



Pengaruh Penggunaan Gamifikasi "Gimkit" Terhadap Kemampuan Bernalar Siswa Dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadis di Kelas 10 MA Tarbiyatul Banin Banat Jetak Montong

Nur Akhid Dul Khusna¹ Much Machfud Arif²

¹⁻² Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama (IAINU) Tuban

nurakhidkhusna@gmail.com ¹ machfud.tuban@gmail.com ²

ARTICLE INFO

Article history:

Received 1 Juli 2026

Revised 15 Juli 2026

Accepted 20 Juli 2026

Available online 22 Juli 2026

Kata Kunci:

Gafikasi, Gimkit, Kemampuan Bernalar Siswa, Pembelajaran Al-quran Hadis

Keywords:

Gamification, Gimkit, Students' Reasoning Skills, Al-Qur'an and Hadith Instruction

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

Copyright © 2025 by Author. Published by Universitas Garut.

ABSTRAK

Masalah penelitian ini adalah menjelaskan pengaruh penggunaan gamifikasi dengan menggunakan gimkit sebagai media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Al-Qur'an hadis terhadap kemampuan bernalar siswa pada kelas 10 di MA Tabiyatul banin banat Jetak Montong pada tahun pelajaran 2025/2026. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan jawaban terhadap rumusan masalah (1) Bagaimana tingkat kemampuan bernalar siswa sebelum dan sesudah penerapan gamifikasi gimkit pada pembelajaran Al-Qur'an hadis 10 MA Tarbiyatul Banin Banat Jetak Montong pada pre-test? (2) Bagaimana penerapan gamifikasi gimkit terhadap kemampuan bernalar siswa dalam pembelajaran Al-Qur'an hadis di kelas 10 MA Tarbiyatul Banin Banat Jetak Montong? (3) Apakah ada pengaruh yang signifikan dari penerapan gamifikasi gimkit terhadap kemampuan bernalar siswa dalam pembelajaran Al-Qur'an hadis di kelas 10 MA Tarbiyatul Banin Banat Jetak Montong?. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif Dan menggunakan pendekatan eksperimen semu (quasi-experimental design) merupakan pendekatan penelitian yang menyerupai eksperimen murni dengan manipulasi variabel independen dan kelompok kontrol, tetapi tanpa pengacakan acak subjek karena keterbatasan etis atau praktis seperti kelas sekolah yang sudah terbentuk. Hasil penelitian menunjukkan (1) Berdasarkan hasil analisis data, diketahui bahwa kemampuan bernalar siswa sebelum diberi perlakuan masih dalam kategori sedang. Hal ini ditunjukkan oleh rata-rata skor pretest kelas eksperimen sebesar 59,06 dan kelas kontrol sebesar 59,71. Perbedaan yang relatif kecil menunjukkan bahwa kedua

kelompok memiliki kondisi awal yang sebanding sehingga cocok digunakan sebagai subjek penelitian eksperimen. (2) Gimkit menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif dibandingkan pembelajaran konvensional. Antusiasme ini menghasilkan peningkatan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran (3) Berdasarkan hasil pengujian hipotesis menggunakan Uji-t, diperoleh bukti empiris penggunaan gamifikasi Gimkit memiliki pengaruh signifikan terhadap kemampuan bernalar siswa. Hasil Paired Sample t-Test menunjukkan nilai signifikansi 0,001 ($p < 0,05$) dengan nilai t terhitung sebesar -21,99. Dan, hasil Independent Sample t-Test menunjukkan nilai signifikansi 0,003 ($p < 0,05$) dengan nilai t terhitung sebesar 2,932. Temuan ini menunjukkan perbedaan signifikan dalam kemampuan bernalar antara kelas eksperimen dan kontrol setelah perlakuan. Dengan demikian Hipotesis alternatif (H_a) diterima dan Hipotesis nihil (H_0) ditolak.

