

Pengaruh Gamifikasi Terhadap Peningkatan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Arab Kelas VI di MI Muhammadiyah 2 Kedungbanteng

Oleh:

Lily Alamanda

Dosen Pembimbing:

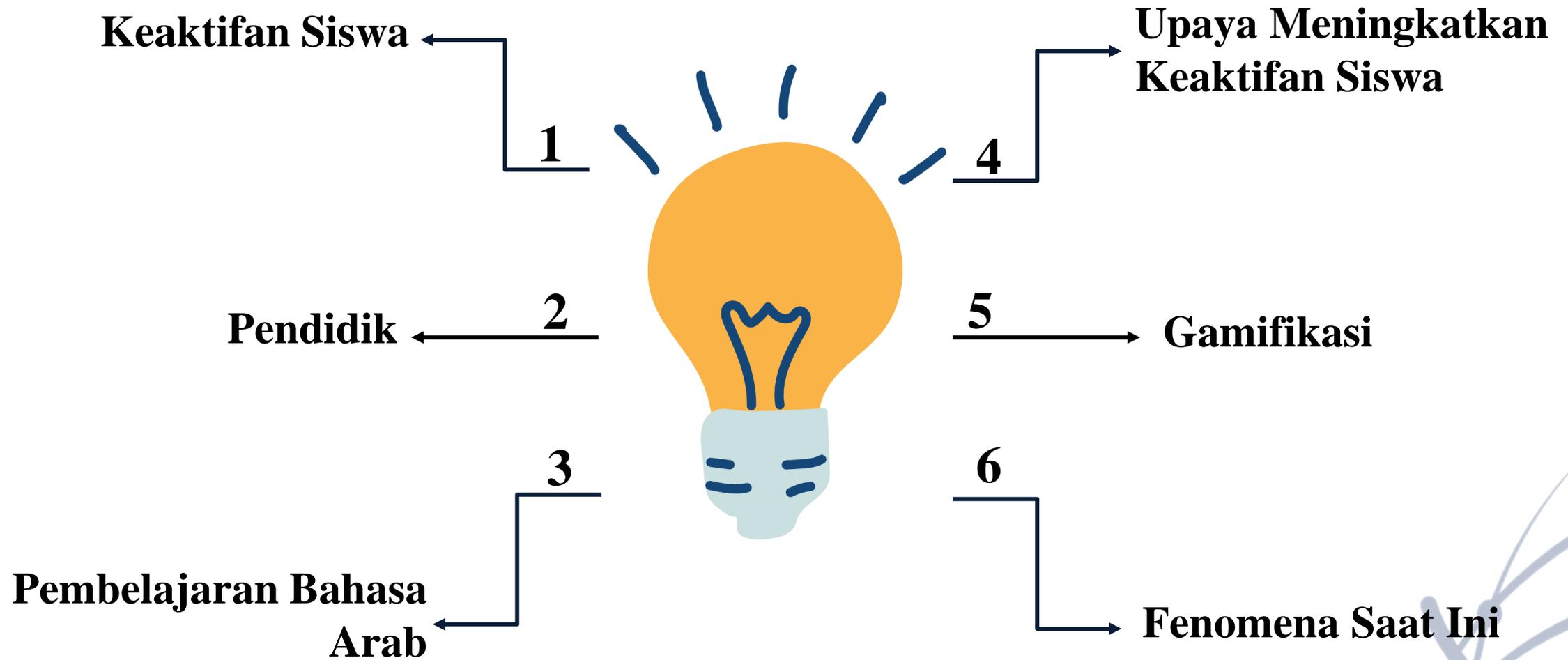
Najih Anwar, S.Ag., M.Pd.I.

Progam Studi Pendidikan Bahasa Arab

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Juni, 2023

Pendahuluan



Tujuan Penelitian (Rumusan Masalah)

1. Mencari **pengaruh dan besar pengaruh** gamifikasi terhadap peningkatan keaktifan siswa
2. Mencari **hubungan keeratan** antara gamifikasi dan peningkatan keaktifan siswa

Metode

KUANTITATIF

Pre-Experimental One Shoot Case Study

Populasi dan Sampel

Populasi siswa MI Muhammadiyah 2 Kedungbanteng, 126 Siswa

Sampel penelitian adalah siswa kelas VI, 17 Siswa

Jenis Data

Data Kuantitatif

Data Kualitatif

Pengumpulan Data

Angket

Observasi

Dokumentasi

Analisis Data

- Uji Korelasi Pearson Product Moment
- Uji Regresi Linier Sederhana

↓
SPSS Versi 19

Hasil

Rincian hasil kenaikan keaktifan disajikan dalam per indicator, sebagai berikut:

Siswa terlibat dalam kegiatan visual	Menyiapkan pelajaran Memperhatikan guru Mengerjakan tugas	75% → 87%
Siswa terlibat dalam kegiatan lisan	Aktif bertanya Berani menjawab pertanyaan Berani mengemukakan pendapat	55.5% → 75.5%
Siswa terlibat dalam kegiatan mendengarkan	Mendengarkan penjelasan guru Menyimak materi pelajaran Mengindahkan arahan guru	75% → 88%
Siswa terlibat dalam kegiatan menulis	Mencatat materi Mengerjakan tugas Membuat rangkuman materi	74% → 83%
Aspek mental	Mengingat pelajaran Terlibat pemecahan masalah	58% → 77%
Aspek emosional	Bersemangat mengikuti pelajaran	60% → 79%

Hasil

Distribusi angket keaktifan siswa ketika sebelum dan sesudah diterapkan gamifikasi pembelajaran

