¹

- 1) kelas dibagi menjadi 4 kelompok, kemudian guru memberikan penjelasan singkat mengenai tujuan pembelajaran, tugas kelompok, prosedur kegiatan, dan sumber belajar.
- 2) Setiap peserta didik mempelajari submateri yang menjadi tanggung jawabnya secara mandiri.³²
- 3) Peserta didik yang mempelajari submateri yang sama berkumpul dengan kelompok ahli untuk berdiskusi dan memperdalam pemahaman
- 4) Peserta didik kembali ke kelompok asal untuk memberikan penjelasan materi yang dikuasainya kepada anggota kelompok lainnya apabila sesi menjelaskan dalam tim kelompok selesai, maka dapat dilakukannya presentasi yang dipandu oleh guru.

30 Hayu Almaratus Sholihah Et Al., "Metode Pembelajaran Jigsaw Dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa Smp," *Kopen: Konferensi Pendidikan Nasional* 1, No. 1 (2018): 160–67.

31 Nurdin K. Haerati and Mardi Takwim, "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Meningkatkan Hasil Belajar," *Iqro: Journal of Islamic Education* 2, No. 2 (2019): 175–86.

32 Mesi Dewi Wanti Et Al., "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe Jigsaw Oleh Guru Pai Di Smk Negeri 1 Koto Baru Dharmasraya," *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia* 1, No. 1 (2023): 158–71, <https://doi.org/10.55606/Jbpi.V1i1.1015>.

- 5) Evaluasi diberikan oleh untuk mengukur pemahaman terhadap materi secara keseluruhan.³³

c. Karakteristik Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw*

Model pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw* memiliki beberapa karakteristik, antara lain:³⁴

1) Pembelajaran secara tim atau kelompok

Kelompok berfungsi sebagai wadah untuk mencapai suatu tujuan. Maka seluruh anggota tim harus saling bekerja sama dan membantu agar tercapainya tujuan tersebut secara efektif.

2) Didasarkan pada manajemen kooperatif

Perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, serta pengendalian merupakan 4 fungsi dalam sebuah manajemen.

3) Keinginan untuk bekerja sama

Model kooperatif tipe *jigsaw* menekankan seluruh peserta didik untuk saling bekerja sama.

4) Keterampilan bekerja sama

Keinginan peserta didik untuk kerja sama tersebut kemudian dilakukan atau dipraktikkan melewati kegiatan yang dilakukan. maka perlunya dorongan agar peserta didik mau untuk berbaur, berkomunikasi dengan anggota kelompok lainnya.

33 Wanti Et Al., "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe *Jigsaw* Oleh Guru Pai Di Smk Negeri 1 Koto Baru Dharmasraya."Hlm.166

34 Ahmad Syarifuddin, *Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Jigsaw Dalam Pembelajaran*, No. 02 (2011).

d. Kelebihan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw*

Model pembelajaran cooperative learning tipe jigsaw ini memiliki beberapa kelebihan, diantaranya:³⁵

- 1) Meningkatkan keaktifan peserta didik, peserta didik terdorong dalam proses pembelajaran dengan model jigsaw.
- 2) Mengembangkan rasa tanggung jawab baik individu maupun kelompok, melatih setiap peserta didik untuk bertanggung jawab atas tugasnya sekaligus mendukung keberhasilan kelompok, sejalan dengan nilai amanah dalam pembelajaran akidah akhlak.
- 3) Meningkatkan keterampilan sosial dan kerja sama, Interaksi yang terjadi dalam kelompok ahli dan kelompok asal dapat mengembangkan keterampilan sosial peserta didik, seperti kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, serta menghargai orang lain dalam berpendapat.
- 4) Proses diskusi dan penjelasan ulang, memungkinkan pemahaman yang lebih mendalam yang diperoleh peserta didik.
- 5) Menciptakan lingkungan yang menyenangkan, Aktivitas belajar yang melibatkan kerja sama menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan kondusif.

e. Kekurangan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw*

Karena model *cooperative learning* tipe *jigsaw* menggunakan model pembelajaran antar peserta didik, dan guru hanya sebagai fasilitatornya, maka terdapat beberapa kelemahan yang harus

³⁵ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik* (Bandung: Nusa Media, 2015).

diperhitungkan dan dilihat untuk meminimalkan hambatan yang ada. Berikut beberapa kelemahan yang ada pada model pembelajaran *jigsaw*, antara lain:³⁶

- 1) Ketergantungan antarpeserta didik terlalu tinggi, sehingga lemahnya pemahaman satu anggota dapat memengaruhi hasil kelompok.
- 2) Membutuhkan waktu yang cukup lama, terutama pada tahap persiapan dan diskusi.
- 3) Pengelolaan kelas menjadi lebih menantang apabila jumlah peserta didik besar.
- 4) Tujuan pembelajaran akan sedikit sulit tercapai apabila pengarahan yang diberikan guru kurang jelas.³⁷

3. Gamifikasi

a. Pengertian Gamifikasi

Secara historis, istilah gamifikasi mulai terdokumentasi dalam industri digital pada tahun 2008. Akan tetapi, definisi konseptual yang banyak dirujuk dalam kajian akademik dikemukakan oleh Deterding, Dixon, Khaled dan juga Nacke pada tahun 2011.³⁸ Gamifikasi ialah pendekatan yang memanfaatkan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan dengan tujuan membuat individu lebih

³⁶ Slavin, "Instruction Based on Cooperative Learning."

³⁷ Fendika Prastiyo, *Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Model Kooperatif Jigsaw Pada Materi Pecahan Di Kelas V SDN Sepanjang 2* (CV Kekata Group, 2019), https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=F5TuDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA16&dq=kekurangan+model+pembelajaran+jigsaw&ots=6NoGI2R18&sig=HRXVt4uykcTulwjwSZS3_wBitdc.

³⁸ Sebastian Deterding, Dan Dixon, Rilla Khaled, dan Lennart E. Nacke, "From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification," dalam *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* (New York: ACM, 2011), hlm. 9–15.

bersemangat dan terlibat aktif dalam aktivitas tersebut.³⁹ Dalam pendidikan, melalui penerapan elemen seperti poin, level, tantangan, dan penghargaan terciptanya suasana juga pengalaman belajar menarik dengan menggunakan gamifikasi.⁴⁰

Berbagai penelitian telah membuktikan bahwa ketika unsur-unsur permainan diterapkan dalam konteks belajar, peserta didik cenderung lebih antusias mengikuti kegiatan pembelajaran. Elemen-elemen seperti perolehan poin, tantangan bertahap, dan pemberian penghargaan mampu mengubah persepsi peserta didik terhadap belajar dari yang semula terasa membosankan menjadi pengalaman yang lebih menyenangkan dan berkesan, sehingga keikutsertaan aktif mereka pun meningkat secara alami. Oleh karena itu, penggabungan gamifikasi dengan model cooperative learning tipe jigsaw dipandang relevan untuk meningkatkan semangat dan hasil belajar peserta didik, khususnya mata pelajaran akidah akhlak.⁴¹

b. Tujuan Gamifikasi

Pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dalam kegiatan pembelajarannya dapat dimanfaatkan bagi peserta didik untuk dapat mengakses pembelajaran secara mandiri dimanapun dan juga kapanpun. Adapun strategi yang bagus dan baik untuk digunakan ialah

³⁹ Sebastian Deterding et al., "Gamification. Using Game-Design Elements in Non-Gaming Contexts," *CHI '11 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*, May 7, 2011, 2425–28, <https://doi.org/10.1145/1979742.1979575>.

⁴⁰ Nisaul Barokati Dkk., *Pembelajaran Daring Berbasis Gamifikasi* (Lamongan: Dels Media, 2022), Hlm. 33

⁴¹ Rendika Vhalery et al., "Gamifikasi Pembelajaran Matematika Ekonomi Berbasis Android," *Research and Development Journal of Education* 10, no. 1 (2024): 444–59.

menggabungkan antara proses pembelajaran dan juga teknologi. Salah satu inovasi yang cukup menarik terkait teknologi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran ialah gamifikasi.⁴² Adapun gamifikasi memiliki tujuan yang beragam, antara lain:⁴³

- 1) Meningkatkan memotivasi belajar peserta didik
- 2) Mendorong keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.
- 3) Menciptakan pengalaman belajar yang begitu menyenangkan dan bermakna.
- 4) Melalui penerapan elemen permainan seperti poin, level, dan penghargaan, peserta didik diharapkan terdorong untuk berpartisipasi secara aktif saat proses ajar mengajar.

c. Elemen Gamifikasi

Media permainan dalam penelitian ini peneliti ingin menggunakan berbasis digital yaitu Bamboozle. Bamboozle memungkinkan guru menyajikan pertanyaan dengan bentuk permainan kuis yang menarik. Adapun elemen yang akan dipakai ialah elemen gamifikasi struktur dikarenakan dapat disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran, antara lain:⁴⁴

- 1) Poin.
- 2) Level.

42 Nurul Ahmat Fauzi and Jasiah Jasiah, "Penerapan Gamifikasi Powtoon Dan Quizizz Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Akidah Akhlak Siswa SMA Negeri 6 Palangka Raya," *Journal Sains Student Research* 3, no. 1 (2025): 331–43.

43 Rohaila Mohamed Rosly and Fariza Khalid, "Gamifikasi: Konsep Dan Implikasi Dalam Pendidikan," *Pembelajaran Abad Ke-21: Trend Integrasi Teknologi* 144, no. 154 (2017): 1903–10.

44 "Tampilan Analisis Kualitatif Elemen Gamifikasi Dalam Games Berbasis ICT Untuk Anak Usia Dini," accessed September 9, 2025, <https://jtiik.ub.ac.id/index.php/jtiik/article/view/6285/pdf>.

3) Papan peringkat.

4) Penghargaan.

Elemen-elemen tersebut dirancang untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan dalam sebuah pembelajaran.

d. Kelebihan dan Kekurangan Gamifikasi

Gamifikasi pada pembelajaran akidah akhlak gamifikasi ini mempunyai suatu kelebihan dan juga kekurangan didalamnya, diantaranya adalah:

1) Kelebihan gamifikasi antara lain:⁴⁵

- a) Memberikan dampak kepada peserta didik agar merasa tidak jenuh saat proses pembelajaran pelajaran akidah akhlak.
- b) Memberikan dampak signifikan pada minat dan juga prestasi pada peserta didik terutama pada mata pelajaran akidah akhlak
- c) Proses pembelajaran yang lebih menantang dan juga menarik.
- d) Memberikan motivasi belajar pada pembelajaran akidah akhlak.
- e) Mendapatkan perhatian dari peserta didik karena menjadi lebih menarik dan efektif.
- f) Memberikan tambahan wawasan dan juga pemahaman yang lebih kuat terkait bahan ajar yang akan disampaikan.
- g) Memberi peluang seluruh peserta didik untuk berkompetisi antar kelompok.

⁴⁵ Sharon e. smaldino, dkk., Teknologi Pembelajaran dan Media Untuk Belajar, (Jakarta: kencana purnada media group, 2011), hlm. 40

2) Kekurangan gamifikasi, antara lain:⁴⁶

- a) Perlunya jaringan internet yang stabil.
- b) Butuhnya waktu yang cukup lama untuk melakukan persiapan.
- c) Terbatasnya fasilitas.
- d) Waktu belajar yang terbatas.
- e) Banyaknya guru yang belum update terkait gamifikasi.

Dari hasil kelebihan dan juga kekurangan yang terdapat pada penerapan gamifikasi pada pembelajaran, gamifikasi cenderung memberikan pengaruh yang signifikan untuk proses pembelajaran. Karena banyak yang telah membuktikan penggunaan gamifikasi memberikan peningkatan pada motivasi dan juga prestasi belajar pada peserta didik, akan tetapi harus tetap memperhatikan saat persiapan, akses dan juga tujuan agar hasil yang diinginkan optimal dan peserta didik tidak hanya berpusat pada hadiah dari guru.

4. Prestasi Belajar

a. Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi belajar mencerminkan seberapa jauh seorang peserta didik berhasil menyerap kemudian menguasai materi dalam proses pembelajaran.⁴⁷ Menurut Djamarah, prestasi belajar merupakan sebuah hasil yang bisa diperoleh oleh peserta didik setelah terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang dapat diukur melalui tes atau evaluasi tertentu.⁴⁸

⁴⁶ Muhamad Iqbal Zea Ul Haque et al., "Gamifikasi Pembelajaran Dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa," *Jurnal Pembelajaran Inovatif* 7, no. 1 (2024): 58–70.

⁴⁷ Budiyo, manajemen pembelajaran dan prestasi belajar siswa (Cirebon: PT arr rad pratama, 2023), hlm. 42-44.

⁴⁸ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), hal. 15.

Berdasarkan hal tersebut, prestasi belajar tidak hanya menunjukkan hasil atau perolehan akhir, tetapi juga mengindikasikan keberhasilan proses belajar yang telah dilalui peserta didik.

Secara lebih luas, hasil dari belajar peserta didik bukan sekadar diukur dari segi kompetensi intelektualnya, namun juga menyentuh dimensi sikap (afektif), keterampilan praktis (psikomotorik).⁴⁹ Namun penelitian ini, prestasi belajar difokuskan dalam aspek kognitif, karena pengukuran dilakukan dengan tes tertulis (*posttest*) sesudah pembelajaran dilaksanakan dengan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* berbasis gamifikasi.

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar

Prestasi belajar pada peserta didik ialah pengaruh dari faktor-faktor yang satu sama lain berkaitan satu sama lain, secara umum faktor tersebut dapat dibedakan menjadi dua kelompok besar, faktor internal ialah faktor yang bersumber dari dalam peserta didik itu sendiri, faktor eksternal ialah dari luar diri peserta didik. Faktor tersebut berpengaruh pada prestasi belajar, khususnya pada ranah kognitif. Adapun penjelasan dari faktor-faktor tersebut ialah.

1) Faktor internal, antara lain:⁵⁰

- a) Inteligensi atau biasa disebut dengan kecerdasan, yaitu kemampuan pada peserta didik dalam memahami, mempelajari, dan mengelola materi pembelajaran.

⁴⁹ Budiyo, manajemen pembelajaran dan prestasi belajar siswa (Cirebon: PT arr rad pratama, 2023), hlm. 47.

⁵⁰ Zakiah Zakiah and Fikratul Khairi, "Pengaruh Kemampuan Kognitif Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN Gugus 01 Kecamatan Selaparang," *El Midad* 11, no. 1 (2019): 85–100, <https://doi.org/10.20414/elmidad.v11i1.1906>.

- b) Faktor jasmani dan fisiologis, keadaan pada fisik dan kesehatan ada diri peserta didik mempunyai pengaruh terhadap proses dan kompetensi belajar.
 - c) Faktor sikap, sikap ialah indikasi pada diri individu dalam memberikan respon terhadap suatu objek, situasi atau orang, baik berupa rasa suka, tidak suka ataupun netral.
 - d) Minat, saat peserta didik mempunyai ketertarikan terhadap suatu mata pelajaran, mereka akan belajar dengan sungguh-sungguh dan dengan perasaan senang tanpa adanya paksaan dan tekanan.
 - e) Bakat, kompetensi dasar yang melekat pada individu guna memperoleh keberhasilan di masa yang akan datang sebagai potensi.
 - f) Motivasi, motivasi ialah segala faktor ataupun daya penggerak yang menjadikan seseorang berkeinginan untuk melakukan sebuah tindakan.
- 2) Faktor eksternal, diantara faktor eksternal yang dapat mempengaruhi dari prestasi belajar peserta didik, antara lain:⁵¹
- a) Faktor sosial, didalamnya meliputi lingkungan dari keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan pada masyarakat.
 - b) Kurikulum, kurikulum ialah faktor penting untuk menentukan prestasi belajar pada peserta didik, dikarenakan kurikulum termasuk *a plan for learning*.
 - c) Program pendidikan, masing-masing lembaga pendidikan pasti memiliki program pendidikan yang dibuat untuk direalisasikan guna

⁵¹ Umi fania julianti, prestasi belajar mahasiswa (pekalongan: PT nasya expanding management, 2022). Hlm. 132

kemajuan sebuah pendidikan sekolah dan meningkatkan prestasi belajar pada peserta didik.

d) Sarana prasarana, sarana prasarana termasuk hal mendasar yang perlu diperhatikan pada sebuah pendidikan, yakni sebagai penunjang terlaksananya kegiatan pembelajaran.

e) guru merupakan salah satu penentu bagaimana prestasi belajar pada peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung. Seorang gurulah yang menentukan kelancaran pada proses pembelajaran seperti dari pembuatan modul hingga metode dan media apa yang dipakai saat proses pembelajaran.

c. Indikator prestasi belajar

Pada penelitian ini, prestasi belajar difokuskan ranah kognitif, karena pengukuran hasil prestasi belajar ialah dilihat dari hasil pemberian posttest setelah proses pembelajaran berlangsung. Pada aspek ini menekankan kemampuan peserta didik dalam mengelola informasi, mulai dari mengingat materi hingga mengevaluasi berbagai konsep yang telah dipahami dan dipelajari.⁵²

Ranah kognitif mengukur pada tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi pembelajaran, diawali dengan kemampuan mereka untuk menghafal, lalu memahami, hingga mengimplementasikan konsep dalam konteks yang relevan.⁵³ Hal ini mengacu pada klasifikasi taksonomi Bloom

⁵² Agus Haryanto, "Penerapan Model Kooperatif Tipe Tps (Think Pair Share) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas Vi Sdn 42 Kota Bima," *Pendidikdas: Jurnal Pendidikan Dasar* 2, no. 1 (2021): 6–11.

⁵³ "Lorin W. Anderson, David R. Krathwohl-A Taxonomy For Learning Teaching and Assessing - A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives-Longman (2001) | PDF | Educational Assessment | Metacognition," Scribd, accessed March 16, 2026,

yang disempurnakan oleh Anderson dan Krathwohl dalam buku taksonomi *higher order thinking skill* untuk penilaian pembelajaran fisika yang ditulis oleh Edi Istiyono, terdapat indikator hasil belajar kognitif, hal ini meliputi, antara lain: mengingat atau remembering, memahami atau understanding, menerapkan atau applying, menganalisis atau analyzing, mengevaluasi atau evaluating, mencipta atau creating.⁵⁴

Namun, penelitian ini indikator yang digunakan dibatasi sampai pada tingkat mengevaluasi (C5). Hal ini sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar serta alat evaluasi yang digunakan ialah tes pilihan ganda yang dibuat untuk mengevaluasi kemampuan berpikir level rendah hingga menengah tinggi. Dengan demikian, prestasi belajar peserta didik diukur melalui kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi materi yang sudah dipelajari.

5. Pembelajaran Akidah Akhlak

a. Pengertian Pembelajaran Akidah Akhlak

Akidah dan juga akhlak mempunyai hubungan yang begitu erat dan tidak bisa berdiri sendiri-sendiri. Akidah berperan sebagai fondasi yang menopang terbentuknya akhlak yang baik tanpa keyakinan yang kuat, perilaku mulia pun akan sulit untuk tumbuh dan bertahan secara konsisten dalam diri seseorang.⁵⁵

<https://www.scribd.com/document/369062951/Lorin-W-Anderson-David-R-Krathwohl-A-taxonomy-for-learning-teaching-and-assessing-a-revision-of-Bloom-s-taxonomy-of-educational-objectives-Longman>.

⁵⁴ Winarti edi istiyono, taksonomi higher order thingking skill untuk penilaian pembelajaran fisika (salatiga: widya sari press salatiga, 2020), hlm.23-24.

⁵⁵ Nur hidayat, Akidah Akhlak dan Pembelajarannya, (Yogyakarta: penerbit ombak, 2015), hlm. 127.

Pembelajaran akidah akhlak adalah pembahasan yang begitu esensial atau penting, hal ini dikarenakan di dalamnya terdapat pengetahuan dan juga pemahaman terkait keimanan dan juga bentuk suatu akhlak yang baik.⁵⁶ Akidah secara etimologi bermula dari kata “aqada” bermakna mengikat atau menguatkan.⁵⁷

Secara terminologis akidah berartikan sebuah keyakinan, kepercayaan yang mana kebenarannya diyakini seseorang yang dimana hal tersebut mengikat seseorang tersebut dalam segi fikiran, ucapan, dan juga perbuatan. Akidah merupakan sebuah perkara yang diwajibkan untuk selalu dibenarkan dalam lubuk hati dan jiwa seseorang.⁵⁸ Terdapat beberapa pendapat para ahli mengenai makna akidah secara terminologi, antara lain:⁵⁹

- 1) Menurut pendapat Abu Bakar Jabir Al-Jazairi, Akidah adalah suatu kebenaran, yang diyakini seseorang berdasarkan akal fikir dan fitrah, yang tertanamkan kuat dalam diri tanpa keraguan dan penolakan,
- 2) Menurut pendapat Salih, Akidah ialah sebuah keyakinan kepada Allah sebagai sang pencipta, rasul, malaikat, pada hari kiamat, qadha dan qadhar.