ABSTRACT

This study aims to explain the effect of using gamification—specifically the Gimkit platform—as a learning medium in Al-Qur'an Hadith instruction on the reasoning abilities of 10th-grade students at MA Tarbiyatul Banin Banat Jetak Montong during the 2025/2026 academic year. The study seeks to answer the following research questions: (1) What were the students' reasoning ability levels before and after the implementation of Gimkit gamification in Al-Qur'an Hadith lessons? (2) How was Gimkit gamification implemented regarding students' reasoning abilities in Al-Qur'an Hadith lessons? (3) Is there a significant effect of implementing Gimkit gamification on students' reasoning abilities in Al-Qur'an Hadith lessons? This study employs a quantitative method using a quasi-experimental design—an approach resembling a true experiment involving the manipulation of independent variables and the use of a control group, but lacking random assignment of subjects due to ethical or practical constraints, such as pre-existing school classes. The research results indicate that: (1) Data analysis revealed that students' reasoning abilities prior to the intervention fell into the moderate category. This was evidenced by average pre-test scores of 59.06 for the experimental group and 59.71 for the control group. The relatively small difference suggests that both groups shared comparable baseline conditions, making them suitable subjects for

experimental research. (2) Gimkit fosters a more active learning environment compared to conventional instruction; this enthusiasm led to increased student participation in the learning process. (3) Hypothesis testing using the t-test provided empirical evidence that the use of Gimkit gamification has a significant effect on students' reasoning abilities. The Paired Sample t-test results showed a significance value of 0.001 ($p < 0.05$) with a calculated t-value of -21.99. Meanwhile, the Independent Sample t-test results showed a significance value of 0.003 ($p < 0.05$) with a calculated t-value of 2.932. These findings indicate a significant difference in reasoning ability between the experimental and control classes following the treatment. Thus, the alternative hypothesis (H_a) is accepted, and the null hypothesis (H_0) is rejected..

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan. Pendidikan tidak lagi hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga diarahkan pada pembentukan keterampilan berpikir, kreativitas, kemampuan beradaptasi, dan pemecahan masalah. Salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki peserta didik di era digital adalah kemampuan bernalar, yaitu kemampuan menganalisis informasi, mengevaluasi, serta mengambil keputusan secara logis dalam menghadapi berbagai persoalan kehidupan (Anwar et al., 2024; Wiwin et al., 2025).

Namun, kemampuan bernalar siswa di Indonesia masih tergolong rendah. Hasil Programme for International Student Assessment (PISA) 2022 menunjukkan bahwa skor literasi membaca, matematika, dan sains Indonesia masih berada di bawah rata-rata OECD. Sebagian besar siswa belum mencapai kompetensi minimum dalam menyelesaikan masalah yang membutuhkan penalaran, analisis, dan evaluasi. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum sepenuhnya mampu mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik (Wiwin et al., 2025).

Rendahnya kemampuan bernalar dipengaruhi oleh pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Metode ceramah dan pemberian tugas membuat siswa cenderung pasif, kurang memiliki kesempatan berdiskusi, bertanya, maupun mengeksplorasi pengetahuan secara mandiri. Selain itu, keterbatasan sumber belajar, kesiapan guru, dan rendahnya kepercayaan diri siswa juga menjadi kendala dalam penerapan pembelajaran yang mendorong kemampuan berpikir kritis dan bernalar (Karnilah & Kurnia Fitri, 2024; Sundahry & Yantoro, 2025).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menantang. Salah satu alternatif yang banyak dikembangkan adalah gamifikasi, yaitu penerapan elemen permainan seperti poin, level, tantangan, dan penghargaan ke dalam proses pembelajaran. Gamifikasi mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta minat belajar siswa sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan sekaligus mendorong kemampuan berpikir yang lebih mendalam apabila dirancang dengan baik (Meilina, 2023; Sudirman & Abdul Djawad, 2024).

Salah satu platform gamifikasi yang berkembang saat ini adalah Gimkit. Platform berbasis web ini memungkinkan guru menyajikan pembelajaran interaktif secara real time melalui kuis, bank soal, serta sistem penghargaan yang menarik. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa Gimkit mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan suasana belajar yang lebih aktif sehingga berpotensi mendukung pengembangan kemampuan bernalar siswa (Agustina et al., 2024).

Dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis, penggunaan media berbasis teknologi sangat relevan karena mata pelajaran ini tidak hanya menekankan hafalan, tetapi juga pemahaman, analisis, dan penghayatan terhadap nilai-nilai Islam. Namun, proses pembelajaran masih

didominasi metode ceramah sehingga siswa kurang memperoleh kesempatan untuk mengeksplorasi makna ayat dan hadis secara aktif (Hakim & Arifin, 2025).