	Sebelum	Sesudah
N		
Valid	17	17
Missing	0	0
Mean	68.94	82.76
Std. Error of Mean	3.392	1.765
Median	72.00	83.00
Mode	72 ^a	83 ^a
Std. Deviation	13.984	7.276
Variance	195.559	52.941
Skewness	-.733	.224
Std. Error of Skewness	.550	.550
Kurtosis	-.137	-.586
Std. Error of Kurtosis	1.063	1.063
Range	48	25
Minimum	40	72
Maximum	88	97
Sum	1172	1407

Hasil

Uji Korelasi *Pearson Product Moment*

Tabel 5. Correlations

		Gamifikasi	Keaktifan
Gamifikasi	Pearson Correlation	1	.924**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	17	17
Keaktifan	Pearson Correlation	.924**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	17	17

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

- Nilai koefisien korelasi sebesar 0.924 yang berada pada interval 0.80-1.000, maka skala tersebut termasuk ke dalam kategori **sangat kuat**.
- Hasil uji korelasi pada tabel 5 diketahui nilai signifikansi $0.000 < 0.05$, hal tersebut mengandung arti terdapat **hubungan** antara gamifikasi dan keaktifan.

Tabel 1. Pedoman Interpretasi Koefisien Korelasi

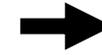
Nilai Korelasi	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat kuat

Hasil

Uji Regresi Linier Sederhana

Tabel 6. Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.924 ^a	.853	.843	2.87902



Hasil koefisien determinasi (R Square) sebesar 0.853 yang mengandung arti bahwa gamifikasi memberikan pengaruh sebesar 85.3%.

a. Predictors: (Constant), Gamifikasi

Tabel 7. Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
	B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1. (Constant)	3.919	8.473		.462	.650
Gamifikasi	.986	.106	.924	9.338	.000

a. Dependent Variabel: Keaktifan

Hasil signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$ dan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ $9.338 > 2.131$, maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data, **gamifikasi** pembelajaran memberikan pengaruh terhadap keaktifan siswa yakni pada tingkatan **Sangat kuat** atau lebih spesifik pada presentase **85.3%**. Angka tersebut menunjukkan bahwa gamifikasi pembelajaran dapat membuat siswa lebih **antusias** dan **semangat** terlibat pada aktivitas kelas. Penerapan gamifikasi **menambah variasi** dalam manajemen kelas **agar tidak membosankan**.

Temuan Penting Penelitian

1. Gamifikasi pembelajaran di kelas merupakan pembaruan dari gamifikasi yang memanfaatkan konstruksi teknologi.
2. Konsep penerapan gamifikasi pembelajaran di kelas disesuaikan dengan kebutuhan siswa Sekolah Dasar yang belum secara aktif menggunakan gawai atau *smartphone*.
3. Gamifikasi pembelajaran memberikan pengaruh terhadap peningkatan keaktifan siswa sebesar 85.3% atau memberikan pengaruh pada kategori sedang.

Manfaat Penelitian

- ☑ **Manfaat bagi siswa** yaitu dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai pembelajaran secara aktif, kreatif, dan menyenangkan melalui gamifikasi.
- ☑ **Manfaat bagi pendidik atau calon pendidik** diharapkan dapat menambah pengetahuan dan sumbangan pemikiran tentang meningkatkan keaktifan siswa melalui gamifikasi.
- ☑ **Manfaat bagi peneliti** diharapkan dapat menjadi sarana yang bermanfaat dalam meningkatkan keaktifan siswa melalui gamifikasi.
- ☑ Sebagai pijakan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan peningkatan keaktifan siswa serta menjadi bahan kajian lebih lanjut.

Referensi

M. Febriana, H. Al, B. Subali, and A. Rusilowati, “Penerapan model pembelajaran Inquiry Pictorial Riddle untuk meningkatkan keaktifan siswa,” *Jurnal Pendidikan Fisika dan Keilmuan (JPFK)*, vol. 4, no. 2, pp. 6–12, 2018, doi: 10.2572/jpfk.v4i2.1879.

I. Yunitasari and A. T. A. Hardini, “Penerapan Model PBL Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu*, vol. 5, no. 4, pp. 1700–1708, 2021, [Online]. Available: <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/983>

‘Abdu Al-Rahman Bin Ibrahim Al-Fauzan, *Ida’at Li Mu’allimiy Al-Lughah Al-’Arabiyyah Li Ghairi Al-Natiqina Bi Ha*.

D. Nalole, “Meningkatkan Keterampilan Berbicara (Maharah al-Kalam) Melalui Metode Muhadatsah dalam Pembelajaran Bahasa Arab,” *Jurnal Al Minhaj: Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 1, no. 1, pp. 129–145, 2018.

S. R. Jasni, S. Zailani, and H. Zainal, “Pendekatan Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab,” *Journal of Fatwa Management and Research*, pp. 358–367, 2019, doi: 10.33102/jfatwa.vol13no1.165.

H. Jusuf, “Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran,” *Jurnal TICOM*, vol. 5, no. 1, pp. 1–6, 2016, [Online]. Available: <https://media.neliti.com/media/publications/92772-ID-penggunaan-gamifikasi-dalam-proses-pembe.pdf>

Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Cetakan ke. Bandung: ALFABETA, 2020.

Musfiqon, *Panduan Lengkap: Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya, 2016.

M. B. U. B. Arifin and Aunillah, *Buku Ajar Statistik Pendidikan*. Sidoarjo: UMSIDA Press, 2021. [Online]. Available: <https://press.umsida.ac.id/index.php/umsidapress/article/view/978-623-6292-33-4>