56 nurul Hidayati Rofiah, “Desain Pengembangan Pembelajaran Akidah Akhlak Di Perguruan Tinggi,” *Fenomena* 8, no. 1 (2016): 55–70, <https://doi.org/10.21093/fj.v8i1.472>.

57 M. Irfangi, “Implementasi Metode Kisah Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Di Madrasah Aliyah,” *Jurnal Kependidikan* 5, no. 1 (2017): 67–80, <https://doi.org/10.24090/jk.v5i1.1255>.

58 Muhyi Subhie, Pendidikan Agama Islam Akidah Akhlak, Ponorogo, Uwais Inspirasi Indonesia, 2023, Hlm. 2

59 Ahmad Khalakul Khairi, “Pembelajaran Akidah Akhlak”, (Mataran: Sanabil, 2020), Hlm.8-10

3) Menurut pendapat Taimiyyah, akidah adalah keyakinan yang dibenarkan dalam hati dan menenangkan jiwa tanpa adanya keraguan.

Sedangkan makna akhlak dalam etimologis adalah “khuluq” dan jama’nya ialah “akhlak” bermakna sebuah etika, dan juga sebuah moral. Setiap manusia pasti memiliki sebuah akhlak, karena manusia selalu melekat dengan sebuah akhlak, akhlak tersebut dapat diidentifikasi dari bagaimana cara bertindak seseorang dan bagaimana perbuatannya hal tersebut selaras dengan makna akhlak menurut bahasa⁶⁰. Menurut pendapat dari al-ghazali, karakter yang melekat dalam diri seseorang yang kemudian muncul perilaku secara spontan tanpa melalui pemikiran dan pertimbangan sebelumnya, ialah makna dari akhlak. Apabila perbuatan yang muncul dari hal tersebut merupakan perbuatan yang selaras dengan akal sehat dan tuntunan syariat, maka disebut akhlak yang terpuji (akhlak mahmudah). Sebaliknya, jika perilaku tersebut buruk dan tidak sesuai dengan ajaran agama, maka disebut akhlak yang tercela (akhlak madzmumah).⁶¹

Terdapat beberapa ahli yang menyatakan makna akhlak secara terminologi, diantaranya:⁶²

60 Zubaidi Hasan and Zubairi Zubairi, “Strategi Dan Metode Pembelajaran Akidah Akhlak,” *TARQIYATUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Madrasah Ibtidaiyah* 2, no. 1 (2023): 38–47.

61 Irfangi, “Implementasi Metode Kisah Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Di Madrasah Aliyah.” hlm.75

62 Ahmad Khalakul Khairi, “Pembelajaran Akidah Akhlak”, (Mataran: Sanabil, 2020), Hlm.14-16

- 1) Menurut pendapat Ibnu Maskawaih, akhlak merupakan dorongan dalam jiwa yang mengarahkan seseorang berbuat secara otomatis tanpa disertai pertimbangan terlebih dahulu.
- 2) Kata Imam Al-Ghazali, akhlak ialah sifat yang telah tertanam kuat pada batin atau jiwa. perbuatan yang terpuji merupakan menghilangkan sebuah kebiasaan yang tercela, karena hal ini merupakan hal telah diajarkan dalam agama islam.
- 3) Menurut pendapat Ahmad Amin, akhlak merupakan perilaku yang dilakukan secara terus-menerus.

Mata pelajaran akidah akhlak ialah bagian atau ruang lingkup daripada pendidikan agama islam, yakni pembelajaran yang melakukan upaya dan juga terencana untuk melakukan persiapan bagi peserta didik agar mengenal, memahami, menghayati, juga mengimani Tuhan dan mempraktikan perbuatan terpuji dalam aktivitas sehari-hari, melewati pengajaran, latihan, bimbingan dan juga pengalaman.⁶³

Di jenjang sekolah dasar pembelajaran akidah akhlak ialah pelajaran yang esensial, dikarenakan memberikan kontribusi yang begitu besar dalam keseimbangan antara aspek spieitual dan moral peserta didik. Anak usia sekolah dasar cenderung belajar melalui keteladanan, pembiasaan, dan pengalaman langsung. Sehingga, prosesnya penting untuk dikemas dengan menarik, aktif, dan kontekstual supaya nilai-

63 Nila Sari et al., "Implementasi Pembelajaran Akidah Akhlak Sebagai Upaya Mendidik Kedisiplinan Siswa," *Educativo: Jurnal Pendidikan* 2, no. 1 (2023): 78–88, <https://doi.org/10.56248/educativo.v2i1.107.hlm.79-80>

nilai akidah dan akhlak bisa untuk dipahami serta dipraktikkan dalam aktifitas sehari-hari.⁶⁴

Kurikulum PAI (KMA No. 183 thn. 2019) secara tegas memberikan arahan bahwa pembelajaran akidah akhlak arah untuk memupuk, menumbuhkan, dan melakukan pengembangan pada keimanan dan akhlakkul karimah. Proses yang dilakukan ialah melalui pemberian penghayatan, pengetahuan, pembiasaan, pengalaman, agar seluruh peserta didik dapat mengamalkan nilai-nilai yang mencakup dalam agama islam baik dalam sikap, perilaku maupun sosial.⁶⁵

b. Tujuan Pembelajaran Akidah Akhlak

Pembelajaran akidah akhlak dilihat dari segi pendidikannya yang mana memiliki tujuan untuk menumbuhkan nilai tuntunan islam kepada peserta didik Melalui pembelajaran ini, peserta didik diharapkan mampu memperkuat keyakinan kepada Allah Swt. serta menumbuhkan sikap dan perilaku, sesuai dengan ajaran agama dalam aktifitas hidup sehari- hari.⁶⁶

Pelajaran akidah akhlak yang diberikan untuk peserta didik di sekolah dasar merupakan media untuk pembinaan dan juga pembentukan karakter bagi peserta didik dan mengembangkan, menumbuhkan akidah melalui pemupukan, pendalaman nilai,

64 Dewi Ambarsari and Astuti Darmiyati, "Implementasi Pembelajaran Akidah Akhlak Dalam Memebentuk Karakter Siswa Di MI. Tarbiyatussibyan Telukjambe Timur Karawang," *Jurnal Education and Development* 10, no. 1 (2022): 371–78.

65 Kementerian Agama RI. (2019). Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 183 Tahun 2019 tentang Kurikulum PAI dan Bahasa Arab pada Madrasah.

66 Ambarsari and Darmiyati, "Implementasi Pembelajaran Akidah Akhlak Dalam Memebentuk Karakter Siswa Di MI. Tarbiyatussibyan Telukjambe Timur Karawang."hlm.372.

pengalaman nyata, serta pembentukan kebiasaan terhadap peserta didik mengenai akidah islam, maka terciptanya peserta didik menjadi seseorang yang mana keimanan dan juga ketaqwaanya kepada tuhan senantiasa berkembang. Dengan ini diharapkan dapat memberikan pengembangan dari segi rasa tanggung jawab dan kemampuan sosial, dan juga prestasi pada peserta didik.⁶⁷

Di era modern dan globalisasi ini al-akhlaqul al-karimah menjadi aspek yang sangat krusial, dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar akidah akhlak memiliki tujuan untuk memberi bekal terhadap peserta didik agar mampu.⁶⁸

- 1) Mengembangkan akidah dengan proses transfer pengetahuan, penghayatan, pengembangan, pembiasaan, pada peserta didik mengenai akidah islam.
- 2) Membentuk peserta didik yang telah mempunyai akhlak yang mulia (al-akhlaqul al-karimah) serta mampu terhindari dari perilaku tercela, baik dalam kehidupan pribadi maupun sosial.

B. Perspektif Teori Islam

Menuntut ilmu dalam ajaran islam adalah sesuatu yang sangat esensial kemudian sangat dianjurkan. Menuntut ilmu dalam islam tidak ada perbedaan diantara laki-laki ataupun perempuan, nabi Muhammad SAW telah memberi penjelasan dalam hadis.: “menuntut ilmu ialah kewajiban bagi setiap muslim”

67 Syarifuddin Sy et al., “Pembelajaran Akidah Akhlak Di Madrasah Tsanawiyah Negeri Model Darussalam Martapura Kabupaten Banjar,” *Tashwir* 1, no. 2 (2013), <http://103.180.95.17/index.php/tashwir/article/view/164>.

68 Ahmad Khalakul Khairi, “Pembelajaran Akidah Akhlak”, (Mataran: Sanabil, 2020), Hlm.28-29.

(HR. Ibnu Majah, no.224). Hadis ini memberikan penjelasan bahwa menuntut ilmu sangat ditekankan dalam ajaran agama islam sebagai bentuk ibadah dan upaya pengembangan diri.⁶⁹ Hadis tersebut menunjukkan bahwa menuntut ilmu merupakan kewajiban bagi setiap muslim. Dalam konteks pendidikan, hadis ini menegaskan pentingnya proses pembelajaran yang mampu mendorong peserta didik untuk aktif dalam mencari dan memahami ilmu pengetahuan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan model pembelajaran cooperative learning tipe jigsaw berbasis gamifikasi yang mendorong peserta didik untuk aktif, bekerja sama, dan saling berbagi pengetahuan dalam proses pembelajaran.

Dalam surat Al-maidah ayat ke-2

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ

اللَّهُ شَدِيدُ الْعِقَابِ

Prinsip kerja sama dalam pembelajaran sejalan dengan nilai ta'awun sebagaimana dijelaskan dalam Surah Al-Maidah ayat 2 yang memerintahkan manusia untuk saling tolong-menolong dalam kebaikan dan ketakwaan. Ayat ini menegaskan pentingnya sikap empati, kepedulian, dan kerja sama dalam kehidupan sosial. Quraishy shihab melalui tafsir Al-Misbah, jilid 3.⁷⁰ Dikutip oleh Fina Fauziah menegaskan bahwasanya ayat ini menjadi sebuah dasar penting dalam membangun semangat kebersamaan dan juga saling membantu,

69 Harmalis Harmalis, "Motivasi Belajar Dalam Perspektif Islam," *Indonesian Journal of Counseling and Development* 1, no. 1 (2019): 51–61.

70 Moh Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbāh: Pesan, Kesan, Dan Keserasian al-Qur'an*, Cet. 6 (Lentera Hati, 2005).

selama hal itu dilaksanakan demi sebuah kebaikan dan juga ketaqwaan.⁷¹ Nilai ini relevan dengan model pembelajaran cooperative learning tipe jigsaw, di mana peserta didik saling membantu dan bekerja sama untuk mencapai pemahaman bersama, sehingga pembelajaran berlangsung secara kolektif dan bermakna.

Dalam surat al-hujurat ayat ke-13

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَىٰكُمْ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ

Ayat ini menegaskan bahwsanya manusia diciptakan dalam keberagaman suku dan juga bangsa dengan tujuan untuk saling mengenal satu sama lain. Dalam ayat ini hamka melalui tafsir Al-Azhar, jilid 9 juz 26 menjelaskan bahwa kemulian manusia tidaklah dilihat dari latar belakang sosial melainkan melalui ketaqwaannya, karena sesungguhnya manusia terlahir dari hubungan antara ayah dan juga ibu.⁷² Dalam ayat ini memiliki kaitan dengan model pembelajaran jigsaw berbasis gamifikasi dikarenakan dapat dilihat dari nilai-nilai yang selaras yang ada di dalamnya. Surat Al-Hujurat menyinggung dari prinsip pembentukan kelompok, sebab manusia pada hakikatnya berasal dari satu laki-laki dan juga satu perempuan, kemudian berkembang dalam berbagai suku dan juga bangsa yang memiliki tujuan untuk saling mengenal satu sama lain. Dengan hal ini menempatkan peserta didik dalam

71 fina fauziyah, Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Virtual Museum Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Mts Mambaul Ulum (2024), hlm. 44

72 “Tafsir Al-Azhar 9 Buya Hamka | PDF,” accessed February 19, 2026, <https://www.scribd.com/document/727670880/Tafsir-Al-Azhar-9-Buya-Hamka.hlm.6827>.

kelompok heterogen agar mereka dapat saling mengenal, berinteraksi, dan menghargai perbedaan, serta bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok.

Dalam surat Al-Baqarah ayat 148

فَاسْتَبِقُوا الْخَيْرَاتِ

Menurut tafsir Al-Misbah, jilid 1 juz 1 memberikan penegasan bahwa manusia diberikan anjuran untuk saling berkompetensi, akan tetapi kompetisi tersebut dalam kebaikan, bukan dalam hal yang merusak.⁷³ Dalam konteks pembelajaran berbasis gamifikasi, elemen seperti poin, tantangan, dan penghargaan mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan termotivasi dalam belajar. Kompetisi yang dibangun bukan untuk saling menjatuhkan, melainkan untuk meningkatkan kualitas diri dalam kebaikan dan pencarian ilmu.

C. Kerangka Berfikir

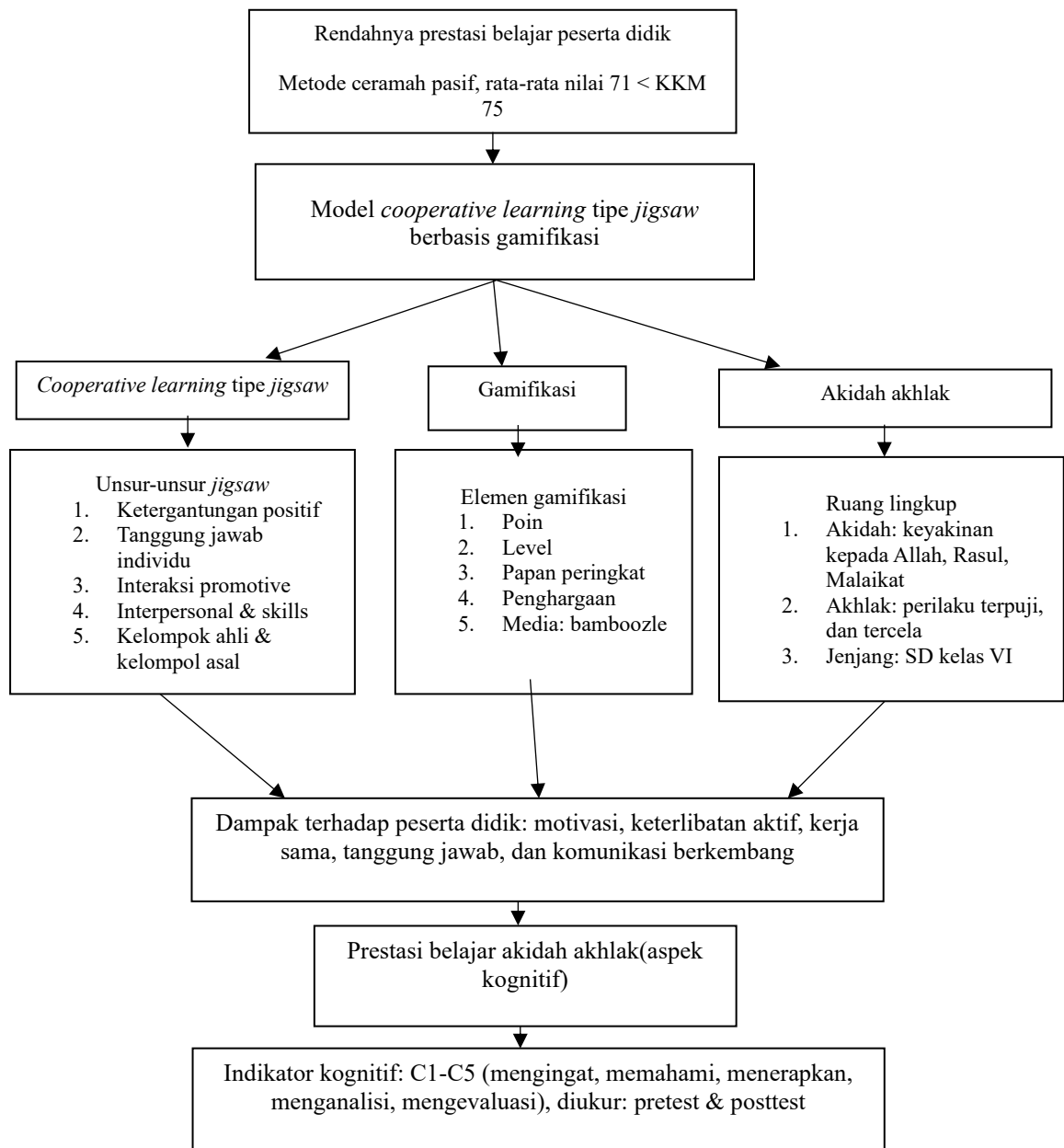
Mata pelajaran Akidah Akhlak bertujuan menumbuhkan keyakinan (*akidah*) dan membentuk perilaku terpuji (*akhlak mahmudah*) pada peserta didik. Namun, dominasi metode ceramah menyebabkan peserta didik cenderung pasif sehingga berdampak pada rendahnya prestasi belajar kognitif. Untuk mengatasi hal tersebut, diterapkan model *Cooperative Learning* tipe Jigsaw berbasis gamifikasi. Model Jigsaw mendorong keterlibatan aktif melalui unsur ketergantungan positif, tanggung jawab individu, interaksi promotif, keterampilan sosial, serta mekanisme kelompok ahli dan kelompok asal.

⁷³ Shihab, *Tafsir Al-Mishbāh*.

Gamifikasi memperkuat motivasi belajar melalui elemen poin, level, papan peringkat, dan penghargaan (*reward*) berbantuan media Bamboozle.

Kombinasi keduanya diharapkan meningkatkan prestasi belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak, yang diukur berdasarkan indikator Taksonomi Bloom C1–C5 (mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi) melalui *pretest* dan *posttest*.

Tabel gambar 2. 1 kerangka berfikir



D. Hipotesis Penelitian

Ha: Terdapatnya pengaruh model *cooperative learning* tipe *jigsaw* berbasis gamifikasi terhadap prestasi belajar mata pelajaran akidah akhlak di kelas VI SD Muhammadiyah 1 Kedunggalar Jawa Timur

Ho: Tidak terdapat pengaruh model *cooperative learning* tipe *jigsaw* berbasis gamifikasi terhadap prestasi belajar mata pelajaran akidah akhlak di kelas VI SD Muhammadiyah 1 Kedunggalar Jawa Timur.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen (*pre experimental design*). Dalam penelitian ini digunakan pendekatan kuantitatif, yaitu suatu cara ilmiah untuk menjawab pertanyaan penelitian dengan mengumpulkan data berupa angka-angka yang dapat diolah secara statistik. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menguji hipotesis secara objektif berdasarkan fakta terukur yang diperoleh dari populasi atau sampel yang telah ditentukan sebelumnya.⁷⁴

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah *pre-experimental design* dengan bentuk *One Group Pretest–Posttest Design*, yaitu desain penelitian yang melibatkan satu kelompok yang diberikan tes awal (pretest), kemudian diberikan perlakuan (treatment), diakhiri dengan tes akhir (posttest). Melalui desain ini, peneliti dapat membandingkan prestasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran cooperative learning tipe jigsaw berbasis gamifikasi.⁷⁵

Pemilihan desain ini didasarkan pada keterbatasan jumlah kelas yang tersedia sehingga tidak memungkinkan peneliti untuk menggunakan kelompok kontrol. Meskipun demikian, desain *One Group Pretest–Posttest* memiliki beberapa keterbatasan, terutama berkaitan dengan ancaman validitas internal

⁷⁴ Sugiyono, “metode kuantitatif, kualitatif, dan r&d”, (bandung: alfabet, 2022), hlm.72.

⁷⁵ Sugiyono, Metode Penelitian, Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2022), Hlm.73

seperti history dan maturation. Oleh karena itu, hasil penelitian ini ditafsirkan secara hati-hati dengan mempertimbangkan kemungkinan adanya faktor lain yang dapat memengaruhi perubahan hasil belajar peserta didik.

B. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest–Posttest Design*, yaitu desain penelitian yang melibatkan satu kelompok tanpa kelompok pembanding. Kelompok tersebut diberikan tes awal (pretest) sebelum perlakuan dan tes akhir (posttest) setelah perlakuan.

Secara sistematis, desain penelitian ini dapat digambarkan dengan pola sebagai berikut:

$$O_1 \rightarrow X \rightarrow O_2$$

Keterangan:

O_1 = Pretest

X = Perlakuan (model *cooperative learning* tipe *jigsaw* berbasis gamifikasi)

O_2 = Posttest

Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam 3 kali pertemuan, dengan rincian sebagai berikut:

1. Sesi pembuka digunakan untuk mengukur kemampuan awal peserta didik sebelum intervensi dimulai (pretest).
2. Pada sesi kedua, model pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw* berbasis gamifikasi diterapkan secara penuh sebagai bentuk perlakuan.
3. Sesi terakhir dimanfaatkan untuk mengukur sejauh mana peserta didik mengalami peningkatan setelah mengikuti pembelajaran (posttest).