Kondisi tersebut juga ditemukan di MA Tarbiyatul Banin Banat Jetak. Meskipun telah menerapkan Kurikulum Merdeka yang dipadukan dengan kurikulum pesantren, proses pembelajaran Al-Qur'an Hadis masih didominasi metode konvensional. Dampaknya, keaktifan, minat belajar, serta kemampuan memahami materi siswa belum berkembang secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran melalui penerapan gamifikasi menggunakan Gimkit.

Meskipun demikian, implementasi gamifikasi di madrasah masih menghadapi berbagai tantangan, seperti keterbatasan fasilitas, kompetensi digital guru, dan anggapan bahwa permainan dapat mengurangi kesakralan materi agama. Padahal, apabila dirancang sesuai dengan nilai-nilai Islam, gamifikasi dapat menjadi media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan aktivitas belajar sekaligus kemampuan bernalar siswa (Sundahry & Yantoro, 2025).

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media gamifikasi seperti Kahoot, Quizizz, dan Wordwall efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Akan tetapi, penelitian mengenai penggunaan Gimkit dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis, khususnya yang berfokus pada kemampuan bernalar siswa di lingkungan madrasah, masih sangat terbatas. Kondisi ini menunjukkan adanya research gap yang perlu dikaji lebih lanjut (F. Fathiani, 2025).

Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan Gimkit sebagai media pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar, tetapi juga mengembangkan kemampuan bernalar melalui pendekatan konstruktivisme dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoretis maupun praktis dalam pengembangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis teknologi.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian mengenai pengaruh penggunaan gamifikasi Gimkit terhadap kemampuan bernalar siswa menjadi penting untuk dilakukan. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan bukti empiris sekaligus rekomendasi bagi guru Pendidikan Agama Islam dalam mengembangkan pembelajaran yang inovatif, menarik, dan bermakna. Oleh karena itu, peneliti mengangkat judul "Pengaruh Penggunaan Gamifikasi Gimkit terhadap Kemampuan Bernalar Siswa dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadis di Kelas X MA Tarbiyatul Banin Banat Jetak Montong."

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi experimental (eksperimen semu) menggunakan model pretest-posttest control group design. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian bertujuan menguji pengaruh penggunaan gamifikasi Gimkit terhadap kemampuan bernalar siswa melalui analisis data numerik. Desain eksperimen semu digunakan karena subjek penelitian berasal dari kelas yang telah terbentuk sehingga tidak memungkinkan dilakukan pengacakan sampel secara penuh. Penelitian melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan Gimkit dan kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran secara konvensional (Abraham & Supriyati, 2022; Dela Fahiran Pandiangan & Meyniar Albina, 2025).

Penelitian dilaksanakan di MA Tarbiyatul Banin Banat Jetak Montong, Kabupaten Tuban, Jawa Timur, pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X yang berjumlah 31 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling, yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan kesetaraan kemampuan akademik dan kesamaan jadwal pembelajaran. Berdasarkan hasil koordinasi dengan guru mata pelajaran, kelas X-A ditetapkan sebagai kelompok eksperimen dan kelas X-B sebagai kelompok kontrol (Candra Susanto et al., 2024; Sugiyono, 2019).

Instrumen penelitian terdiri atas tes kemampuan bernalar, lembar observasi, dan dokumentasi. Tes berbentuk soal uraian dan pilihan ganda beralasan yang mengacu pada indikator Higher Order Thinking Skills (HOTS) untuk mengukur kemampuan bernalar siswa melalui pretest dan posttest. Lembar observasi digunakan untuk mengamati keaktifan, partisipasi, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan, daftar hadir, perangkat pembelajaran, dan dokumen pendukung lainnya (Ardiansyah et al., 2023; Setiawan et al., 2020).

Prosedur penelitian diawali dengan observasi awal untuk mengetahui kondisi pembelajaran Al-Qur'an Hadis di sekolah, dilanjutkan dengan penyusunan perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian. Selanjutnya kedua kelompok diberikan pretest, kemudian kelompok eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan gamifikasi Gimkit, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional. Setelah perlakuan selesai, kedua kelompok diberikan posttest, disertai observasi selama proses pembelajaran dan pengumpulan dokumentasi sebagai data pendukung (Jailani et al., 2023).