Setiap pertemuan berlangsung selama 70 menit atau 2 JP dengan alokasi waktu yang berlaku di sekolah. Instrumen pretest dan posttest menggunakan soal yang sama. Penggunaan instrumen yang sama bertujuan untuk menjaga konsistensi indikator dan tingkat kesulitan soal sehingga perbandingan skor sebelum dan sesudah perlakuan dapat dilakukan secara objektif.

C. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas VI SD Muhammadiyah 1 Kedunggalar Ngawi Jawa Timur, yang beralamat di Dusun Sumberagung, Desa Jati Gembol, Kecamatan Kedunggalar, Kabupaten Ngawi, Jawa Timur. Pemilihan lokasi tersebut didasarkan pada pertimbangan diantaranya sekolah tersebut merupakan lembaga pendidikan yang menyelenggarakan pembelajaran Pendidikan Agama Islam secara terstruktur, adanya permasalahan pembelajaran akidah akhlak yang berkaitan dengan rendahnya keaktifan dan prestasi belajar peserta didik sebagaimana hasil observasi awal penelitian.

Pelaksanaan penelitian berlangsung pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 yaitu bulan November-Januari, disesuaikan dengan jadwal pembelajaran akidah akhlak di kelas VI.

D. Populasi, Sampel

1. Populasi

Dalam penelitian kuantitatif, populasi merujuk pada seluruh kumpulan individu atau objek yang memiliki ciri-ciri tertentu sesuai dengan yang ditetapkan peneliti, dan dari kumpulan inilah kesimpulan

penelitian akhirnya dirumuskan.⁷⁶ Populasi dalam penelitian ini ialah peserta didik kelas VI di SD Muhammadiyah 1 Kedunggalar berjumlah 32 siswa.

2. Sampel

Penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik total sampling atau sampling jenuh. Teknik tersebut diterapkan dengan menjadikan seluruh anggota populasi sekaligus sebagai responden penelitian. Alasan pemilihan teknik ini adalah karena jumlah peserta didik di kelas VI yang tidak terlalu besar, sehingga memungkinkan untuk diteliti secara menyeluruh tanpa perlu melakukan pengambilan sampel secara acak.⁷⁷ sampel penelitian ini ialah peserta didik kelas VI di SD Muhammadiyah 1 Kedunggalar yang berjumlah sebanyak 32 peserta didik. Adapun karakteristik sampel penelitian terdiri atas 18 peserta didik laki-laki dan 14 peserta didik perempuan.

E. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini terdiri atas dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

1. Variabel bebas (X)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw* berbasis gamifikasi. Secara operasional, model ini diterapkan melalui pembentukan kelompok asal dan kelompok ahli, diskusi

⁷⁶ Sugiyono, Metode Penelitian, Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2022), Hlm.80

⁷⁷ Sugiyono, Metode Penelitian, Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2022), Hlm.85.

materi, presentasi kembali dalam kelompok asal, serta evaluasi. Pembelajaran dipadukan dengan elemen gamifikasi berupa poin, level, papan peringkat permainan (Bamboozle), dan penghargaan. Perlakuan dilaksanakan selama tiga kali pertemuan dengan alokasi 2 jam pelajaran setiap pertemuan.

2. Variabel terikat (Y)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah prestasi belajar mata pelajaran akidah akhlak peserta didik kelas VI. Secara operasional, prestasi belajar diukur melalui skor posttest berbentuk pilihan ganda yang disusun berdasarkan ranah kognitif C1 sampai C5.

F. Data dan Sumber Data

Data dalam penelitian ini berupa data kuantitatif, yaitu skor hasil pretest dan posttest peserta didik pada mata pelajaran akidah akhlak.

Sumber data dalam penelitian ini meliputi:

1. Sumber data primer, yaitu peserta didik kelas VI SD Muhammadiyah 1 Kedunggalar melalui hasil tes (pretest dan posttest).
2. Sumber data sekunder, yaitu guru mata pelajaran akidah akhlak, dokumen sekolah, dan arsip nilai.

G. Instrumen Penelitian

Pengertian instrument penelitian ialah sebuah alat yang digunakan oleh seorang peneliti dalam penelitian dalam pengumpulan sebuah data untuk melakukan pengukuran variabel yang kemudian instrument tersebut akan dideskripsikan dan digunakan untuk dapat dilakukan pengujian suatu hipotesis yang sudah diajukan dalam penelitian. Instrumen ini berfungsi untuk

membantu peneliti memperoleh data yang akurat dan objektif mengenai variabel yang diteliti.⁷⁸

Instrument penelitian yang digunakan adalah tes tertulis berbentuk pilihan ganda sebanyak 20 butir soal. Soal disusun berdasarkan indikator kompetensi pada mata pelajaran akidah akhlak materi perilaku terpuji serta mengacu pada ranah kognitif taksonomi Bloom revisi yang meliputi kemampuan mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), dan mengevaluasi (C5). Berikut ini merupakan kisi-kisi dari soal sumatif lingkup materi 2025/2026 pada mata pelajaran akidah akhlak materi perilaku terpuji.

Tabel 3. 1 Kisi - Kisi Instrument Tes

No	Tujuan Pembelajaran	Indikator	Ranah	Nomor Dari Soal	Jenis Soal
1.	Peserta didik mampu mengklasifikasikan perilaku terpuji dan perilaku tidak terpuji	Mengklasifikasikan perilaku terpuji	C2	1	Pilihan ganda
2.	Peserta didik mampu menjelaskan pengertian dari optimis, kompetitif, berpikir kritis dan berorientasi masa depan dengan tepat	Menjelaskan pengertian optimis, kompetitif, berpikir kritis dan berorientasi masa depan	C2	2,3,4,5,6	Pilihan ganda
3.	Peserta didik mampu menerapkan sikap optimis,	Menerapkan sikap optimis, kompetitif.	C3	7,8	Pilihan ganda

⁷⁸ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D (Bandung: Alfabet, 2013), Hlm 222.

	kompetitif, dalam kehidupan sehari.				
4.	Peserta didik mampu menganalisis ciri-ciri sikap optimis, dinamis dalam kehidupan sehari-hari.	Menganalisis ciri-ciri sikap optimis, dinamis dalam kehidupan sehari-hari.	C4	9,10	Pilihan ganda
5	Peserta didik mampu menganalisis manfaat berpikir kritis, berorientasi masa depan dengan benar.	Menganalisis manfaat berpikir kritis, berorientasi masa depan dengan benar.	C4	11,12	Pilihan ganda
6.	Peserta didik mampu menganalisis hikmah optimis dan kompetitif dalam kehidupan sehari-hari.	Menganalisis hikmah optimis dan kompetitif dalam kehidupan sehari-hari.	C4	13,14	Pilihan ganda
7	Peserta didik mampu mengevaluasi pentingnya sikap optimis, kompetitif, berpikir kritis untuk mencapai tujuan hidup yang baik.	Mengevaluasi pentingnya sikap optimis, kompetitif, berpikir kritis untuk mencapai tujuan hidup yang baik.	C5	15,16,17	Pilihan ganda
8	Peserta didik mampu mengevaluasi dan menentukan solusi yang tepat dalam menghadapi sikap tidak terpuji.	Mengevaluasi dan menentukan solusi yang tepat dalam menghadapi sikap tidak terpuji.	C5	18,19,20	Pilihan ganda

Sebelum digunakan, instrument tes diuji melalui:

1. Uji validitas

Uji validitas ialah suatu proses penilaian yang dimana tujuannya untuk memastikan sebuah instrument penelitian benar-benar mampu untuk mengukur apa yang memang dimaksud untuk diukur.⁷⁹ Penelitian ini menggunakan program SPSS atau menggunakan metode manual sebagai alat bantu untuk uji validitas. Hal ini bertujuan untuk menilai validitas melalui sebuah korelasi antar faktor dan juga analisis item. Korelasi ini dihitung menggunakan sebuah rumus koefisien korelasi pada product moment yang telah dikembangkan oleh pearson. Berikut adalah rumusnya:

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

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi antara skor butir (X) dengan skor total (Y)

N = jumlah peserta didik sebagai responden

$\sum XY$ = jumlah hasil kali skor butir dan skor total

$\sum X$ = jumlah skor butir

$\sum Y$ = jumlah skor total

Kriteria pengujian validitas ditentukan berdasarkan perbandingan r hitung dan r table pada taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan (df) = $N-2$.

Dengan jumlah responden 32 pesera didik, maka:

$$df = 32 - 2 = 30$$

Nilai r tabel pada $df = 30$ dan taraf 5% adalah 0,349.

⁷⁹ Esi Rosita et al., "Uji Validitas Dan Reliabilitas Kuesioner Perilaku Prososial," *FOKUS: Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan* 4, no. 4 (2021): 279–84.

Kriteria:

$R_{hitung} \geq r_{tabel} \rightarrow$ butir soal valid

$R_{hitung} < r_{tabel} \rightarrow$ butir soal tidak valid

2. Uji reliabilitas

pada suatu instrumen penelitian berfungsi untuk mengetahui sejauh mana butir-butir soal yang digunakan dalam mengumpulkan data dapat dikatakan konsisten atau reliabel. Terdapat banyak rumus uji reliabilitas tes yang berbentuk pilihan ganda menggunakan bantuan SPSS 20 dan Suatu instrumen dikatakan reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha melebihi 0,70. Sebaliknya, jika nilai Cronbach's Alpha berada di bawah 0,70, maka disarankan untuk melakukan revisi atau menghapus butir soal yang memiliki tingkat korelasi rendah. Adapun rumus Cronbach alpha ialah:⁸⁰

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum s_j^2}{s^2 x} \right)$$

α = koefisien reliabilitas Alfa Cronbach

k= jumlah item soal

S_j = jumlah varian butir-butir pertanyaan

S_x = varians total (untuk seluruh butir tes)

Tabel 3. 2 Interpretasi Reliabilitas Instrumen

Besarnya nilai	Kategori
0.80 - 1.00	Sangat tinggi
0.60 – 0.79	Tinggi

80 Febrinawati Yusup, *Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif | Tarbiyah : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, September 12, 2018, <https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/jtijk/article/view/2100>.

0.40 – 0.59	Cukup
0.20 – 0.39	Rendah
0.00 – 0.19	Sangat rendah

3. Uji tingkat kesukaran

Uji tingkat kesukaran merupakan analisis yang digunakan untuk mengetahui tingkat kesulitan butir soal, apakah tergolong mudah, sedang, atau sukar. Sebuah soal dianggap berkualitas baik apabila tingkat kesukarannya berada pada kategori sedang, artinya tidak terlalu mudah dan juga tidak terlalu sulit bagi peserta didik. Adapun rumus yang digunakan untuk menentukan tingkat kesukaran adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{B}{N}$$

Keterangan:

P = indeks kesukaran

B = jumlah peserta didik yang menjawab benar

N = jumlah seluruh peserta didik peserta tes

Pada uji tingkat kesukaran soal tes pilihan ganda yang digunakan ialah dengan kategori mudah, sedang dan sukar. Indeks kesukaran butir soal dapat

diperoleh dengan menggunakan SPSS 20. Adapun kategori tingkat kesukaran ialah:⁸¹

Tabel 3. 3 Kategori Tingkat Kesukaran

Nilai P	Kategori
0,00-0,30	Sukar
0,31-0,70	Sedang
0,70-1,00	Mudah

Prosedur menggunakan SPSS

Perhitungan tingkat kesukaran dilakukan dengan langkah berikut:

- Menginput skor jawaban peserta didik (1 = benar, 0 = salah) ke dalam SPSS.
- Memilih menu Analyze → Descriptive Statistics → Frequencies.
- Melihat jumlah peserta didik yang menjawab benar pada masing-masing item.
- Menghitung indeks kesukaran dengan membagi jumlah jawaban benar (B) dengan jumlah seluruh responden (N = 32)

Butir soal yang berada pada kategori sedang dipertahankan, sedangkan yang terlalu mudah atau terlalu sukar dipertimbangkan untuk direvisi.

4. Uji daya beda

Daya pembeda merupakan kemampuan suatu butir soal untuk membedakan antara peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dan rendah. Semakin tinggi indeks daya pembeda, maka semakin baik kualitas soal dalam

81 Sri Nurhalimah et al., "Hubungan Antara Validitas Item dengan Daya Pembeda dan Tingkat Kesukaran Soal Pilihan Ganda Pas," *Natural Science Education Research* 4, no. 3 (2022): 249–57, <https://doi.org/10.21107/nser.v4i3.8682>.

mengidentifikasi perbedaan kemampuan peserta didik. Indeks daya pembeda butir soal biasanya dinyatakan dalam bentuk proporsi. Semakin tinggi indeks daya pembeda soal maka soal semakin mampu membedakan peserta didik yang telah memahami dan juga belum memahami. Pengujian daya pembeda menggunakan SPSS 20 atau dengan manual. Adapun rumus dari daya beda ialah:

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB}$$

Keterangan:

D = indeks daya beda

BA = jumlah siswa kelompok atas yang menjawab benar

JA = jumlah siswa kelompok atas

BB = jumlah siswa kelompok bawah yang menjawab benar

JB = jumlah siswa kelompok bawah

Setelah dilakukannya daya pembeda maka akan dikategorikan berdasarkan kualitas soal. Hal ini dilakukan untuk memudahkan dalam penentuan pada kualitas soal. Butir soal dengan indeks $D \geq 0,40$ maka dikategorikan dengan sangat baik, 0,30-0,39 dikategorikan dengan baik, 0,20-0,29 dikategorikan dengan cukup, 0,00-0,19 dikategorikan dengan buruk, $D < 0,00$ dikategorikan dengan sangat buruk.⁸²

⁸² Nurhalimah et al., "Hubungan Antara Validitas Item Dengan Daya Pembeda Dan Tingkat Kesukaran Soal Pilihan Ganda Pas."Hlm. 253

tabel 3. 4 Kategori daya beda

Indeks daya pembeda	Kategori
$D \geq 0,40$	Sangat baik
0,30-0,39	Baik
0,20-0,29	Cukup
0,00-0,19	Buruk
$D < 0,00$	Sangat buruk

Prosedur menggunakan SPSS

Langkah-langkah uji daya beda melalui SPSS adalah:

- Mengurutkan skor total peserta didik dari yang tertinggi ke terendah.
- Membagi peserta didik menjadi kelompok atas dan kelompok bawah.
- Menghitung jumlah jawaban yang benar pada masing-masing kelompok.
- Menghitung indeks daya beda menggunakan rumus diatas.

Butir soal dengan indeks $\geq 0,30$ dinyatakan layak digunakan dalam penelitian.

H. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menggunakan pendekatan kuantitatif akan menghasilkan data berupa angka-angka dalam bentuk statistik dan sejenisnya.

Berikut ini ialah Teknik dalam penelitian ini:

1. Tes

Tes merupakan salah satu instrumen yang digunakan untuk memperoleh data melalui prosedur tertentu.⁸³ Tes digunakan untuk mengamati data prestasi belajar peserta didik melalui pretest dan posttest. Bentuk tes yang digunakan adalah tes tertulis berupa pilihan ganda yang disusun berdasarkan indikator materi akidah akhlak.

2. Observasi

Salah satu teknik yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian ini adalah observasi. Observasi dilakukan dengan cara mengamati secara langsung kondisi dan aktivitas yang berlangsung selama proses pembelajaran. Melalui pengamatan ini, peneliti dapat memperoleh gambaran nyata mengenai keterlibatan dan perilaku peserta didik saat model pembelajaran diterapkan.⁸⁴ Peneliti menggunakan observasi partisipasi dan observasi dilaksanakan pada saat penerapan model pembelajaran cooperative learning tipe jigsaw berbasis gamifikasi.

Pengumpulan data observasi dilakukan menggunakan pedoman observasi yang telah disusun berdasarkan indikator perilaku peserta didik, meliputi sikap optimis, kompetitif sehat, berfikir kritis, berorientasi masa depan, kerja sama, dan tanggung jawab. Serta indikator dinilai menggunakan skala 1-4, yaitu 1 (tidak pernah), 2 (kadang-kadang), 3 (sering), 4 (selalu).

⁸³ dedi Rosyidi, "Teknik Dan Instrumen Asesmen Ranah Kognitif," Tasyri': Jurnal Tarbiyah-Syari'ah Islamiyah 27, no. 1 (2020): 1–13.

⁸⁴ Nana syaodih sukmadinata, metode penelitian pendidikan (bandung: pt remaja roSDakarya, 2020), hlm. 220.

3. Dokumentasi

Dokumentasi, digunakan untuk memperoleh data pendukung seperti daftar nama peserta didik, data nilai, foto kegiatan, serta profil sekolah.

I. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data ialah metode ataupun cara yang digunakan untuk mengolah informasi agar data yang diperoleh dapat mudah dipahami serta dapat dimanfaatkan dalam memecahkan masalah penelitian.⁸⁵ Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik inferensial. Adapun langkah-langkah analisis data meliputi:

1. Uji normalitas

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dijalankan uji normalitas untuk memverifikasi apakah sebaran data pretest dan posttest memenuhi asumsi distribusi normal yang menjadi syarat bagi penggunaan statistik parametrik. Mengingat jumlah sampel dalam penelitian ini tergolong kecil (kurang dari 50 peserta didik), pengujian normalitas dilakukan dengan uji Shapiro-Wilk melalui bantuan perangkat lunak SPSS. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi yang dihasilkan melampaui ambang batas 0,05.

2. Uji homogenitas

Di samping uji normalitas, uji homogenitas juga dijalankan sebagai bagian dari uji prasyarat. Pengujian ini bertujuan untuk memeriksa apakah varians antara data pretest dan posttest memiliki tingkat keseragaman yang

⁸⁵ Primadi Candra Susanto et al., “Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, Dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka),” *Jurnal Ilmu Multidisplin* 3, no. 1 (2024): 1–12.

memadai. Keseragaman varians ini menjadi prasyarat penting agar analisis statistik lanjutan dapat menghasilkan kesimpulan yang dapat dipercaya. Uji homogenitas termasuk dalam uji prasyarat yang dilakukan sebelum pengujian hipotesis.

Dalam penelitian ini, uji homogenitas dilakukan terhadap data pretest dan posttest dengan menggunakan uji Levene melalui bantuan program pengolahan data statistik. Dasar pengambilan keputusan didasarkan pada nilai signifikansi yang dihasilkan dari pengujian tersebut. Apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka data dinyatakan homogen, yang berarti varians data tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan. Sebaliknya, jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka data dinyatakan tidak homogen.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis, menggunakan uji-t (paired sample t-test) untuk mengetahui perbedaan rata-rata nilai pretest dan posttest.

Pengujian hipotesis dilakukan dengan taraf signifikan 5% ($\alpha = 0,05$). Jika nilai signifikan $<0,05$, maka terdapat pengaruh model pembelajaran cooperative learning tipe jigsaw berbasis gamifikasi terhadap prestasi belajar

Perhitungan Uji-t dapat dilakukan menggunakan program SPSS versi 20. Apabila menggunakan rumus manual, ialah:

$$t = \frac{\bar{D}}{SD/\sqrt{N}}$$

keterangan:

t = nilai uji-t yang dicari

$\bar{D}$ = rata-rata selisih skor (posttest – pretest)

$$\bar{D} = \frac{\sum D}{N}$$

D_i = selisih skor tiap siswa = posttest-pretest

N = jumlah siswa

SD = simpangan baku dari selisih skor

$$SD = \frac{\sqrt{\sum D^2 - \frac{(\sum D)^2}{N}}}{N-1}$$

Df = derajat kebebasan = $N-1$.

Adapun kriteria pengujian, antara lain:

- a. Jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka terdapat pengaruh secara signifikan
- b. Jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka tidak terdapat pengaruh secara signifikan.

4. N-Gain

Perhitungan N-Gain digunakan untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan dalam proses pembelajaran. Analisis ini dilakukan dengan membandingkan nilai pretest yang diperoleh sebelum pembelajaran dengan nilai posttest setelah pembelajaran berlangsung. Dengan menggunakan perhitungan N-Gain, peneliti dapat melihat seberapa besar peningkatan yang terjadi pada hasil belajar peserta didik setelah diterapkannya model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian.

Nilai N-Gain dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{N-Gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Setelah nilai N-Gain diperoleh, data tersebut kemudian diolah menggunakan bantuan program SPSS untuk mengetahui nilai rata-rata peningkatan hasil belajar peserta didik. Selanjutnya, hasil perhitungan N-Gain diklasifikasikan ke dalam beberapa kategori untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar.

Kriteria interpretasi nilai N-Gain dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.5 katagori N- Gain

Nilai N- Gain	Kategori
$G \geq 0.70$	Tinggi
$0.30 \leq g < 0.70$	Sedang
$G < 0.30$	Rendah

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Paparan Data

1. Profil sekolah

Sekolah Dasar Muhammadiyah 1 Kedunggalar adalah salah satu satuan pendidikan dasar yang berada di Sumberagung, Jatigembol, Kecamatan Kedunggalar, Kabupaten Ngawi. Sekolah ini memiliki Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) 20554775 sebagai identitas resmi dalam sistem pendidikan nasional. Berdasarkan status akreditasinya, SD Muhammadiyah 1 Kedunggalar memperoleh peringkat B, yang menunjukkan bahwa sekolah ini memiliki mutu penyelenggaraan pendidikan yang baik serta didukung oleh komponen pembelajaran, tata kelola, dan sarana pendukung yang memadai dalam menunjang proses pendidikan. Kondisi tersebut memiliki relevansi yang kuat dengan variabel prestasi belajar, dikarenakan prestasi belajar peserta didik bukan hanya dapat dipengaruhi kemampuan individual, tetapi juga oleh kualitas lingkungan belajar yang mendukung terlaksananya pembelajaran secara efektif dan kondusif.⁸⁶

SD Muhammadiyah 1 Kedunggalar merupakan lembaga pendidikan dasar yang menyelenggarakan pembelajaran Pendidikan Agama Islam, termasuk mata pelajaran akidah akhlak. Mata pelajaran ini mempunyai peranan penting dalam menghasilkan pemahaman

⁸⁶ Wawancara guru kelas VI SD Muhammadiyah 1 Kedunggalar ngawi jawa timur

keimanan dan akhlak peserta didik sejak dini. Namun, berdasarkan pengamatan peneliti di awal, proses pembelajaran akidah akhlak di kelas VI masih berpusat pada penggunaan metode pembelajaran ceramah. Dominasi metode tersebut cenderung menjadikan peserta didik kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, sehingga keterlibatan siswa dalam proses belajar belum optimal. Kondisi ini berdampak pada rendahnya minat, partisipasi, dan pada akhirnya prestasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran akidah akhlak.

Berdasarkan kondisi tersebut, SD Muhammadiyah 1 Kedunggalar menjadi lokasi yang relevan untuk penelitian berjudul *Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Jigsaw Berbasis Gamifikasi terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Kelas VI SD Muhammadiyah 1 Kedunggalar*. Pemilihan sekolah ini didasarkan pada adanya kesesuaian antara kondisi nyata di lapangan dengan fokus penelitian, yaitu upaya meningkatkan prestasi belajar melalui penerapan model pembelajaran yang lebih inovatif, aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Dengan demikian, penerapan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* berbasis gamifikasi diharapkan mampu menjadi solusi terhadap rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan prestasi belajar peserta didik.

2. Sejarah Berdiri

SD Muhammadiyah 1 Kedunggalar adalah satuan pendidikan dasar yang berada di bawah pengelolaan Persyarikatan Muhammadiyah dan berlokasi di Kecamatan Kedunggalar, Kabupaten Ngawi, Jawa Timur.

Kehadiran sekolah ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan masyarakat terhadap lembaga pendidikan dasar yang tidak hanya menekankan aspek akademik, tetapi juga mengintegrasikan nilai-nilai keislaman dalam proses pembelajaran. Secara kelembagaan, SD Muhammadiyah 1 Kedunggalar mulai dirintis pada 16 Juli 2005 dan selanjutnya memperoleh pengesahan pendirian melalui Surat Keputusan Nomor 1289/I.4/B/2011. Proses pendiriannya melibatkan peran aktif Pimpinan Cabang Muhammadiyah setempat yang bersinergi dengan tokoh masyarakat serta orang tua peserta didik dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan di lingkungan sekitar. Setelah melewati tahapan perizinan, sekolah ini resmi menyelenggarakan kegiatan pembelajaran pada 13 Agustus 2020. Hingga kini, SD Muhammadiyah 1 Kedunggalar terus berupaya mengembangkan kualitas layanan pendidikan guna membentuk peserta didik yang memiliki keimanan, kecakapan intelektual, serta karakter yang berlandaskan ajaran Islam.⁸⁷

3. Visi dan Misi Madrasah

Visi SD Muhammadiyah 1 Kedunggalar, yaitu **“Mewujudkan sekolah yang Islami, mandiri, berkualitas, dan berprestasi,”** mencerminkan arah pengembangan sekolah yang menempatkan nilai-nilai keislaman sebagai dasar pembentukan karakter peserta didik, baik dalam sikap, perilaku, maupun budaya sekolah. Selain itu, visi ini juga menegaskan pentingnya menumbuhkan kemandirian siswa agar mampu bertanggung jawab, percaya diri, dan memiliki kemampuan menghadapi tantangan belajar maupun

⁸⁷ Wawancara guru kelas VI SD Muhammadiyah 1 Kedunggalar ngawi jawa timur

kehidupan sehari-hari. Adapun aspek berkualitas menunjukkan komitmen sekolah dalam menyelenggarakan pendidikan yang baik melalui proses pembelajaran, pengelolaan sekolah, dan pelayanan pendidikan yang optimal, sedangkan aspek berprestasi mengandung harapan agar peserta didik mampu meraih keberhasilan di bidang akademik maupun nonakademik sebagai wujud keunggulan sekolah.⁸⁸

Misi Sekolah

Untuk mewujudkan visi di atas, maka misi SD Muhammadiyah adalah:

- a. Menerapkan kehidupan Islami dalam kegiatan sehari-hari.
- b. Membangun jaringan kerjasama dengan dunia usaha, dunia industri, dinas kesehatan dan Lembaga-lembaga lain untuk mewujudkan visi sekolah.
- c. Menyelenggarakan pembelajaran yang inovatif dan bermakna bagi berkembangnya kecerdasan peserta didik yang meliputi kecerdasan emosional, dan intelektual.
- d. Menumbuhkan kembangkan semangat berprestasi kepada seluruh warga sekolah.

5. Fasilitas sekolah

SD Muhammadiyah 1 Kedunggalar memiliki fasilitas sekolah yang cukup memadai untuk mendukung terlaksananya proses pembelajaran secara efektif dan berkelanjutan. Sarana yang tersedia meliputi ruang kelas yang tertata rapi dan nyaman, ruang guru, serta ruang kepala sekolah yang berfungsi menunjang kegiatan administrasi dan pengelolaan sekolah. Selain

⁸⁸ Wawancara guru kelas VI SD Muhammadiyah 1 Kedunggalar ngawi jawa timur

itu, sekolah juga menyediakan perpustakaan sebagai sumber belajar yang dapat dimanfaatkan peserta didik untuk meningkatkan kemampuan literasi, memperluas wawasan, dan memperkaya pemahaman materi pembelajaran, termasuk pada mata pelajaran akidah akhlak. Ketersediaan fasilitas tersebut menunjukkan bahwa lingkungan sekolah memiliki dukungan yang cukup baik terhadap pelaksanaan pembelajaran, sehingga relevan dengan variabel prestasi belajar, karena hasil belajar siswa turut dipengaruhi oleh tersedianya sarana belajar yang mendukung proses pembelajaran secara optimal.⁸⁹

Di samping fasilitas akademik, SD Muhammadiyah 1 Kedunggalar juga dilengkapi dengan sarana penunjang pengembangan karakter dan potensi peserta didik. Tersedianya musala menjadi bagian penting dalam pembinaan nilai-nilai keagamaan dan pembiasaan sikap religius di lingkungan sekolah, yang selaras dengan tujuan pembelajaran akidah akhlak. Sekolah juga memiliki lapangan yang digunakan untuk kegiatan olahraga, upacara, dan aktivitas luar kelas, sehingga peserta didik dapat mengembangkan kemampuan fisik, sosial, serta kerja sama. Lingkungan sekolah yang bersih, aman, dan tertata dengan baik turut menciptakan suasana belajar yang kondusif. Kondisi ini menjadi faktor pendukung dalam penelitian tentang Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Jigsaw Berbasis Gamifikasi terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Akidah Akhlak, karena fasilitas dan lingkungan sekolah yang memadai memungkinkan diterapkannya model pembelajaran yang lebih

⁸⁹ Observasi SD Muhammadiyah 1 Kedunggalar Ngawi Jawa Timur

aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Dengan demikian, rendahnya prestasi belajar yang disebabkan oleh dominasi metode ceramah tidak semata-mata dipengaruhi keterbatasan sarana, melainkan lebih pada perlunya inovasi model pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar mereka.⁹⁰

4. Karakteristik Responden

Penelitian ini mencakup sampel yang terdiri dari laki-laki dan perempuan. Berdasarkan hasil pengumpulan data, jumlah responden laki-laki sebanyak 18 orang (56,25%) sedangkan perempuan berjumlah 14 orang (43,75%). Distribusi frekuensi responden berdasarkan jenis kelamin dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 1 Profil Responden Berdasarkan Jenis Kelamin,

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase
Laki-laki	18	56,25%
Perempuan	14	43,75%
Jumlah	32	100%

Berdasarkan Tabel 4.1 diketahui bahwa jumlah responden dalam penelitian ini sebanyak 32 peserta didik, yang terdiri atas 18 perempuan dan 14 laki-laki. Komposisi tersebut menunjukkan bahwa mayoritas responden adalah perempuan, meskipun perbedaannya tidak terlalu jauh sehingga distribusi gender masih tergolong relatif seimbang. Keadaan ini menunjukkan bahwa subjek penelitian cukup representatif untuk menggambarkan kondisi peserta didik kelas VI secara umum, sehingga data

⁹⁰ Observasi SD Muhammadiyah 1 Kedungalar Ngawi Jawa Timur

yang terkumpul dapat memberikan pemahaman yang cukup menyeluruh mengenai pelaksanaan penelitian.

B. Uji Intrumen

1. Uji Validitas

Uji validitas merupakan suatu teknik yang digunakan untuk menilai tingkat ketepatan dan keabsahan instrumen penelitian (kuesioner) dalam mengukur variabel yang seharusnya diukur. Pengujian validitas dilakukan dengan membandingkan nilai *Pearson Correlation* dengan nilai *r* tabel. Suatu item dalam kuesioner dinyatakan valid apabila nilai *r* hitung lebih besar dari *r* tabel atau memiliki nilai signifikansi yang memenuhi kriteria yang telah ditentukan.

Tabel 4. 2 Uji Validitas Instrumen Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw* Berbasis Gamifikasi

No item	R hitung	R table	Keputusan
1	0,441	0,3494	Valid
2	0,379	0,3494	Valid
3	0,373	0,3494	Valid
4	0,237	0,3494	Tidak Valid
5	0,237	0,3494	Tidak Valid
6	0,432	0,3494	Valid
7	0,420	0,3494	Valid
8	0,390	0,3494	Valid
9	0,364	0,3494	Valid
10	0,407	0,3494	Valid
11	0,443	0,3494	Valid
12	0,420	0,3494	Valid
13	0,397	0,3494	Valid
14	0,526	0,3494	Valid
15	0,414	0,3494	Valid
16	0,414	0,3494	Valid
17	0,425	0,3494	Valid
18	0,441	0,3494	Valid
19	0,397	0,3494	Valid
20	0,414	0,3494	Valid

Instrumen dinyatakan valid apabila nilai r hitung $> r$ tabel pada taraf signifikansi 0,05. Berdasarkan hasil uji validitas. Kriteria pengujian validitas ditentukan berdasarkan perbandingan r hitung dan r table pada taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan (df) = $N-2$. Dengan jumlah responden 32 peserta didik, maka $df = 32 - 2 = 30$

Nilai r tabel pada $df = 30$ dan taraf 5% adalah 0,349.

Kriteria:

$R_{hitung} \geq r_{tabel} \rightarrow$ butir soal valid

$R_{hitung} < r_{tabel} \rightarrow$ butir soal tidak valid

Setelah validitas diuji dengan SPSS (*Statistical and Service Solutions*) 20.0 for Windows. Model pembelajaran cooperative learning tipe jigsaw berbasis gamifikasi yang dianggap valid ada 18 item soal yang dinyatakan valid dan 2 item soal dinyatakan tidak valid yaitu soal nomor 4 dan 5 yang tidak valid sehingga peneliti membuang soal tersebut dalam uji selanjutnya. Soal nomor 4 dan 5 masih dalam indikator C2 yang mana masih terdapat soal yang mewakili indikator tersebut sehingga peneliti membuang soal tersebut.

2. Uji Reliabilitas

Setelah dilakukan uji reliabilitas menggunakan program SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) versi 20.0 for Windows, diperoleh nilai reliabilitas sebesar 0,730 ($>0,5$) pada model pembelajaran

cooperative learning tipe jigsaw berbasis gamifikasi, sehingga instrumen dinyatakan reliabel. Tabel berikut menyajikan keterangan lebih lanjut:

Tabel 4. 3 Reliabel Instrumen Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw* Berbasis Gamifikasi

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items,
0.730	18

Besarnya nilai	Kategori
0,80 - 1,00	Sangat tinggi
0,60 - 0,79	Tinggi
0,40 - 0,59	Cukup
0,20 - 0,39	Rendah
0,00 - 0,19	Sangat rendah

Dari tabel diatas menunjukkan reliabilitas yang tinggi untuk variabel dari model pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw* berbasis gamifikasi yang terdiri dari 18 item pertanyaan. Hal ini terlihat dari nilai alpha yang lebih besar yaitu 0,5. Hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,730. Berdasarkan kriteria reliabilitas ($\geq 0,730$), instrumen dinyatakan reliabel dengan kategori tinggi.

3. Uji Tingkat Kesukaran

Uji tingkat kesukaran dilakukan untuk mengetahui apakah butir soal tergolong sukar, sedang, atau mudah. Analisis ini dilakukan terhadap 18 butir soal dengan responden sebanyak 32 siswa menggunakan program SPSS 20. Hasil analisis tingkat kesukaran butir soal disajikan pada tabel berikut.

Berikut ini hasil uji SPSS 20 tentang tingkat kesukaran butir soal adalah

Tabel 4.4 Hasil Uji Tingkat Kesukaran

No item	Uji Tingkat Kesukaran	Kategori
1	0,38	Sedang
2	0,60	Sedang
3	0,63	Sedang
6	0,66	Sedang
7	0,60	Sedang
8	0, 63	Sedang
9	0, 56	Sedang
10	0,63	Sedang
11	0,50	Sedang
12	0,70	Sedang
13	0,66	Sedang
14	0,53	Sedang
15	0,56	Sedang
16	0,56	Sedang
17	0,69	Sedang
18	0,63	Sedang
19	0,66	Sedang
20	0,56	Sedang

Adapun kategori tingkat kesukaran ialah:

Nilai P	Kategori
0,00-0,30	Sukar
0,31-0,70	Sedang
0,70-1,00	Mudah

Kategori sedang ($0,30 \leq P \leq 0,70$) Terdapat 18 butir soal (100.0%). Soal-soal dalam kategori ini memiliki tingkat kesukaran yang ideal dan dapat membedakan kemampuan siswa dengan baik. Rata-rata indeks tingkat kesukaran keseluruhan soal adalah $P = 0.60$, yang termasuk dalam kategori

sedang. Hal ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan instrumen soal sudah cukup baik dan layak digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran

4. Uji Daya Beda

Uji daya beda dilakukan untuk mengetahui kemampuan butir soal dalam membedakan siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah. Analisis ini dilakukan terhadap 18 butir soal dengan responden sebanyak 32 siswa menggunakan program SPSS 20. Hasil analisis daya beda butir soal disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.5 Hasil Uji Daya Beda

No item	Hasil Daya Beda	Kategori
1	0,441	Sangat baik
2	0,379	Baik
3	0,373	Baik
6	0,432	Sangat baik
7	0,420	Sangat baik
8	0,390	Baik
9	0,364	Baik
10	0,407	Sangat baik
11	0,443	Sangat baik
12	0,420	Sangat baik
13	0,397	Baik
14	0,526	Sangat baik
15	0,414	Sangat baik
16	0,414	Sangat baik
17	0,425	Sangat baik
18	0,441	Sangat baik
19	0,397	Baik
20	0,414	Sangat baik

Indeks daya pembeda	Kategori
$D \geq 0,40$	Sangat baik
0,30-0,39	Baik
0,20-0,29	Cukup
0,00-0,19	Buruk
$D < 0,00$	Sangat buruk

Berdasarkan hasil analisis daya beda terhadap 18 butir soal dengan jumlah responden sebanyak 32 siswa menggunakan SPSS 20, diperoleh hasil sebagai berikut:

- a. Kategori sangat baik ($D \geq 0,40$): Terdapat 12 butir soal (66.7%), yaitu Item 1, 6, 7, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 18, 20. Soal-soal ini memiliki kemampuan yang sangat baik dalam membedakan antara siswa yang memahami materi dengan yang belum.
- b. Kategori baik/cukup ($0,20 \leq D < 0,40$): Terdapat 6 butir soal (33.3%), yaitu Item 2, 3, 8, 9, 13, 19. Soal-soal ini masih memiliki daya pembeda yang memadai dan dapat dipertahankan.
- c. Kategori jelek ($D < 0,20$): Tidak terdapat butir soal yang masuk dalam kategori ini (0%). Tidak ada soal yang perlu dibuang atau diganti.

Rata-rata indeks daya beda keseluruhan butir soal adalah $D = 0.416$, dengan nilai terendah $D = 0.364$ (Item 3) dan nilai tertinggi $D = 0.526$ (Item 14). Secara keseluruhan, seluruh butir soal memiliki daya beda yang baik hingga sangat baik, sehingga instrumen soal layak digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran yang dapat membedakan kemampuan siswa secara efektif.

C. Uji Pra Syarat

1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah digunakan untuk melihat apakah data dalam penelitian berdistribusi dengan normal atau tidak normal. Apabila data berdistribusi normal, analisis dapat dilanjutkan menggunakan uji parametrik, sedangkan jika data tidak berdistribusi dengan normal, maka digunakan uji nonparametrik. Pengujian normalitas ini dilakukan terhadap data pretest dan posttest. Dalam statistik parametrik, metode yang umum digunakan untuk menguji normalitas adalah uji *Shapiro-Wilk*, terutama karena jumlah sampel relatif kecil, yaitu kurang dari 50 peserta didik. Hasil uji normalitas pretest dan posttest pada kelas VI disajikan pada tabel berikut dengan tingkat signifikansi (α) sebesar 0,05.

H_a = Data berdistribusi normal, apabila nilai signifikansi $> \alpha$ (0,05)

H_o = Data berdistribusi tidak normal, apabila nilai signifikansi $< \alpha$ (0.05)

Tabel 4. 6 Uji Normalitas Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* Berbasis Gamifikasi

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistics	Df	Sig.	Statistics	df	Sig.
PreTest	.109	32	.200*	.943	32	.092
PostTest	.152	.32	.059	.909	.32	.11

Dari data table adalah untuk pretest mempunyai nilai 0,092 dan posttest mempunyai nilai 0,11 dan semuanya lebih besar dari 0,05. Sehingga pretest dan posttest berdistribusi dengan normal dan bisa dilanjutkan untuk menguji dengan uji parametrik.

2. Uji Homogenitas

Dilakukannya uji homogenitas untuk mengetahui apakah data yang diperoleh memiliki tingkat variasi yang sama atau berbeda. Tujuan pengujian ini untuk memastikan bahwa varians dari data penelitian berada pada kondisi yang relatif homogen, sehingga hasil analisis statistik yang dilakukan dapat lebih akurat dan dapat dipercaya. Uji homogenitas merupakan salah satu uji prasyarat yang harus dipenuhi sebelum dilakukan pengujian hipotesis.

Dasar pengambilan Keputusan uji homogenitas adalah

- a. Apabila nilai Sig. > 0,05 maka distribusi data homogen.
- b. Apabila nilai Sig. < 0,05 maka distribusi data tidak homogen.

Tabel 4.7 Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances			
HASIL UJIAN			
Levene Statistics	df1	df2	Sig.
22.883	1	62	.273

Dari hasil uji homogenitas diatas menunjukkan hasil signifikansinya 0,273. Jika dilihat dari dasar pengambilan Keputusan uji homogenitas hasil uji homogenitas 0,273 lebih besar dari pada 0,05 sehingga distribusi data homogen.