Data penelitian dianalisis secara kuantitatif menggunakan bantuan perangkat lunak statistik. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen, serta uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk karena jumlah sampel kurang dari 50 responden. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Paired Sample t-Test untuk mengetahui perbedaan kemampuan bernalar sebelum dan sesudah perlakuan pada masing-masing kelompok, serta Independent Sample t-Test untuk membandingkan hasil posttest antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pengambilan keputusan didasarkan pada taraf signifikansi 0,05, sehingga dapat diketahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan gamifikasi Gimkit terhadap kemampuan bernalar siswa (Marwinda & Danardono, 2024; Ayu Rahmani & Fikri Hamdani, 2025).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dilakukan di MA Tarbiyatul Banin Banat Jetak Montong menunjukkan adanya perbedaan kemampuan bernalar siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Penelitian melibatkan 14 siswa pada kelas kontrol dan 17 siswa pada kelas eksperimen. Pengukuran dilakukan melalui tes pretest untuk mengetahui kemampuan awal dan posttest untuk mengetahui kemampuan setelah proses pembelajaran.

Pada kelas kontrol, diperoleh rata-rata nilai pretest sebesar 59,71 dengan nilai terendah 49 dan tertinggi 69. Setelah mengikuti pembelajaran menggunakan metode konvensional, rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 70,21, dengan nilai terendah 60 dan tertinggi 81. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional tetap memberikan peningkatan hasil belajar, meskipun belum terlalu besar.

Distribusi frekuensi kelas kontrol memperlihatkan bahwa sebelum pembelajaran sebagian besar siswa berada pada interval nilai 65–69 sebanyak 35,71%. Setelah pembelajaran, distribusi nilai bergeser ke interval yang lebih tinggi, yaitu 60–64 sebesar 35,71%, bahkan terdapat siswa yang memperoleh nilai pada interval 80–84. Pergeseran tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

Pada kelas eksperimen, rata-rata nilai pretest sebesar 59,06, dengan nilai terendah 50 dan tertinggi 69. Setelah diberikan perlakuan menggunakan gamifikasi Gimkit, rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 77,29, dengan nilai terendah 66 dan tertinggi 88. Kenaikan rata-rata sebesar 18,23 poin menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Distribusi frekuensi pada kelas eksperimen juga mengalami perubahan yang cukup signifikan. Sebelum perlakuan, sebagian besar siswa berada pada interval nilai 54–57 sebanyak 29,41%. Setelah pembelajaran menggunakan Gimkit, mayoritas siswa berpindah ke interval 76–80 sebesar 29,41%, bahkan terdapat siswa yang mencapai interval 86–90. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan Gimkit mampu mendorong peningkatan kemampuan bernalar siswa secara lebih optimal.

Sebelum analisis lebih lanjut dilakukan, instrumen penelitian diuji validitasnya menggunakan korelasi Pearson Product Moment. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh butir soal memiliki nilai korelasi dengan skor total antara 0,523–0,887 dengan nilai signifikansi kurang dari 0,05. Dengan demikian, seluruh 10 butir soal dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

Selanjutnya dilakukan uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha. Hasil analisis memperoleh nilai 0,774, yang berada di atas batas minimal 0,70. Nilai tersebut menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat konsistensi internal yang baik sehingga mampu memberikan hasil pengukuran yang stabil dan dapat dipercaya dalam mengukur kemampuan bernalar siswa.

Uji normalitas data dilakukan menggunakan Shapiro-Wilk karena jumlah sampel kurang dari 50 responden. Pada kelas eksperimen diperoleh nilai signifikansi 0,753 untuk pretest dan 0,934 untuk posttest. Sementara pada kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi 0,236 untuk pretest dan 0,327 untuk posttest. Seluruh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, sehingga data pada kedua kelas dinyatakan berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil deskriptif tersebut, terlihat bahwa kedua kelompok sama-sama mengalami peningkatan nilai setelah pembelajaran. Namun demikian, peningkatan yang terjadi pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi Gimkit memberikan dampak yang lebih besar terhadap peningkatan kemampuan bernalar siswa dibandingkan pembelajaran konvensional.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi Gimkit dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis mampu meningkatkan kemampuan bernalar siswa. Temuan ini diperkuat oleh peningkatan rata-rata nilai, perubahan distribusi skor ke kategori yang lebih tinggi, serta hasil pengujian instrumen yang valid, reliabel, dan memenuhi asumsi normalitas. Oleh karena itu, Gimkit dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif yang efektif untuk meningkatkan kemampuan bernalar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis.