D. Hasil Pretest dan Posttest

Hasil pretest dan posttest pada penelitian tentang model pembelajaran cooperative learning tipe Jigsaw berbasis gamifikasi terhadap prestasi belajar mata pelajaran akidah akhlak di kelas VI SD Muhammadiyah 1 Kedunggalar Ngawi, Jawa Timur menunjukkan gambaran awal dan akhir kemampuan

peserta didik setelah diberikan perlakuan pembelajaran. Pretest digunakan untuk mengetahui tingkat penguasaan materi peserta didik sebelum penerapan model pembelajaran, sedangkan posttest dilaksanakan agar dapat mengukur perubahan dan peningkatan prestasi belajar setelah peserta didik mengikuti pembelajaran dengan model Jigsaw berbasis gamifikasi. Melalui perbandingan kedua hasil tersebut, dapat diketahui sejauh mana model pembelajaran terhadap peningkatan pemahaman, keterlibatan, serta hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran akidah akhlak. Berikut disajikan tabel hasil pretest dan posttest.:

Tabel 4.8 Tabel Hasil Pretest dan Posttest

No	NAMA	Nilai	Nilai
		Pretests	Posttest
1	Afif Favian Atma Deva	75	95
2	Alfan Dino Octaviano	80	80
3	Alisha Khaira Wilda	35	80
4	Alvaro Dzaky Radjja K.	55	85
5	Arafka Krisyanda	70	75
6	Arka Biyan Khiri Al Walid	40	80
7	Athailah Hanan Prasetyo	80	90
8	Berlinta Kirana Mubarak	65	75
9	Bunga Anggreini	75	80
10	Devlyn Septa Kirana	50	70
11	Dewa Dwi Budjana	40	70
12	Ghirgam Haidar Arhab	30	70
13	Dzikri Waldan Ghani	35	70
14	Fauzan Billi Agusti Pratama	50	75
15	Febrina Riska Rahmawati	90	95
16	Fitri Rurohim	40	85
17	Kayla Rizki Destiana	70	95
18	Khaira Saffa Haura	75	80
19	Muhammad Rayhan Fahri A	80	90
20	Naura Putri Salsabilla	65	95
21	Razqa Dyra Zharif Anwar	90	90
22	Reza Wahyu Pratama	55	90

23	Rizki Nafiz Zanuar	85	90
24	Suci Rohanatul Masruroh	70	75
25	Tomi Tri Rizqiano	30	70
26	Vicko Dio Pristanto	45	75
27	Yasmien Mufid Abidah	60	95
28	Zidna Lu'lull Maulida	60	85
29	Adinda Dwi Mulya K.	85	85
30	Alfreona Maytisa Pratiwi	65	85
31	Alkhalifi Zikri Agung Putra	45	95
32	Anindya Khanza Azzahra	30	90

Dari data diatas peneliti menggunakan uji deskriptif untuk menginterpretasikan hasil dari pretest dan posttest menggunakan SPSS V. 20

Tabel 4. 9 Uji Deskriptif

		Statistics	Std. Error
PreTest	Mean	60.16	3.311
	95% Confidence Interval for Lower Bound	53.40	
	Mean Upper Bound	66.91	
	5% Trimmed Mean	60.17	
	Median	62.50	
	Variance	350.781	
	Std. Deviation	18.729	
	Minimum	30	
	Maximum	90	
	Range	60	
	Interquartile Range	34	
	Skewness	-.085	0.414
	Kurtosis	-1.256	0.809
Post Test	Mean	82.50	1.523
	95% Confidence Interval for Lower Bound	79.39	
	Mean Upper Bound	85.61	
	5% Trimmed Mean	82.50	
	Median	82.50	
	Variance	74.194	
	Std. Deviation	8.614	

Minimum	70	
Maximumm	95	
Range	25	
InterquartileRange	15	
Skewnes	.000	.414
Kurtosiss	-1.304	.809

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif, dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan yang cukup signifikan antara nilai pretest dan posttest peserta didik. Pada tahap pretest, Nilai rata-rata pada tahap pretest sebesar 60,16 dengan standar deviasi 18,729, yang mengindikasikan bahwa kemampuan awal peserta didik masih tergolong rendah dan penyebaran nilainya cukup beragam. Hal ini diperkuat oleh nilai minimum 30 dan maksimum 90 dengan rentang 60, sehingga terlihat adanya kesenjangan kemampuan yang cukup lebar antarpeserta didik sebelum diberikan perlakuan. Sementara itu, pada tahap posttest, rata-rata nilai meningkat menjadi 82,50 dengan standar deviasi 8,614, yang menunjukkan bahwa setelah perlakuan kemampuan peserta didik mengalami peningkatan sekaligus menjadi lebih merata. Nilai minimum post-test sebesar 70 dan maksimum 95 dengan rentang 25 menegaskan bahwa variasi nilai setelah perlakuan jauh lebih kecil dibandingkan sebelum perlakuan. Selain itu, kedekatan nilai mean dan median pada kedua data menunjukkan distribusi yang relatif seimbang, sedangkan penurunan standar deviasi dari pretest ke posttest mengindikasikan bahwa hasil belajar peserta didik tidak hanya meningkat, tetapi juga lebih homogen. Dengan demikian, secara deskriptif dapat disimpulkan bahwa perlakuan yang

diberikan memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

E. Uji Hipotesis

Dalam penelitian ini, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji parametrik *paired sample t-test*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran cooperative learning tipe jigsaw berbasis gamifikasi mampu meningkatkan prestasi belajar peserta didik kelas VI SD Muhammadiyah 1 Kedunggalar. Hasil analisis data yang dilakukan menggunakan SPSS 20.0 disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. 10 Uji Hipotesis Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw* Berbasis Gamifikasi

	Paired Differences					T.	Df.	Sig. (2tailed)
	Mean	Std, Deviation	Std.Error Mean	95%Confidence Intervalofthe Difference				
				Lower	Upper			
.PRE .POST	-22.500	18.708	3.307	-29.245	-15.755	-6.803	31	.000

Uji t adalah uji statistik dari uji hipotesis untuk membandingkan rata-rata dari dua kelompok data yang digunakan. Selain itu, uji t juga digunakan untuk menguji apakah rata-rata sampel yang didapatkan berbeda dari nilai yang diketahui. Uji t ini sering digunakan dalam pengujian hipotesis untuk menentukan apakah suatu proses atau perlakuan memiliki pengaruh yang bersifat signifikan atau apakah terdapat perbedaan yang jelas di antara dua kelompok data. Adapun kriteria dari uji statistik berikut adalah dasar pengambilan keputusan Uji T:

- a. Apabila nilai signifikansi $< 0,05$, maka dapat dinyatakan terdapat pengaruh yang signifikan.
- b. Apabila nilai signifikansi $> 0,05$, maka dapat dinyatakan tidak terdapat pengaruh yang signifikan.

Berdasarkan tabel output *paired samples test*, diperoleh nilai signifikansi Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Mengacu pada dasar pengambilan keputusan dalam uji t tersebut, karena nilai $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara variabel X dan variabel Y. Dengan demikian, model pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw* berbasis gamifikasi terbukti berpengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik.

Jika dilihat dari nilai T-Hitung atau untuk menentukan membandingkan T-Hitung dan T-Tabel:

- a. Apabila T-Hitung $>$ T-Tabel maka berarti signifikan. Variabel berpengaruh atau ada perbedaan signifikan
- b. Apabila T-Hitung $<$ T-Tabel maka berarti tidak signifikan. Variabel tidak berpengaruh atau ada perbedaan signifikan

Jika dilihat dari data t tabel hasilnya adalah 2,042. Sedangkan hasil t hitung yang ada pada uji di atas adalah 6,803. Sehingga bisa disimpulkan T-Hitung $>$ T-Tabel maka berarti signifikan. Variabel berpengaruh atau ada perbedaan signifikan. Karena nilai Sig. $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

F. N-Gain

Pengukuran efektivitas suatu perlakuan, metode pembelajaran, atau intervensi dapat dilakukan menggunakan N-Gain (*Normalized Gain*), yaitu dengan membandingkan peningkatan hasil belajar antara nilai pretest (tes awal) dan posttest (tes akhir). Adapun hasil uji N-Gain yang diperoleh melalui pengolahan data menggunakan aplikasi SPSS versi 20 disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.11 Uji N-Gain

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std.Deviation
Ngain_score	32	.00	.91	.5113	.27017
Ngain_persen	32	.00	90.91	51.1272	27.01684
Valid N.	32				

Kategori N-Gain Score

Nilai N-Gain

- $G > 0,7$
- $0,3 \leq g \leq 0,7$
- $g < 0,3$

Kategori

- Tinggi
- Sedang
- Rendah

Dari hasil uji N-Gain diatas adalah 0,5113. Jika dilihat dari nilai kategori diatas adalah 0,5113 lebih dari 0,3 dan kurang dari 0,7 sehingga dinyatakan efektivitasnya sedang.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Apakah Terdapat Perbedaan Prestasi Belajar Sebelum Dan Sesudah Penerapan Model *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw* Berbasis Gamifikasi

Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan nilai pre-test dan post-test antara nilai peserta didik secara signifikan. Pada tahap pre-test, rata-rata nilai peserta didik sebesar 60,16 dengan rentang nilai yang cukup lebar, yaitu 60, sehingga memperlihatkan bahwasanya kemampuan awal peserta didik tergolong rendah dan bervariasi. Setelah mendapat perlakuan, nilai post-test meningkat dengan rata-rata menjadi 82,50 dengan rentang nilai yang lebih kecil, yaitu 25, sehingga menunjukkan bahwasanya kemampuan peserta didik tidak sekedar meningkat tetapi juga lebih merata. Selain itu, kedekatan nilai mean dan median pada kedua data menunjukkan distribusi yang relatif seimbang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran akidah akhlak mengalami peningkatan setelah diterapkannya model pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw* berbasis gamifikasi. Peningkatan tersebut dipengaruhi oleh karakteristik model *jigsaw* yang mendorong peserta didik untuk aktif dalam diskusi serta bekerja sama dalam sebuah kelompok. Dalam penerapannya, setiap anggota kelompok bertanggung jawab untuk menguasai submateri tertentu, kemudian menyampaikannya kepada anggota kelompok yang lainnya. Maka, peran peserta didik bukan semata-mata sebagai penerima informasi, akan tetapi juga sebagai penyampai materi, sehingga dapat mengonstruksi pengetahuan secara mandiri.

Temuan dalam penelitian ini sesuai dengan teori *cooperative learning* yang dikemukakan oleh Slavin yang menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, juga keterampilan sosial peserta didik.⁹¹

Selain itu, peningkatan prestasi belajar juga dipengaruhi oleh adanya unsur gamifikasi dalam pembelajaran. Penggunaan media seperti Bamboozle memberikan kemenarikan pada pengalaman belajar melalui penerapan unsur permainan, seperti pemberian poin, tantangan, dan penghargaan. Unsur-unsur tersebut memberikan peningkatan pada motivasi belajar peserta didik, sehingga mereka menjadi lebih aktif dan antusias ketika mengikuti proses pembelajaran. Dalam hal ini, gamifikasi berfungsi sebagai penguat motivasi eksternal yang mendukung keterlibatan peserta didik selama kegiatan belajar berlangsung.⁹²

Jika dianalisis lebih lanjut, kombinasi antara model *jigsaw* dan gamifikasi menciptakan lingkungan belajar yang tidak hanya kolaboratif tetapi juga kompetitif secara positif. Peserta didik terdorong untuk bekerja sama dalam kelompok sekaligus berusaha memberikan kontribusi terbaik bagi timnya. Ketergantungan positif antaranggota dalam kelompok merupakan Kondisi yang sejalan dengan prinsip pembelajaran kooperatif.

Menurut Slavin, dalam cooperative learning siswa “*work together to learn and are responsible for one another’s learning.*” Kalimat tersebut menegaskan bahwa pembelajaran kooperatif tidak hanya sekadar kegiatan

⁹¹ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning Teori Riset Dan Praktik*, (Bandung: Nusa Media, 2010), Hlm. 238

⁹² Lovandri Dwanda Putra et al., “Penerapan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Kolaborasi Pada Siswa Sekolah Dasar,” *Alacrity: Journal of Education*, September 15, 2024, 131–39, <https://doi.org/10.52121/alacrity.v4i3.415>.

belajar dalam kelompok, tetapi juga menuntut adanya tanggung jawab bersama terhadap keberhasilan belajar seluruh anggota. *Cooperative learning* ialah model pembelajaran yang menempatkan peserta didik untuk belajar secara bersama serta saling bertanggung jawab terhadap proses belajar anggota kelompoknya, sehingga keberhasilan belajar tidak hanya bersifat individual, tetapi juga kolektif. Menurut Slavin, *cooperative learning* ialah pembelajaran yang mengarahkan peserta didik untuk belajar bersama dan bertanggung jawab terhadap pembelajaran teman sekelompoknya. Maka dari itu, model ini tidak hanya menekankan kerja sama, namun juga keterlibatan aktif setiap anggota dalam mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, Slavin menegaskan bahwa efektivitas *cooperative learning* dalam meningkatkan prestasi belajar sangat dipengaruhi oleh adanya tujuan kelompok serta tanggung jawab individu.⁹³

Menurut Teori Jean Piaget tentang konstruktivisme kognitif memberikan landasan yang kuat bagi pembelajaran kooperatif. Piaget memandang bahwa perkembangan intelektual peserta didik berlangsung melalui proses aktif ketika mereka membangun sendiri pemahamannya melalui interaksi dengan lingkungan sosial. Dalam karyanya, Piaget menegaskan bahwa “*The good is a product of cooperation,*” yang menunjukkan bahwa kerja sama memiliki peran mendasar dalam perkembangan anak. Selain itu, Piaget menyatakan bahwa guru seharusnya menjadi “*a collaborator and not a master,*” sehingga proses belajar hendaknya tidak bersifat otoriter, melainkan memberi ruang kepada peserta didik untuk aktif, berdiskusi, dan bekerja bersama.

⁹³ Slavin, Robert E. 2015. *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.

Bahkan, Piaget juga menegaskan bahwa cooperation merupakan faktor yang “*essential to intellectual progress*.”⁹⁴ Dengan demikian, pembelajaran cooperative learning sejalan dengan teori Piaget karena menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif yang mengonstruksi pengetahuan melalui diskusi, pertukaran ide, dan kerja sama kelompok.

Menurut Lev Vygotsky, perkembangan kognitif peserta didik berlangsung dengan adanya interaksi sosial bersama orang lain, terutama melalui bahasa, dialog, dan kerja sama. Vygotsky menyatakan bahwa fungsi mental tingkat tinggi pada awalnya berkembang dengan interaksi sosial, kemudian diinternalisasikan menjadi kemampuan individu. Konsep ini berkaitan dengan zona perkembangan proksimal, yakni selisih antara kemampuan nyata yang telah dimiliki peserta didik dengan potensi perkembangan yang dapat diraih melalui bantuan guru maupun teman sebaya yang lebih mampu. Oleh karena itu, teori konstruktivisme sosial yang dikemukakan oleh Vygotsky memiliki keterkaitan yang erat dengan penerapan pembelajaran *cooperative learning*. Dalam pembelajaran kooperatif, peserta didik belajar dalam kelompok kecil, saling bertukar gagasan, memberi penjelasan, dan membantu teman yang mengalami kesulitan. Proses tersebut memungkinkan peserta didik belajar dalam zona perkembangan proksimalnya, sehingga pemahaman yang semula terbentuk melalui interaksi sosial dapat berkembang menjadi penguasaan individual. Dengan demikian, *cooperative learning* sejalan dengan pandangan Vygotsky karena menempatkan interaksi

⁹⁴ Piaget, Jean. *The Moral Judgment of the Child*. Translated by Marjorie Gabain. New York: Free Press, 1965.

sosial sebagai dasar terjadinya perkembangan kognitif dan peningkatan hasil belajar.⁹⁵

Teori motivasi dalam gamifikasi dapat dipahami melalui *Self-Determination Theory* yang dikembangkan oleh Ryan dan Deci. Teori ini menjelaskan bahwasanya motivasi intrinsik peserta didik akan berkembang apabila dalam proses pembelajaran terpenuhi tiga kebutuhan psikologis dasar, yaitu otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial. Kebutuhan tersebut dalam konteks pembelajaran, menjadi landasan penting dikarenakan peserta didik cenderung lebih terlibat ketika mereka merasa memiliki ruang untuk berpartisipasi, merasa mampu menyelesaikan tugas, dan merasa terhubung dengan guru maupun teman sebayanya.⁹⁶ Oleh karena itu, gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar apabila unsur-unsur yang digunakan diarahkan untuk mendukung ketiga kebutuhan psikologis tersebut, bukan sekadar menambahkan unsur permainan secara formalitas.

Dalam penerapan gamifikasi, unsur-unsur seperti tantangan, level, poin, lencana, papan peringkat, dan umpan balik dapat berfungsi sebagai pendorong motivasi apabila dirancang secara tepat. Tantangan yang sesuai dapat menumbuhkan rasa mampu, sedangkan umpan balik positif dapat memperkuat persepsi kompetensi peserta didik. Namun, penghargaan yang terlalu menekankan kontrol dari luar berpotensi melemahkan motivasi intrinsik, karena peserta didik menjadi lebih berorientasi pada hadiah daripada makna belajar itu

⁹⁵ Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.

⁹⁶ Richard M. Ryan dan Edward L. Deci, "Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being," *American Psychologist*, Vol. 55, No. 1, 2000, hlm. 68, 70, dan 74.

sendiri.⁹⁷ Dengan demikian, gamifikasi akan lebih efektif apabila dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang menantang, bermakna, dan memberi ruang partisipasi aktif bagi peserta didik.

Jika dikaitkan dengan *cooperative learning*, teori ini menjadi sangat relevan karena pembelajaran kooperatif menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu belajar. Dalam *cooperative learning*, interaksi kelompok dapat memenuhi kebutuhan *relatedness* melalui kerja sama dan rasa kebersamaan, memenuhi kebutuhan *competence* melalui saling memberi penjelasan dan dukungan akademik, serta memberi ruang *autonomy* ketika peserta didik aktif berkontribusi dalam tugas kelompok. Slavin menegaskan bahwa *cooperative learning* adalah pembelajaran dalam kelompok kecil yang membuat siswa bekerja bersama untuk saling membantu mempelajari materi akademik, dan efektivitasnya semakin kuat ketika terdapat *group goals* dan *individual accountability*. Karena itu, apabila *cooperative learning* dipadukan dengan gamifikasi, unsur tantangan dan penghargaan sebaiknya diarahkan pada tujuan kelompok, partisipasi aktif, dan tanggung jawab individual, sehingga motivasi belajar tidak hanya meningkat secara personal, tetapi juga menguatkan kerja sama antarsiswa dalam kelompok.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian dari Siti Nurasyiah dkk. (2022) menegaskan bahwa penerapan *jigsaw* mampu memperkuat interaksi, kerja sama, dan tanggung jawab peserta didik sehingga hasil belajar

⁹⁷ Richard M. Ryan dan Edward L. Deci, "Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being," *American Psychologist* 55, no. 1 (2000): 70; Chrystal Rutledge et al., "Gamification in Action: Theoretical and Practical Considerations for Medical Educators," *Academic Medicine* 93, no. 7 (2018): 1017–1019.

meningkat.⁹⁸ Namun, penelitian ini memiliki keunggulan pada integrasi gamifikasi yang memberikan pengalaman belajar lebih interaktif. Skripsi Luthfu Kusuma Wardani (2025) menggambarkan bahwasanya model *cooperative learning* tipe *jigsaw* dapat mendorong keaktifan, meningkatkan rasa percaya diri, menumbuhkan kerja sama, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dalam pembelajarann Bahasa Arab.⁹⁹

Secara umum, penggunaan model pembelajaran inovatif yang bersifat kolaboratif dan dipadukan dengan unsur gamifikasi mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan bermakna, sehingga berdampak positif terhadap peningkatan keterlibatan, motivasi, serta prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran akidah akhlak tingkat dasar, sebagaimana ditunjukkan oleh berbagai penelitian tersebut.

B. Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw* Berbasis Gamifikasi Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan paired samples test, didapatkan nilai signifikansi Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, yang berarti nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Dan t tabel hasilnya adalah 2,04. Sedangkan hasil t hitung adalah 6,803. Dengan demikian, apabila nilai t hitung lebih besar daripada t tabel, maka hasil pengujian dinyatakan signifikan. Hal ini menggambarkan bahwa variabel yang diteliti memiliki pengaruh atau terdapat perbedaan yang signifikan. Berdasarkan hasil tersebut, H0 ditolak dan H1

⁹⁸ Nurasiyah et al., “Pengaruh Model Kooperatif Learning Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Akidah Akhlak Siswa Kelas VII MTs Al-Khoiriyah Tapos Depok.”

⁹⁹ Luthfu Kusuma Wardani, skripsi, Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw Dalam Penerapan Pembelajaran Bahasa Arab Di Kelas X Ma Al-Hidayat Ginuk Karas Magetan 2025

diterima, sehingga dapat diambil kesimpulan bahwasanya terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara variabel X dan variabel Y. Dalam konteks penelitian ini, perbedaan tersebut menegaskan bahwa model pembelajaran cooperative learning tipe jigsaw berbasis gamifikasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar mata pelajaran akidah akhlak di kelas VI SD Muhammadiyah 1 Kedunggalar, Ngawi, Jawa Timur. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran tersebut terbukti dapat memberi peningkatan pada hasil belajar siswa secara nyata, Hal ini ditunjukkan oleh adanya perbedaan hasil sebelum dan sesudah perlakuan menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggabungkan kerja sama kelompok melalui teknik *jigsaw* dan unsur gamifikasi dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan efektif dalam mendukung pencapaian prestasi belajar siswa.

Dalam perspektif Robert E. Slavin, temuan ini paling tepat dijelaskan melalui teori motivasional dalam *cooperative learning*, yaitu bahwa pembelajaran kooperatif akan efektif jika keberhasilan kelompok ditautkan dengan tujuan kelompok dan akuntabilitas individual. Slavin menjelaskan bahwa siswa akan terdorong untuk saling membantu, saling memberi penjelasan, dan saling memotivasi apabila keberhasilan tim bergantung pada penguasaan materi oleh setiap anggota, bukan hanya pada hasil kerja bersama yang dikerjakan oleh satu atau dua siswa saja.¹⁰⁰ *Jigsaw* meningkatkan percaya diri dan motivasi belajar, Pembelajaran dalam kelompok kecil memberi ruang peserta didik agar berani berbicara dan lebih termotivasi dalam belajar.¹⁰¹

¹⁰⁰ Slavin, "Instruction Based on Cooperative Learning."

¹⁰¹ "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa | Florentina | Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA," accessed August 12, 2025, <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Formatif/article/view/1877/1495>.

Karena itu, peningkatan prestasi belajar akidah akhlak pada siswa kelas VI dapat dipahami sebagai dampak dari berfungsinya mekanisme inti *cooperative learning* menurut Slavin, yakni kerja sama yang terstruktur, tanggung jawab pribadi, dan saling ketergantungan akademik antarsiswa.

Jika dikaitkan lebih khusus dengan tipe *jigsaw*, analisis ini semakin relevan karena Slavin memasukkan Jigsaw ke dalam rumpun *Student Team Learning* yang menegaskan kombinasi kerja kelompok dan tanggung jawab individu. Setiap peserta didik mempelajari submateri tertentu, kemudian memberikan penjelasan kepada kelompoknya sehingga tercapai pemahaman bersama. Model ini terbukti lebih efektif dibandingkan kerja kelompok biasa karena memadukan *group goals* dan *individual accountability*, sehingga setiap siswa berkontribusi terhadap keberhasilan tim. Dengan demikian, hasil penelitian ini selaras bahwa dengan model *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* berbasis gamifikasi efektif bukan semata-mata karena siswa belajar berkelompok, tetapi karena setiap siswa memegang tanggung jawab untuk menguasai bagian materi, menjelaskan kembali kepada teman, dan berkontribusi terhadap keberhasilan tim. Unsur gamifikasi dalam penelitian ini dapat dipahami sebagai penguat motivasi belajar, tetapi dasar utama peningkatan prestasi tetap bertumpu pada prinsip *cooperative learning*.

Teori Slavin sangat selaras dengan metode *Jigsaw* karena inti *cooperative learning* menurut Slavin terletak pada tujuan kelompok dan tanggung jawab individual. Dalam *Jigsaw*, siswa dibagi ke dalam kelompok asal, lalu masing-masing mempelajari satu bagian materi, bergabung ke kelompok ahli, dan kembali ke kelompok asal untuk memberikan penjelasan

materi tersebut. Pola ini membuat setiap anggota memegang peran yang tidak dapat digantikan. Di sinilah konsep Slavin bekerja, peserta didik tidak hanya belajar bersama, namun juga bertanggung jawab secara pribadi atas bagian materi yang harus dikuasai dan disampaikan kepada teman satu kelompok.¹⁰²

Ketika gamifikasi dipadukan melalui Baamboozle, struktur Jigsaw menjadi lebih kuat dari sisi motivasi. Baamboozle dirancang sebagai *whole-class gaming* yang dapat dimainkan dari satu layar, dan juga memiliki mekanisme *team points*. Penerapan gamifikasi dalam proses belajar terbukti meningkatkan motivasi, partisipasi, serta prestasi belajar peserta didik. Penggunaan elemen permainan seperti poin, tantangan, dan penghargaan mampu menciptakan Pengalaman Belajar Yang Menarik, Sehingga Peserta Didik Terdorong Untuk terlibat secara aktif dan menyelesaikan tugas pembelajaran dengan penuh antusias.¹⁰³ Dalam kerangka Slavin, fitur seperti poin tim dapat berfungsi sebagai penguat tujuan kelompok, karena siswa terdorong membantu timnya memperoleh hasil terbaik. Sementara itu, saat guru meminta anggota tertentu menjawab hasil diskusi jigsaw melalui Baamboozle, unsur akuntabilitas individu tetap terjaga. Jadi, Jigsaw menyediakan struktur kolaboratif, sedangkan Baamboozle memberikan dorongan motivasional berbasis permainan, kombinasi keduanya membuat pembelajaran lebih aktif, menumbuhkan saling ketergantungan positif, dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami materi.

¹⁰² Sholihah Et Al., “Metode Pembelajaran Jigsaw Dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa Smp.”

¹⁰³ Vhalery Et Al., “Gamifikasi Pembelajaran Matematika Ekonomi Berbasis Android.”

Model *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam belajar. Dalam pola ini, siswa mula-mula belajar pada kelompok ahli untuk menguasai satu bagian materi, lalu kembali ke kelompok asal untuk memberi penjelasan bagian tersebut kepada teman-temannya. Struktur seperti ini membuat setiap anggota tidak hanya belajar untuk dirinya sendiri, akan tetapi memikul amanah akademik untuk membantu pemahaman anggota lain. Secara pedagogis, pola tersebut membangun ketergantungan positif, tanggung jawab individual, komunikasi, dan saling berbagi pengetahuan. Karena itu, secara konseptual jigsaw dapat mendorong prestasi belajar yang lebih baik, baik pada aspek kognitif maupun sosial.¹⁰⁴

Dalam perspektif pendidikan Islam, mekanisme *Jigsaw* sangat dekat dengan konsep ta'awun. Al-Qur'an memerintahkan, QS. Al-Ma'idah [5]: 2

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ

“Tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan permusuhan”

Sebagaimana termuat dalam konteks pembelajaran, “kebaikan” itu terwujud ketika siswa saling membantu memahami pelajaran, saling menguatkan motivasi, dan bersama-sama menghindari sikap egois, meremehkan teman, atau mendominasi diskusi. Maka, jigsaw bukan sekadar strategi kelas, namun juga praktik pendidikan yang mencerminkan nilai Qur'ani tentang kolaborasi yang benar.

¹⁰⁴ “JigsawBasics.Pdf,” n.d., accessed March 8, 2026, https://www.jigsaw.org/pdf/JigsawBasics.pdf?utm_source=chatgpt.com.

Nilai ta'awun itu juga ditegaskan dalam hadis. Nabi Muhammad bersabda bahwa:¹⁰⁵

الْمُؤْمِنُ لِلْمُؤْمِنِ كَالْبُنْيَانِ يَشُدُّ بَعْضُهُ بَعْضًا

bangunan yang saling menguatkan seperti seorang mukmin dengan mukmin, lalu beliau menjalin jari-jemarinya sebagai ilustrasi. Hadis ini sangat relevan dengan jigsaw karena tiap anggota kelompok berfungsi sebagai “bagian bangunan” yang mengokohkan bagian lain jika satu anggota tidak memahami materi atau tidak mau berbagi, kekuatan kelompok ikut melemah. Karena itu, keberhasilan belajar dalam jigsaw tidak dibangun oleh kompetisi individual semata, melainkan oleh kontribusi tiap peserta didik bagi kemajuan teman-temannya.

Hadis lain yang sangat kuat menyebut bahwa Allah menolong hamba selama hamba itu menolong saudaranya. Dalam riwayat yang sama juga menyatakan bahwa seseorang yang menempuh jalan untuk menuntut ilmu akan dimudahkan jalannya menuju surga, dan orang-orang yang berkumpul untuk membaca serta mempelajari ajaran Allah akan diliputi ketenangan dan rahmat. Ini memberi landasan spiritual bahwa aktivitas saling membantu dalam belajar bukan hanya efektif secara metodologis, tetapi juga bernilai ibadah. Maka, ketika peserta didik menjelaskan materi kepada temannya, mendengarkan dengan sungguh-sungguh, dan memperbaiki pemahaman kelompok, mereka sedang menghidupkan etos belajar Islam yang kolektif, rahmatan, dan berorientasi ilmu.

¹⁰⁵ HR. Bukhari-Muslim / Riyāduṣ Ṣāliḥīn no. 222

Dari sisi prestasi belajar, pendidikan Islam tidak memandang keberhasilan sebatas nilai angka, tetapi juga peningkatan ilmu, adab, dan kemampuan bermuamalah. Al-Qur'an menegaskan bahwasanya orang-orang yang beriman dan berilmu Allah akan mengangkat derajatnya dalam QS. Al-Mujadilah [58]: 11.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ
انشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ
خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Karena itu, model jigsaw selaras dengan tujuan pendidikan Islam, peserta didik memperoleh pemahaman materi, terbiasa bertanggung jawab, belajar menghargai perbedaan kemampuan, dan mengembangkan akhlak sosial. Semakin kuat unsur ta'awun dalam proses jigsaw, semakin besar peluang pembelajaran menghasilkan prestasi yang utuh cerdas secara akademik, matang secara sosial, dan baik secara spiritual.

Dalam perspektif ukhuwah, model Cooperative Learning tipe Jigsaw sangat sesuai dengan nilai-nilai pada pendidikan Islam karena menekankan kebersamaan, saling membantu, dan saling menghargai dalam proses belajar. Dalam model ini, setiap peserta didik memiliki peran yang penting dalam kelompok, sehingga keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh kemampuan individu, namun juga oleh kontribusi masing-masing anggota dalam membantu teman memahami materi. Pola demikian mencerminkan makna ukhuwah Islamiyah, yaitu ikatan persaudaraan yang dibangun atas dasar iman, kepedulian, dan tanggung jawab bersama. Dalam suasana belajar seperti

ini, peserta didik dilatih untuk tidak bersikap individualis, melainkan membiasakan diri bekerja sama, mendengarkan pendapat orang lain, serta menghormati perbedaan kemampuan yang dimiliki teman sekelompoknya.

Nilai tersebut sejalan dengan firman Allah dalam QS. Al-Hujurat ayat 10 yang menegaskan bahwa “*Sesungguhnya orang-orang mukmin itu bersaudara*”. Ayat ini menunjukkan bahwa hubungan antarsesama muslim harus dibangun di atas semangat persatuan, perdamaian, dan saling memperbaiki. Dalam konteks pembelajaran Jigsaw, ukhuwah tercermin ketika peserta didik saling menguatkan agar semua anggota kelompok mencapai pemahaman yang baik dan memperoleh hasil belajar yang optimal. Dengan demikian, penerapan model Jigsaw tidak hanya berpengaruh terhadap peningkatan prestasi belajar, tetapi juga menjadi sarana pembentukan karakter Islami, khususnya dalam menanamkan sikap persaudaraan, empati, tanggung jawab, dan solidaritas di antara peserta didik

Dalam konsep tanggung jawab individu, model *cooperative learning* tipe jigsaw menuntut setiap peserta didik agar dapat menguasai bagian materi yang menjadi amanahnya, lalu menyampaikannya kembali kepada teman satu kelompok. Artinya, keberhasilan kelompok tidak boleh bergantung pada satu orang saja, tetapi pada kesungguhan setiap anggota dalam belajar, memahami, dan menjelaskan materi secara benar. Prinsip ini sejalan dengan ajaran Islam bahwa setiap manusia bertanggung jawab atas usaha dan perbuatannya sendiri. Al-Qur'an menegaskan bahwa “*setiap orang hanya memperoleh apa yang telah diusahakannya*” dalam QS. An-Najm [53]: 39,

وَأَنْ لَّيْسَ لِلْإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَىٰ

“Dan bahwa pendengaran, penglihatan, serta hati manusia semuanya akan dimintai pertanggungjawaban” dalam QS. Al-Isra’ [17]: 36.

وَلَا تَقْفُ مَا لَيْسَ لَكَ بِهِ عِلْمٌ إِنَّ السَّمْعَ وَالْبَصَرَ وَالْفُؤَادَ كُلُّ أُولَٰئِكَ كَانَ عَنْهُ مَسْئُولًا

Dengan demikian, dalam pembelajaran *jigsaw*, peserta didik didorong untuk tidak pasif, karena pemahaman pribadi mereka akan menentukan manfaat yang dapat diberikan kepada kelompoknya.

Konsep tersebut juga diperkuat oleh hadis Nabi

أَلَا كُلُّكُمْ رَاعٍ وَكُلُّكُمْ مَسْئُولٌ عَنْ رَعِيَّتِهِ فَالْأَمِيرُ الَّذِي عَلَى النَّاسِ رَاعٍ وَهُوَ مَسْئُولٌ عَنْ رَعِيَّتِهِ وَالرَّجُلُ رَاعٍ عَلَى أَهْلِ بَيْتِهِ وَهُوَ مَسْئُولٌ عَنْهُمْ وَالْمَرْأَةُ رَاعِيَةٌ عَلَى بَيْتِ بَعْلِهَا وَوَلَدِهِ وَهِيَ مَسْئُولَةٌ عَنْهُمْ وَالْعَبْدُ رَاعٍ عَلَى مَالِ سَيِّدِهِ وَهُوَ مَسْئُولٌ عَنْهُ أَلَا فِكُلُّكُمْ رَاعٍ وَكُلُّكُمْ مَسْئُولٌ عَنْ رَعِيَّتِهِ

yang menyatakan bahwa “*setiap kalian adalah pemimpin dan setiap kalian akan dimintai pertanggungjawaban atas yang dipimpinnya*”. Hadis ini menunjukkan bahwa setiap individu memikul amanah sesuai perannya, termasuk peserta didik dalam proses belajar. Dalam konteks *jigsaw*, tiap siswa adalah “penanggung jawab” atas bagian materi yang dipelajarinya; karena itu ia harus hadir, aktif, jujur dalam belajar, dan sungguh-sungguh menyampaikan pengetahuan kepada teman-temannya. Dari perspektif pendidikan Islam, tanggung jawab individu seperti ini bukan hanya membentuk prestasi akademik, akan tetapi juga menanamkan nilai amanah, disiplin, dan kesadaran bahwa ilmu harus diperoleh serta disampaikan dengan penuh tanggung jawab moral.

Dalam konsep musyawarah, model *Cooperative Learning* tipe *jigsaw* sangat sejalan dengan perspektif pendidikan Islam karena proses belajarnya

dibangun melalui diskusi, pertukaran gagasan, dan pengambilan pemahaman bersama di antara peserta didik. Pada tahap kelompok ahli maupun kelompok asal, setiap siswa menyampaikan hasil belajarnya, mendengarkan pendapat teman, lalu bersama-sama menyusun pemahaman yang lebih utuh. Pola ini mencerminkan nilai syura dalam Islam, yaitu menyelesaikan urusan melalui konsultasi dan pertimbangan bersama, sebagaimana ditegaskan dalam QS. Ali ‘Imran [3]: 159: *“dan bermusyawarahlah dengan mereka dalam urusan itu”* serta dalam QS. Asy-Syura [42]: 38 yang menggambarkan orang beriman sebagai mereka yang urusannya diputuskan dengan musyawarah di antara mereka. Oleh karena itu, jigsaw tidak sekedar membantu peserta didik dalam memahami materi, tetapi juga melatih mereka menyampaikan pendapat secara santun, menerima masukan, dan mencari keputusan belajar yang terbaik secara kolektif.

Nilai musyawarah tersebut juga tampak dalam Sunnah. Salah satu hadis riwayat Bukhari dan Muslim yang dicantumkan dalam Riyad as-Salihin¹⁰⁶ menjelaskan bahwa Umar bin al-Khattab meminta pendapat kaum Muhajirin, Ansar, dan para tokoh Quraisy ketika menghadapi wabah di Syam, hadis ini menunjukkan pentingnya mengambil keputusan melalui konsultasi dengan pihak yang relevan sebelum menetapkan tindakan. Dalam konteks pembelajaran Jigsaw, semangat itu tercermin saat peserta didik tidak memaksakan pendapatnya sendiri, tetapi membangun kesimpulan melalui dialog dan pertimbangan bersama. Dari sudut pendidikan Islam, musyawarah seperti ini

¹⁰⁶ “Riyad As-Salihin 1791 - The Book of the Prohibited Actions - كتاب الأمور المنهي عنها - Sunnah.Com - Sayings and Teachings of Prophet Muhammad (صلى الله عليه وسلم),” accessed March 8, 2026, <https://sunnah.com/riyadussalihin:1791>.

membentuk prestasi belajar yang lebih berkesan karena peserta didik bukan sekedar memahami isi pelajaran, melainkan juga tumbuh dalam adab berdiskusi, sikap terbuka, dan kemampuan memecahkan masalah secara kolektif dan bertanggung jawab.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa dalam perspektif pendidikan Islam, tujuan pembelajaran tidak hanya fokus terhadap peningkatan kemampuan kognitif, namun juga terbenruknya akhlak pada peserta didik. Penerapan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* berbasis gamifikasi mampu menanamkan nilai ta'awun, ukhuwah, tanggung jawab, dan musyawarah melalui kegiatan kerja sama dalam kelompok. Dengan demikian, model ini tidak hanya meningkatkan prestasi belajar, namun juga membentuk karakter Islami dalam aspek sosial dan spiritual.

Jurnal Fitriyah Kharisma dan Dwi Puspitasari (2024) menegaskan bahwa strategi *Team Games Tournament* (TGT) berbantu media gamifikasi spinning wheel berpengaruh signifikan dalam meningkatkan hasil belajar akidah akhlak, dikarenakan partisipasi aktif, kompetisi yang sehat, dan motivasi belajar peserta didik. Jika digabungkan, ketiga penelitian ini sama-sama memperlihatkan bahwa model pembelajaran kolaboratif dan berbasis gamifikasi efektif meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta hasil belajar peserta didik.¹⁰⁷ Skripsi Widia Putri Juwita (2025) menjelaskan bahwa *Problem-Based Learning* yang terintegrasi gamifikasi berpengaruh signifikan terhadap peningkatan keaktifan peserta didik, melalui pemecahan masalah, kerja kelompok, dan

¹⁰⁷ Kharismah and Puspitarini, "Peningkatan Hasil Belajar Akidah Akhlak Melalui Strategi Team Games Tournament (TGT) Dan Media Gamifikasi."

diskusi, serta lebih termotivasi dengan suasana belajar yang menarik.¹⁰⁸ Namun, penelitian ini memiliki keunggulan pada integrasi gamifikasi yang memberikan pengalaman belajar lebih interaktif. maka, penelitian ini memberikan keunggulan baru terhadap pengembangan model pembelajaran Akidah Akhlak di tingkat sekolah dasar.

108 Widia Putri Juwita, skripsi, Pengaruh Problem-Based Learning Terintegrasi Gamifikasi Terhadap Students Engagement Kelas III Mata pelajaran Ipa Tema Cuaca Di Mis Al-Munawwirah 2025”

BAB VI

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan mengenai pengaruh model pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw* berbasis gamifikasi terhadap prestasi belajar mata pelajaran akidah akhlak pada peserta didik kelas Vi SD Muhammadiyah 1 Kedunggalar, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Prestasi belajar peserta didik sebelum diterapkannya model pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw* berbasis gamifikasi masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata pretest sebesar 60,16 yang masih berada di bawah KKM yang ditetapkan, yaitu 75. Setelah diterapkannya model pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw* berbasis gamifikasi, mengalami peningkatan yang signifikan pada prestasi belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata posttest menjadi 82,50 serta bertambahnya jumlah peserta didik yang mencapai nilai di atas KKM.
2. Penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw* berbasis gamifikasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar akidah akhlak peserta didik kelas Vi SD Muhammadiyah 1 Kedunggalar, Ngawi, Jawa Timur. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji *paired samples test* dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Nilai t hitung yang diperoleh sebesar $6,803 > t$ tabel sebesar 2,04,

yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan. Adapun besarnya pengaruh ditunjukkan melalui nilai rata-rata N-Gain Score sebesar 0,511 yang berada dalam kategori "sedang", sehingga model tersebut terbukti efektif dalam meningkatkan prestasi belajar melalui terciptanya suasana pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan efektif.

B. Implikasi

1. Implikasi Teoritis

Penelitian ini memperkuat teori *cooperative learning*, khususnya tipe jigsaw yang dipadukan dengan gamifikasi. Hasilnya menunjukkan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam diskusi kelompok dan pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar pada mata pelajaran akidah akhlak.

2. Implikasi praktis

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model *cooperative learning* tipe jigsaw berbasis gamifikasi dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Guru PAI diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan agar nilai akidah akhlak dapat dipahami dengan lebih baik.

C. Saran

1. Bagi Guru

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan peningkatan prestasi belajar, guru disarankan menerapkan model *Cooperative Learning* tipe jigsaw berbasis gamifikasi pada materi yang membutuhkan diskusi. Guru perlu mengelola kelompok dan mengatur waktu pembelajaran dengan baik.

Media seperti Baamboozle dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik.

2. Bagi sekolah

Sejalan dengan meningkatnya keaktifan dan hasil belajar peserta didik, sekolah diharapkan memberikan dukungan berupa penyediaan fasilitas pembelajaran digital serta pelatihan bagi guru agar mampu menerapkan pembelajaran inovatif secara optimal.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah sampel serta tidak adanya kelas kontrol. Oleh sebab itu, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat dengan melibatkan kelompok kontrol, serta menambahkan kajian variabel lain seperti motivasi belajar dan keterampilan kolaboratif peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarsari, Dewi, And Astuti Darmiyati. "Implementasi Pembelajaran Akidah Akhlak Dalam Memebentuk Karakter Siswa di Mi. Tarbiyatussibyan Telukjambe Timur Karawang." *Jurnal Education and Development* 10, No. 1 (2022): 371–78.
- Berkah, Januar. "Pengaruh Metode Pembelajaran Jigsaw Terhadap Minat Belajar Sejarah Peserta Didik di Smk Kharismawita Jakarta Selatan." *Candrasangkala: Jurnal Pendidikan Dan Sejarah* 4, No. 1 (2018): 21–30.
- Deterding, Sebastian, Dan Dixon, Rilla Khaled, And Lennart Nacke. "From Game Design Elements to Gamefulness: Defining 'Gamification.'" *Proceedings Of The 15th International Academic Mindtrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, September 28, 2011, 9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>.
- Deterding, Sebastian, Miguel Sicart, Lennart Nacke, Kenton O'hara, And Dan Dixon. "Gamification. Using Game-Design Elements In Non-Gaming Contexts." *Chi '11 Extended Abstracts On Human Factors In Computing Systems*, May 7, 2011, 2425–28. <https://doi.org/10.1145/1979742.1979575>.
- Fauzi, Nurul Ahmat, And Jasiah Jasiah. "Penerapan Gamifikasi Powtoon Dan Quizizz Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Akidah Akhlak Siswa Sma Negeri 6 Palangka Raya." *Journal Sains Student Research* 3, No. 1 (2025): 331–43.
- Fauzi, Saski Anggreta, And Dea Mustika. *Peran Guru Sebagai Fasilitator Dalam Pembelajaran Di Kelas V Sekolah Dasar*. N.D.
- Haerati, Nurdin K., And Mardi Takwim. "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Meningkatkan Hasil Belajar." *Iqro: Journal Of Islamic Education* 2, No. 2 (2019): 175–86.
- Hakim, Dzikrul, And Imro Atuzzakiyatul Komilah. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Motivasi Belajar Siswa Pada Mata

- Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas Viii Di Mts Sunan Gunung Jati Katemas Tahun Ajaran 2022/2023.” *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora* 3, No. 3 (2024): 2645–54.
- Haque, Muhamad Iqbal Zea Ul, Muhammad Azhar Fachrezi, And Angga Hadiapurwa. “Gamifikasi Pembelajaran Dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa.” *Jurnal Pembelajaran Inovatif* 7, No. 1 (2024): 58–70.
- Harmalis, Harmalis. “Motivasi Belajar Dalam Perspektif Islam.” *Indonesian Journal Of Counseling And Development* 1, No. 1 (2019): 51–61.
- Haryanto, Agus. “Penerapan Model Kooperatif Tipe Tps (Think Pair Share) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas Vi Sdn 42 Kota Bima.” *Pendidikdas: Jurnal Pendidikan Dasar* 2, No. 1 (2021): 6–11.
- Hasan, Zubaidi, And Zubairi Zubairi. “Strategi Dan Metode Pebelajaran Akidah Akhlak.” *Tarqiyatuna: Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Madrasah Ibtidaiyah* 2, No. 1 (2023): 38–47.
- Hasanah, Zuriatun, And Ahmad Shofiyul Himami. “Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa.” *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan* 1, No. 1 (2021): 1–13.
<https://doi.org/10.54437/Irsyaduna.V1i1.236>.
- Irfangi, M. “Implementasi Metode Kisah Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Di Madrasah Aliyah.” *Jurnal Kependidikan* 5, No. 1 (2017): 67–80.
<https://doi.org/10.24090/Jk.V5i1.1255>.
- “Jigsawbasics.Pdf.” N.D. Accessed March 8, 2026.
https://www.jigsaw.org/pdf/jigsawbasics.pdf?utm_source=chatgpt.com.
- Johnson, D., And J. Johnson. “Cooperative Learning.” *Educational Researcher* 38, No. 5 (2001): 365–79.
- Johnson, David W., And Roger T. Johnson. “An Educational Psychology Success Story: Social Interdependence Theory And Cooperative Learning.” *Educational Researcher* 38, No. 5 (2009): 365–79.

- Kharismah, Fitriyah Kharismah Fitriyah, And Dwi Puspitarini. “Peningkatan Hasil Belajar Akidah Akhlak Melalui Strategi Team Games Tournament (Tgt) Dan Media Gamifikasi: Studi Kuasi-Eksperimen Di Ma Nurul Islam.” *Al-Adabiyah: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 5, No. 1 (2024): 36–43.
- Mahbubi, M., And Homaidi. “Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Peningkatan Motivasi Belajar Siswa.” *Al-Abshor : Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, No. 1 (2025): 1–9. <https://doi.org/10.71242/Wf9q5253>.
- Mahmudah, Umi, Sefti Chirnowati, Zaenal Mustakim, Maulina Rezka Hayyu Salsabila, And Nur Zakiyah. “The Contribution Of Moral Theology (Akidah Akhlak) Education In Ascertaining Student’s Personality.” *Jurnal Pai: Jurnal Kajian Pendidikan Agama Islam* 1, No. 1 (2022): 1–11. <https://doi.org/10.33507/V1i2.298>.
- Muttaqin, Zainal. “Peranan Metode Ceramah Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas Vi Pada Bidang Studi Pendidikan Agama Islam Di Sd Al-Muzzammil Bekasi.” *Naturalistic: Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran* 3, No. 1 (2018): 280–86.
- Nurasiyah, Siti, Muhammad Fahri, And Ikhwan Hamdani. “Pengaruh Model Kooperatif Learning Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Akidah Akhlak Siswa Kelas Vii Mts Al-Khoiriyah Tapos Depok.” *Jurnal Dirosah Islamiyah* 4, No. 3 (2022): 393–402.
- Nurhalimah, Sri, Yunin Hidayati, Irsad Rosidi, And Wiwin Puspita Hadi. “Hubungan Antara Validitas Item Dengan Daya Pembeda Dan Tingkat Kesukaran Soal Pilihan Ganda Pas.” *Natural Science Education Research* 4, No. 3 (2022): 249–57. <https://doi.org/10.21107/Nser.V4i3.8682>.
- “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa | Florentina | Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan Mipa.” Accessed August 12, 2025.

<https://Journal.Lppmunindra.Ac.Id/Index.Php/Formatif/Article/View/1877/1495>.

Prastiyo, Fendika. *Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Model Kooperatif Jigsaw Pada Materi Pecahan Di Kelas V Sdn Sepanjang 2*. Cv Kekata Group, 2019.

https://Books.Google.Com/Books?Hl=Id&Lr=&Id=F5tudwaaqbaj&Oi=Fnd&Pg=Pa16&Dq=Kekurangan+Model+Pembelajaran+Jigsaw&Ots=6nogid2r18&Sig=Hrxvt4uykctulwjwszs3_Wbitdc.

Putra, Lovandri Dwanda, Faqih Nur Hidayat, Iqlima Nurul Izzati, And M. Alam Ramadhan. “Penerapan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Kolaborasi Pada Siswa Sekolah Dasar.” *Alacrity: Journal Of Education*, September 15, 2024, 131–39. <https://doi.org/10.52121/Alacrity.V4i3.415>.

“Riyad As-Salihin 1791 - The Book Of The Prohibited Actions - كتاب الأمور المنهي عنها - Sunnah.Com - Sayings And Teachings Of Prophet Muhammad (صلى الله عليه وسلم)” Accessed March 8, 2026. <https://Sunnah.Com/Riyadussalihin:1791>.

Rizqi, Solahur, Ubed Badrudin Kamal, And Mohammad Syaifuddin. “Implementasi Pembelajaran Akidah Dan Akhlak Dalam Pembentukan Karakter Religius Peserta Didik Kelas Viii Di Smp Nu Kaje.” *Akhlak : Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Filsafat* 2, No. 3 (2025): 161–72. <https://doi.org/10.61132/Akhlak.V2i3.901>.

Rofiah, Nurul Hidayati. “Desain Pengembangan Pembelajaran Akidah Akhlak Di Perguruan Tinggi.” *Fenomena* 8, No. 1 (2016): 55–70. <https://doi.org/10.21093/Fj.V8i1.472>.

Rosita, Esi, Wahyu Hidayat, And Wiwin Yuliani. “Uji Validitas Dan Reliabilitas Kuesioner Perilaku Prososial.” *Fokus: Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan* 4, No. 4 (2021): 279–84.

- Rosly, Rohaila Mohamed, And Fariza Khalid. "Gamifikasi: Konsep Dan Implikasi Dalam Pendidikan." *Pembelajaran Abad Ke-21: Trend Integrasi Teknologi* 144, No. 154 (2017): 1903–10.
- Rosyidi, Dedi. "Teknik Dan Instrumen Asesmen Ranah Kognitif." *Tasyri': Jurnal Tarbiyah-Syari'ah Islamiyah* 27, No. 1 (2020): 1–13.
- Sanga, Laurensius Dihe, And Yvonne Wangdra. "Pendidikan Adalah Faktor Penentu Daya Saing Bangsa." *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial Dan Teknologi (Snistek)* 5 (September 2023): 84–90. <https://doi.org/10.33884/Psnistek.V5i.8067>.
- Sari, Nila, Januar Januar, And Anizar Anizar. "Implementasi Pembelajaran Akidah Akhlak Sebagai Upaya Mendidik Kedisiplinan Siswa." *Educativo: Jurnal Pendidikan* 2, No. 1 (2023): 78–88. <https://doi.org/10.56248/Educativo.V2i1.107>.
- Scribd. "Lorin W. Anderson, David R. Krathwohl-A Taxonomy For Learning Teaching And Assessing - A Revision Of Bloom's Taxonomy Of Educational Objectives-Longman (2001) | Pdf | Educational Assessment | Metacognition." Accessed March 16, 2026. <https://www.scribd.com/document/369062951/Lorin-W-Anderson-David-R-Krathwohl-A-Taxonomy-For-Learning-Teaching-And-Assessing-A-Revision-Of-Bloom-S-Taxonomy-Of-Educational-Objectives-Longman>.
- Shihab, Moh Quraish. *Tafsir Al-Mishbāh: Pesan, Kesan, Dan Keserasian Al-Qur'an*. Cet. 6. Lentera Hati, 2005.
- Sholihah, Hayu Almaratus, Nurul Fiadhia Koeswardani, And Visca Kenia Fitriana. "Metode Pembelajaran Jigsaw Dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa Smp." *Kopen: Konferensi Pendidikan Nasional* 1, No. 1 (2018): 160–67.
- Slavin, Robert E. "Instruction Based On Cooperative Learning." *Handbook Of Research On Learning And Instruction*, N.D.

- Susanto, Primadi Candra, D. Ulfah Arini, Lily Yuntina, Josua Panatap Soehaditama, And Nuraeni Nuraeni. “Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, Dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka).” *Jurnal Ilmu Multidisplin* 3, No. 1 (2024): 1–12.
- Sy, Syarifuddin, Hairunnisa Hairunnisa, And Laila Rahmawati. “Pembelajaran Akidah Akhlak Di Madrasah Tsanawiyah Negeri Model Darussalam Martapura Kabupaten Banjar.” *Tashwir* 1, No. 2 (2013). [Http://103.180.95.17/Index.Php/Tashwir/Article/View/164](http://103.180.95.17/Index.Php/Tashwir/Article/View/164).
- Syarifuddin, Ahmad. *Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Jigsaw Dalam Pembelajaran*. No. 02 (2011).
- “Tafsir Al-Azhar 9 Buya Hamka | Pdf.” Accessed February 19, 2026. <https://www.scribd.com/document/727670880/Tafsir-Al-Azhar-9-Buya-Hamka>.
- “Tampilan Analisis Kualitatif Elemen Gamifikasi Dalam Games Berbasis Ict Untuk Anak Usia Dini.” Accessed September 9, 2025. <https://jtiik.ub.ac.id/index.php/jtiik/article/view/6285/pdf>.
- Vhalery, Rendika, Heri Pratikto, And Wening Patmi Rahayu. “Gamifikasi Pembelajaran Matematika Ekonomi Berbasis Android.” *Research And Development Journal Of Education* 10, No. 1 (2024): 444–59.
- Wanti, Mesi Dewi, Salmi Wati, Muhiddinur Kamal, And Afrinaldi Afrinaldi. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe Jigsaw Oleh Guru Pai Di Smk Negeri 1 Koto Baru Dharmasraya.” *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia* 1, No. 1 (2023): 158–71. <https://doi.org/10.55606/jbpi.v1i1.1015>.
- Yusneti, Yusneti, Helbi Akbar, And Ikrima Mailani. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Sikap Belajar (Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Siswa Kelas Vii B) Di Mts Negeri 1 Kuantan Singingi.” *Jom Ftk Uniks (Jurnal Online Mahasiswa Ftk Uniks)* 4, No. 1 (2023): 423–33.

Yusup, Febrinawati. *Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif*
| *Tarbiyah : Jurnal Ilmiah Kependidikan*. September 12, 2018.
<https://Jurnal.Uin-Antasari.Ac.Id/Index.Php/Jtik/Article/View/2100>.

Zakiah, Zakiah, And Fikratul Khairi. “Pengaruh Kemampuan Kognitif Terhadap
Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Sdn Gugus 01 Kecamatan
Selaparang.” *El Midad* 11, No. 1 (2019): 85–100.
<https://doi.org/10.20414/Elmidad.V11i1.1906>.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 4320/Un.03.1/TL.00.1/11/2025 17 November 2025
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

Kepada

Yth. Kepala SD Muhammadiyah 1 Kedunggalar
di
Ngawi

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Maisyatur Rodhiyah
NIM : 220101110199
Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Semester - Tahun Akademik : Ganjil - 2025/2026
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Jigsaw Berbasis Gamifikasi Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Akidah Akhlak di kelas VI SD Muhammadiyah 1 Kedunggalar Ngawi Jawa Timur.
Lama Penelitian : November 2025 sampai dengan Januari 2025 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dekan,

Prof. Dr. Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PAI
2. Arsip

Lampiran 2 Surat Selesai Pelaksanaan Penelitian

 **MAJELIS PENDIDIKAN DASAR MENENGAH DAN PENDIDIKAN NONFORMAL**
PIMPINAN CABANG MUHAMMADIYAH KEDUNGALAR
SD MUHAMMADIYAH 1 KEDUNGALAR
Alamat: Dsn. Sumberagung RT.13 RW.1 Ds.Jatigembol Kec.Kedungalar Kab.Ngawi
NPSN : 20554775, Hp:081368111912 Terakreditasi B
email: sdmuhsaka@gmail.com



SURAT KETERANGAN
Nomor: 014/VI.16.AU/F/2026

Yang bertanda tangan dibawah ini :
Nama : Liadona Septya Anwar
Jabatan : Plt. Kepala sekolah SD Muhammadiyah 1 kedungalar
NBM : 111 0438
Dengan Ini Menerangkan Bahwa :
Nama : Maisyatur Rodhiyah
Nim : 220101110199
Perguruan Tinggi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Adalah mahasiswa yang telah menyelesaikan penelitian dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw Berbasis Gamifikasi Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Kelas Vi Sd Muhammadiyah 1 Kedungalar Ngawi Jawa Timur". Dilaksanakan pada Desember-Januari 2025/2026.

Demikian surat ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan agar dipergunakan sebagaimana semestinya.

Ngawi, 16 Januari 2026
Plt. Kepala sekolah

Liadona Septya Anwar

Lampiran 3 Modul Ajar

Modul Ajar Akidah Akhlak

Informasi Umum

Nama Penyusun	: Maisyatur Rodhiyah
Institusi	: Sekolah Dasar
Tahun Penyusunan	: 2026
Jenjang Sekolah	: Sekolah dasar
Kelas	:VI
Mata Pelajaran	: Akidah Akhlak
Alokasi Waktu	: 2x35
Kompetensi Awal	: peserta didik mampu menjelaskan mengenai optimis, kompetitif, berpikir kritis, dinamis dan berorientasi masa depan

Profil Pelajar Pancasila dan Pelajar Rahmatan lil Alamin:

- Profil pelajar Pancasila yang ingin dicapai adalah: Beriman, bertaqwa, kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, berkibenekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis.
- Profil pelajar Rahmatan Lil Alamin yang ingin dicapai adalah: berkeadaban (ta'addub), keteladanan (qudwah), kewarganaan dan kebangsaan (muwatanah), mengambil jalan tengah (tawasut), Berimbang (tawazun), Kesetaraan (musawah), Musyawarah (syura), Toleransi (tasamuh).

Sarana Prasarana : ruang kelas, kertas Hvs, alat tulis, IFP

Target Peserta Didik : peserta didik reguler sekitar 25-35 peserta didik

Model Pembelajaran: Cooperativ Learning tipe jigsaw, bamboozle, metode tanya jawab, group investigation.

Kompetensi Inti

a. Tujuan Pembelajaran

- Peserta didik mampu menganalisis sikap optimis, kompetitif, berpikir kritis, dinamis dan berorientasi masa depan sehingga peserta didik dapat membedakan akhlak- akhlak yang harus diterapkan dan yang harus di jauhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran
- Peserta didik mampu membiasakan perilaku seperti sikap optimis, kompetitif, berpikir kritis, dinamis dan berorientasi masa depan seperti yang telah diajarkan agam islam
- Peserta didik mampu membangun sikap optimis, kompetitif, berpikir kritis, dinamis dan berorientasi masa depan sehingga dapat menghadapi tantangan pembelajaran dan kehidupan secara positif serta bertanggung jawab.

b. Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

- peserta didik mampu menjelaskan definisi optimis, kompetitif, berpikir kritis, dinamis dan berorientasi masa depan.
- peserta didik mampu mengidentifikasi dampak dari optimis, kompetitif, berpikir kritis, dinamis dan berorientasi masa depan
- peserta didik mampu menunjukkan perilaku dalam mengendalikan diri diberbagai situasi lingkungan sekolah dan rumah

c. Pemahaman Bermakna

- Peserta didik dapat menerapkan sikap optimis, kompetitif, berpikir kritis, dinamis dan berorientasi masa depan
- Peserta didik dapat mengambil hikmah dari sikap optimis, kompetitif, berpikir kritis, dinamis dan berorientasi masa depan

d. Pertanyaan pemantik

- Apa yang dimaksud dengan optimis, kompetitif, berpikir kritis, dinamis dan berorientasi masa depan?
- Apa lawan kata dari optimis?
- Sebutkan hikmah dari sikap optimis dan kompetitif!

e. Kegiatan Pembelajaran

PERTEMUAN PERTAMA

Kegiatan Pendahuluan

1. Peserta didik dan guru membuka dengan mengucapkan salam dan membaca surat al-fatihah
2. Peserta didik dan guru melakukan absensi untuk mengetahui siapa saja yang tidak hadir di kelas
3. Peserta didik dan guru melakukan persiapan untuk pelaksanaan pembelajaran, seperti merapikan buku dan tempat duduk
4. Peserta didik dan guru melakukan tanya jawab mengenai materi sebelumnya upaya untuk mereview materi sebelumnya dan mendengarkan penjelasan guru tentang tujuan pembelajaran hari ini
5. Peserta didik menjawab tes assesmen diagnostik kognitiv (review video) atau non kognitif atau bercerita tentang suasana hati peserta didik
6. Peserta didik mendiskusikan mengenai gambaran materi yang akan dipelajari

Kegiatan Inti

1. Peserta didik mengerjakan pretest yang telah diberikan
2. Peserta didik mendengarkan penjelasan singkat dari guru mengenai pembahasan materi hari ini
3. Peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok berisikan 8 anggota atau lebih untuk diberikan materi mengenai optimis, kompetitif, berpikir kritis, dinamis dan berorientasi masa depan
4. Peserta didik bekerja berkumpul dengan kelompok ahli untuk saling berdiskusi terkait sub materi yang mereka dapat.
5. Peserta didik dalam kelompok ahli kembali ke kelompok asal untuk menjelaskan materi mereka kepada teman kelompoknya
6. Peserta didik dengan kelompoknya masing-masing menyipkan presentasi untuk pertemuan minggu depan.

7. Peserta didik mendengarkan penjelasan tambahan yang disampaikan oleh guru
8. Peserta didik menanyakan kembali kepada guru mengenai materi yang belum dipahami

Kegiatan Penutup

1. Peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari hari ini
2. Peserta didik merefleksikan materi yang telah disampaikan
3. Peserta didik mendengarkan informasi terkait dengan materi yang akan datang
4. Peserta didik dan guru merapikan dan membersihkan kelas seperti semula
5. Peserta didik dan guru menutup kegiatan pembelajaran dengan do'a dan salam

PERTEMUAN KEDUA

Kegiatan Pendahuluan

1. Peserta didik dan guru membuka dengan mengucapkan salam dan membaca surat al-fatihah
2. Peserta didik dan guru melakukan absensi untuk mengetahui siapa saja yang tidak hadir di kelas
3. Peserta didik dan guru melakukan persiapan untuk pelaksanaan pembelajaran, seperti merapikan buku dan tempat duduk
4. Peserta didik dan guru melakukan tanya jawab mengenai materi sebelumnya upaya untuk mereview materi sebelumnya dan mendengarkan penjelasan guru tentang tujuan pembelajaran hari ini
5. Peserta didik menjawab tes assesmen diagnostik kognitiv (review video) atau non kognitif atau bercerita tentang suasana hati peserta didik

6. Peserta didik mendiskusikan mengenai gambaran materi yang akan dipelajari

Kegiatan Inti

1. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru mengenai aturan presentasi dan gamifikasi
2. Peserta didik maju setiap kelompok untuk menjelaskan materi kepada kelompok lainnya
3. Peserta didik dan guru menyiapkan IFP untuk melakukan gamifikasi
4. Peserta didik mulai gamifikasi dalam bentuk bamboozle dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada bersama dengan kelompoknya
5. Peserta didik yang telah selesai melakukan gamifikasi dan mendapatkan poin pada setiap kelompok
6. Peserta didik dan guru mengumumkan kelompok yang mendapatkan poin terbanyak dan mendapatkan penghargaan atau reward dari guru

Kegiatan Penutup

1. Peserta didik mendengarkan evaluasi yang diberikan oleh guru terkait pelaksanaan kegiatan pembelajaran
2. Peserta didik mendengarkan informasi terkait dengan materi yang akan datang
3. Peserta didik dan guru menutup kegiatan pembelajaran dengan do'a dan salam

f. Asesmen

- Asesmen diagnostik ialah melakukan tanya jawab
- Asesmen sumatif ialah mengerjakan soal obyektif (multiple choice)

g. Pengayaan dan Remedial

- Pengayaan: memberikan tambahan tugas meresume materi dan memberikannya tugas kembali
- Remedial: menjelaskan kembali materi yang belum dipahami atau dimengerti

Lampiran 4 Soal Pilihan Ganda Pretest dan Posttest

SOAL PILIHAN GANDA PRETEST AKIDAH AKHLAK KELAS VI SD MUHAMMADIYAH 1 KEDUNGGAJAL

Nama:

1. Dibawah ini mana sajakah yang termasuk perilaku terpuji, *kecuali*...
 - a. kompetitif
 - b. Angkuh
 - c. Berorientasi masa depan
 - d. Berfikir kritis
2. Optimis dalam Bahasa arab disebut. Makna daro roja' adalah...
 - a. Perasaan penuh harap bahwa Allah memberi yang terbaik
 - b. Rasa ragu dalam berusaha
 - c. Sifat tidak peduli terhadap masa depan
 - d. Perasaan cepat menyerah dalam menghadapi cobaan
3. makna dari kompetitif ialah...
 - a. Berbuat zalim
 - b. Menyerah kalah
 - c. Sombong atas kelebihan
 - d. Berlomba-lomba dalam kebaikan
4. Pengertian berfikir kritis yang tepat adalah...
 - a. Menerima semua informasi tanpa memeriksanya
 - b. Langsung menyebarkan berita karena ramai
 - c. Selalu curiga pada semua orang
 - d. Mencari informasi dengan teliti agar tidak terjebak pada kesalahan
5. Berorientasi masa depan adalah sikap...
 - a. Hanya menikmati hidup saat ini tanpa sebuah usaha
 - b. Malas mengerjakan tugas sekolah karena tidak penting
 - c. Bekerja keras di masa sekarang untuk mencapai cita-cita di masa depan
 - d. Menunda belajar sampai mendekati ujian
6. Ayat tentang berlomba-lomba dalam kebaikan terdapat pada surat...
 - a. An-nas
 - b. Al-ikhlas
 - c. Al-Baqarah ayat 148
 - d. Al-imron ayat 7
7. Rina tidak lulus ujian akidah akhlak, tetapi bersemangat belajar untuk ujian berikutnya. Sikap yang ditunjukkan rina adalah...
 - a. Optimis
 - b. Pesimis
 - c. Malas
 - d. Ragu-ragu
8. Ketika gagal memenangkan lomba pidato, hasan berkata: "tidak apa-apa, saya akan belajar lebih rajin untuk lomba berikutnya" pernyataan hasan mencerminkan sikap...
 - a. Pesimis
 - b. Kompetitif sehat
 - c. Malas
 - d. Tidak berfikir kritis
9. Perhatikan perilaku berikut:
 - 1) Sering menyerah sebelum mencoba

- 2) Selalu berusaha walau gagal
- 3) Menghindari persaingan dengan teman
- 4) Bermain mencoba

Manakah yang menunjukkan sikap optimis...

- a. 2 dan 3
- b. 2 dan 4
- c. 1 dan 3
- d. 3 dan 4

10. Sikap dinamis berarti seseorang...

- a. Senang memperbaiki diri dan terbuka dengan perubahan
- b. Cepat merasa puas dengan dirinya
- c. Tidak mau mencoba hal baru
- d. Menolak kritik dari orang lain

11. Perhatikan pernyataan berikut ini:

- 1) Mampu membedakan berita yang benar dan tidak benar
- 2) Mudah percaya dengan informasi yang ada di media sosial
- 3) Memikirkan alasan dan bukti sebelum mengambil Keputusan
- 4) Menyebar informasi tanpa mengecek terlebih dahulu

Yang termasuk manfaat berfikir kritis adalah...

- a. 1 dan 2
- b. 1 dan 3
- c. 2 dan 3
- d. 2 dan 4

12. Perhatikan pernyataan dibawah ini:

- 1) Bersungguh dalam berusaha dan belajar
- 2) Usaha yang dilakukan menjadi terarah menuju harapan masa depan
- 3) Mengatur waktu untuk bermain
- 4) Bermalas-malasan karena masih kecil

Yang menunjukkan manfaat dari berorientasi masa depan adalah...

- a. 1 dan 3
- b. 1 dan 4
- c. 1 dan 2
- d. 3 dan 4

13. Perhatikan pernyataan dibawah ini:

- 1) Kehidupan lebih terarah
- 2) Selalu semangat dalam melaksanakan tugas
- 3) Melakukan inovasi atau pembaharuan dalam ide dan gagasan
- 4) Mendapatkan ketenangan hati karena urusan diserahkan kepada Allah

Berdasarkan daftar di atas, manakah pernyataan yang termasuk hikmah optimis...

- a. 1 dan 2
- b. 1 dan 3
- c. 2 dan 3

d. 1 dan 4

14. Perhatikan pernyataan dibawah ini:

- 1) Selalu berusaha untuk menjadi lebih baik dalam segala hal
- 2) Termotivasi untuk berbuat kebajikan agar terlihat hebat
- 3) Menjalani kehidupan dengan penuh motivasi tinggi
- 4) Tidak mau menerima kelebihan orang lain

Berdasarkan daftar di atas, manakah pernyataan yang termasuk hikmah dari sikap kompetitif...

- a. 1 dan 2
- b. 1 dan 3
- c. 2 dan 3
- d. 2 dan 4

15. Mengapa sikap pesimis harus dihindari dalam kehidupan...

- a. Karena menjadikan seseorang lebih semangat
- b. Karena dapat membuat orang lebih berfikir kritis
- c. Karena menyebabkan malas, putus asa, dan tidak berkembang
- d. Karena membuat seseorang lebih berorientasi ke depan

16. Seorang siswa selalu membandingkan hasil belajarnya dengan temannya. Jika temannya lebih baik, ia akan berusaha mengejar dengan giat. Tetapi jika ia kalah, maka ia tidak menjaatuhkan temannya. Sikap tersebut menunjukkan...

- a. Kompetitif sehat yang harus diteladani
- b. Pesimis yang harus dihindari
- c. Egois yang harus dikurangi
- d. Dinamis yang berlebihan

17. Mengapa sikap berfikir kritis sangat penting bagi seorang pelajar...

- a. Agar mudah membantah pendapat orang lain
- b. Agar tidak perlu mematuhi perintah guru
- c. Agar mampu membedakan informasi benar dan salah
- d. Agar bisa menunda pekerjaan dengan alasan logis

18. Jika kamu memiliki teman yang selalu berkata, "aku tidak bisa, pasti gagal." Sikap yang sebaiknya kamu lakukan adalah...

- a. Menjauhinya agar tidak tertular sikap negative
- b. Menertawakannya karena kurang percaya diri
- c. Menyuruhnya berhenti sekolah
- d. Memberi semangat agar ia optimis dan berusaha kembali

19. Seorang siswa ingin sukses di masa depan, apa langkah yang harus ia lakukan...

- a. Tidak perlu belajar, cukup berharap pada nasib
- b. Menyusun rencana belajar dan bekerja keras mencapainya
- c. Menunda pekerjaan penting karena merasa masih muda
- d. Cepat menyerah jika rencana pertama gagal

20. Di kelas, proses belajar terasa membosankan karena semua siswa hanya mendengarkan guru menjelaskan. Agar pembelajaran menjadi lebih dinamis, Langkah yang sebaiknya dilakukan adalah...

- a. Mengusulkan metode belajar baru, misalnya menggunakan diskusi aktif dan game
- b. Tetap memakai cara lama meskipun tidak efektif
- c. Menyalahkan guru karena pembelajaran tidak menarik
- d. Menunggu teman lain menemukan cara belajar baru

Lampiran 5 Observasi

LEMBAR OBSERVASI SISWA KELAS VI SD MUHAMMADIYAH 1 KEDUNGGALAR

NO	NAMA	Optimis	Kompetitif Sehat	Berpikir Kritis	Berorientasi Masa Depan	Kerja Sama	Partisipasi Aktif	Tanggung Jawab
1	Afif Favian Atma Deva	4	3	3	3	4	4	4
2	Alfan Dino Octaviano	3	4	4	3	3	3	3
3	Alisha Khaira Wilda	4	3	3	4	3	3	3
4	Alvaro Dzaky Radjia K.	4	4	4	4	4	4	4
5	Arafka Krisyanda	4	3	3	3	4	3	3
6	Arka Biyan Khiri Al Walid	3	3	3	3	3	3	3
7	Athaillah Hanan Prasetyo	4	4	4	4	4	4	4
8	Berlinta Kirana Mubarak	4	3	3	3	4	4	4
9	Bunga Anggreini	4	4	4	4	4	4	4
10	Devlyn Septa Kirana	4	3	3	4	4	3	4
11	Dewa Dwi Budjana	3	4	3	3	3	4	3
12	Ghirmgam Haidar Arhab	3	4	4	3	3	3	3
13	Dzikri Waldan Ghani	4	3	3	3	3	4	3
14	Fauzan Billi Agusti Pratama	3	4	3	4	4	4	4
15	Febrina Riska Rahmawati	3	4	4	3	4	3	3
16	Fitri Rurohim	3	4	4	3	4	4	4
17	Kayla Rizki Destiana	4	3	3	3	4	3	4
18	Khaira Saffa Haura	3	4	4	4	4	4	4
19	Muhammad Rayhan Fahri A	4	4	3	4	3	3	4
20	Naura Putri Salsabilla	4	3	4	3	4	4	3
21	Razqa Dyra Zharif Anwar	4	3	4	4	3	4	3
22	Reza Wahyu Pratama	3	3	3	3	3	3	4

Dipindai dengan CamScanner

23	Rizki Nafiz Zanuvar	3	4	3	4	3	4	4
24	Suci Rohanatul Masuroh	4	4	4	4	4	4	4
25	Tomi Tri Rizqiano	4	4	4	3	4	4	3
26	Vicko Dio Pristanto	3	3	4	3	3	3	3
27	Yasmien Mufid Abidah	3	3	3	4	4	4	3
28	Zidna Lu'lul Maulida	4	3	4	3	3	3	4
29	Adinda Dwi Mulya K.	3	4	3	4	4	4	3
30	Alfreona Maytisa Pratiwi	4	3	4	3	4	4	3
31	Alkhalifi Zikri Agung Putra	3	4	3	4	4	4	4
32	Anindya Khanza Azzahra	3	3	3	4	4	4	3

Ngawi, 18 Januari 2025

Guru Mapel



Annisa Dhiya Azzahra S.Pd

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 6 Hasil Pretest Dan Posttest

NO	NAMA	Nilai pretest	Nilai Posttest
1	Afif Favian Atma Deva	75	95
2	Alfan Dino Octaviano	80	80
3	Alisha Khaira Wilda	35	80
4	Alvaro Dzaky Radjja K.	55	85
5	Arafka Krisyanda	70	75
6	Arka Biyan Khiri Al Walid	40	80
7	Athaillah Hanan Prasetyo	80	90
8	Berlinta Kirana Mubarak	65	75
9	Bunga Anggreini	75	80
10	Devlyn Septa Kirana	50	70
11	Dewa Dwi Budjana	40	70
12	Ghiringam Haidar Arhab	30	70
13	Dzikri Waldan Ghani	35	70
14	Fauzan Billi Agusti Pratama	50	75
15	Febrina Riska Rahmawati	90	95
16	Fitri Rurohim	40	85
17	Kayla Rizki Destiana	70	95
18	Khaira Saffa Haura	75	80
19	Muhammad Rayhan Fahri A	80	90
20	Naura Putri Salsabilla	65	95
21	Razqa Dyra Zharif Anwar	90	90
22	Reza Wahyu Pratama	55	90
23	Rizki Nafiz Zanuar	85	90
24	Suci Rohanatul Masruroh	70	75
25	Tomi Tri Rizqiano	30	70
26	Vicko Dio Pristanto	45	75
27	Yasmien Mufid Abidah	60	95
28	Zidna Lu'lull Maulida	60	85
29	Adinda Dwi Mulya K.	85	85
30	Alfreona Maytisa Pratiwi	65	85
31	Alkhalifi Zikri Agung Putra	45	95
32	Anindya Khanza Azzahra	30	90

Lampiran 7 r tabel

df = (N-2)	Tingkat signifikansi untuk uji satu arah				
	0.05	0.025	0.01	0.005	0.0005
	Tingkat signifikansi untuk uji dua arah				
	0.1	0.05	0.02	0.01	0.001
1	0.9877	0.9969	0.9995	0.9999	1.0000
2	0.9000	0.9500	0.9800	0.9900	0.9990
3	0.8054	0.8783	0.9343	0.9587	0.9911
4	0.7293	0.8114	0.8822	0.9172	0.9741
5	0.6694	0.7545	0.8329	0.8745	0.9509
6	0.6215	0.7067	0.7887	0.8343	0.9249
7	0.5822	0.6664	0.7498	0.7977	0.8983
8	0.5494	0.6319	0.7155	0.7646	0.8721
9	0.5214	0.6021	0.6851	0.7348	0.8470
10	0.4973	0.5760	0.6581	0.7079	0.8233
11	0.4762	0.5529	0.6339	0.6835	0.8010
12	0.4575	0.5324	0.6120	0.6614	0.7800
13	0.4409	0.5140	0.5923	0.6411	0.7604
14	0.4259	0.4973	0.5742	0.6226	0.7419
15	0.4124	0.4821	0.5577	0.6055	0.7247
16	0.4000	0.4683	0.5425	0.5897	0.7084
17	0.3887	0.4555	0.5285	0.5751	0.6932
18	0.3783	0.4438	0.5155	0.5614	0.6788
19	0.3687	0.4329	0.5034	0.5487	0.6652
20	0.3598	0.4227	0.4921	0.5368	0.6524
21	0.3515	0.4132	0.4815	0.5256	0.6402
22	0.3438	0.4044	0.4716	0.5151	0.6287
23	0.3365	0.3961	0.4622	0.5052	0.6178
24	0.3297	0.3882	0.4534	0.4958	0.6074
25	0.3233	0.3809	0.4451	0.4869	0.5974
26	0.3172	0.3739	0.4372	0.4785	0.5880
27	0.3115	0.3673	0.4297	0.4705	0.5790
28	0.3061	0.3610	0.4226	0.4629	0.5703
29	0.3009	0.3550	0.4158	0.4556	0.5620
30	0.2960	0.3494	0.4093	0.4487	0.5541
31	0.2913	0.3440	0.4032	0.4421	0.5465
32	0.2869	0.3388	0.3972	0.4357	0.5392
33	0.2826	0.3338	0.3916	0.4296	0.5322
34	0.2785	0.3291	0.3862	0.4238	0.5254
35	0.2746	0.3246	0.3810	0.4182	0.5189
36	0.2709	0.3202	0.3760	0.4128	0.5126
37	0.2673	0.3160	0.3712	0.4076	0.5066
38	0.2638	0.3120	0.3665	0.4026	0.5007
39	0.2605	0.3081	0.3621	0.3978	0.4950
40	0.2573	0.3044	0.3578	0.3932	0.4896
41	0.2542	0.3008	0.3536	0.3887	0.4843
42	0.2512	0.2973	0.3496	0.3843	0.4791
43	0.2483	0.2940	0.3457	0.3801	0.4742
44	0.2455	0.2907	0.3420	0.3761	0.4694
45	0.2429	0.2876	0.3384	0.3721	0.4647
46	0.2403	0.2845	0.3348	0.3683	0.4601
47	0.2377	0.2816	0.3314	0.3646	0.4557
48	0.2353	0.2787	0.3281	0.3610	0.4514
49	0.2329	0.2759	0.3249	0.3575	0.4473
50	0.2306	0.2732	0.3218	0.3542	0.4432

Lampiran 8 t tabel

Critical values of t for two-tailed tests

Significance level (α)

Degrees of freedom (df)	.2	.15	.1	.05	.025	.01	.005	.001
1	3.078	4.165	6.314	12.706	25.452	63.657	127.321	636.619
2	1.886	2.282	2.920	4.303	6.205	9.925	14.089	31.599
3	1.638	1.924	2.353	3.182	4.177	5.841	7.453	12.924
4	1.533	1.778	2.132	2.776	3.495	4.604	5.598	8.610
5	1.476	1.699	2.015	2.571	3.163	4.032	4.773	6.869
6	1.440	1.650	1.943	2.447	2.969	3.707	4.317	5.959
7	1.415	1.617	1.895	2.365	2.841	3.499	4.029	5.408
8	1.397	1.592	1.860	2.306	2.752	3.355	3.833	5.041
9	1.383	1.574	1.833	2.262	2.685	3.250	3.690	4.781
10	1.372	1.559	1.812	2.228	2.634	3.169	3.581	4.587
11	1.363	1.548	1.796	2.201	2.593	3.106	3.497	4.437
12	1.356	1.538	1.782	2.179	2.560	3.055	3.428	4.318
13	1.350	1.530	1.771	2.160	2.533	3.012	3.372	4.221
14	1.345	1.523	1.761	2.145	2.510	2.977	3.326	4.140
15	1.341	1.517	1.753	2.131	2.490	2.947	3.286	4.073
16	1.337	1.512	1.746	2.120	2.473	2.921	3.252	4.015
17	1.333	1.508	1.740	2.110	2.458	2.898	3.222	3.965
18	1.330	1.504	1.734	2.101	2.445	2.878	3.197	3.922
19	1.328	1.500	1.729	2.093	2.433	2.861	3.174	3.883
20	1.325	1.497	1.725	2.086	2.423	2.845	3.153	3.850
21	1.323	1.494	1.721	2.080	2.414	2.831	3.135	3.819
22	1.321	1.492	1.717	2.074	2.405	2.819	3.119	3.792
23	1.319	1.489	1.714	2.069	2.398	2.807	3.104	3.768
24	1.318	1.487	1.711	2.064	2.391	2.797	3.091	3.745
25	1.316	1.485	1.708	2.060	2.385	2.787	3.078	3.725
26	1.315	1.483	1.706	2.056	2.379	2.779	3.067	3.707
27	1.314	1.482	1.703	2.052	2.373	2.771	3.057	3.690
28	1.313	1.480	1.701	2.048	2.368	2.763	3.047	3.674
29	1.311	1.479	1.699	2.045	2.364	2.756	3.038	3.659
30	1.310	1.477	1.697	2.042	2.360	2.750	3.030	3.646
40	1.303	1.468	1.684	2.021	2.329	2.704	2.971	3.551
50	1.299	1.462	1.676	2.009	2.311	2.678	2.937	3.496
60	1.296	1.458	1.671	2.000	2.299	2.660	2.915	3.460
70	1.294	1.456	1.667	1.994	2.291	2.648	2.899	3.435
80	1.292	1.453	1.664	1.990	2.284	2.639	2.887	3.416
100	1.290	1.451	1.660	1.984	2.276	2.626	2.871	3.390
1000	1.282	1.441	1.646	1.962	2.245	2.581	2.813	3.300
Infinite	1.282	1.440	1.645	1.960	2.241	2.576	2.807	3.291

Lampiran 9 Kegiatan Penelitian





Lampiran 10 Biodata Mahasiswa



Nama : Maisyatur Rodhiyah

Nim : 220101110199

Tempat, Tanggal Lahir : Ngawi, 06 Oktober 2002

Fakultas/Prodi : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Agama Islam

Tahun Masuk : 2022

No. Hp : 081358987794

Email : maisyatur46@gmail.com

Alamat : Dsn. Sumberagung Rt.12 Rw.01, Ds. Jatigembo, Kec. Kedunggalar, Kab. Ngawi

Riwayat Pendidikan : 2007-2009 TK Aisyiah

2009-2015 SD Muhammadiyah 1 Kedunggalar

2015-2021 Gontor Putri Kampus 4

2022-Sekarang UIN Maulana Malik Ibrahim Malang