Tingkat Kemampuan Bernalar Siswa Sebelum dan Sesudah Penerapan Gamifikasi Gimkit

Kemampuan bernalar merupakan salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki peserta didik pada abad ke-21. Dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis, kemampuan bernalar tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menghafal ayat atau hadis, tetapi juga mencakup kemampuan memahami makna, menganalisis kandungan, menghubungkan konsep dengan kehidupan sehari-hari, serta menarik kesimpulan secara logis. Kemampuan ini menjadi bagian dari keterampilan berpikir tingkat tinggi (Higher Order Thinking Skills/HOTS) yang sangat diperlukan untuk membentuk peserta didik yang mampu berpikir kritis dan mengambil keputusan berdasarkan informasi yang benar (Ennis, 2015; Hendrayadi et al., 2023).

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa kemampuan bernalar siswa sebelum diberikan perlakuan menggunakan gamifikasi Gimkit masih berada pada kategori sedang. Hal tersebut terlihat dari nilai rata-rata pretest kelas eksperimen sebesar 59,06, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata 59,71. Perbedaan nilai yang relatif kecil menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua kelompok hampir sama sehingga layak dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kondisi ini juga menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan, sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam menganalisis materi Al-Qur'an Hadis secara mendalam dan lebih banyak mengandalkan kemampuan menghafal dibandingkan memahami isi kandungan materi. Hasil tersebut sesuai dengan data penelitian yang menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua kelas berada pada kondisi yang sebanding.

Rendahnya kemampuan bernalar siswa sebelum diberikan perlakuan dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang selama ini masih didominasi metode ceramah. Pembelajaran yang berpusat pada guru menyebabkan siswa cenderung menjadi penerima informasi secara pasif sehingga kesempatan untuk menganalisis, berdiskusi, maupun memecahkan masalah menjadi terbatas. Kondisi demikian menyebabkan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan bernalar siswa tidak berkembang secara optimal (Karnilah & Kurnia Fitri, 2024; Purwanto et al., 2023).

Setelah pembelajaran menggunakan gamifikasi Gimkit diterapkan pada kelas eksperimen, kemampuan bernalar siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Melalui aktivitas permainan edukatif, siswa dituntut untuk memahami soal, menganalisis pilihan jawaban, serta mengambil keputusan secara cepat dan tepat. Karakteristik soal yang disusun tidak hanya mengukur kemampuan mengingat materi, tetapi juga mengembangkan kemampuan menganalisis makna ayat maupun hadis sehingga siswa terlatih menggunakan kemampuan berpikir tingkat tinggi (Agustina et al., 2024; Malik Saif Ababil et al., 2025).

Peningkatan kemampuan bernalar tersebut juga dipengaruhi oleh adanya sistem feedback langsung yang dimiliki Gimkit. Setiap jawaban yang diberikan siswa akan memperoleh umpan balik secara otomatis sehingga siswa dapat mengetahui kesalahan yang dilakukan dan segera memperbaikinya pada soal berikutnya. Mekanisme tersebut menjadikan proses belajar berlangsung secara berkelanjutan melalui pengalaman langsung sehingga pemahaman konsep menjadi lebih kuat dibandingkan pembelajaran konvensional (Saputro & Salam, 2024; Hasanah, 2024).

Selain memberikan umpan balik secara langsung, Gimkit juga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui berbagai elemen permainan seperti poin, level, leaderboard, penghargaan, dan kompetisi yang sehat. Suasana pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga siswa lebih antusias mengikuti proses pembelajaran. Ketika motivasi belajar meningkat, perhatian siswa terhadap materi juga meningkat sehingga berdampak pada berkembangnya kemampuan bernalar dalam memahami materi Al-Qur'an Hadis (Hamari & Koivisto, 2015; Fitriana & Yusuf, 2025).

Hasil penelitian ini sejalan dengan Self-Determination Theory yang dikemukakan oleh Deci dan Ryan. Teori tersebut menjelaskan bahwa motivasi intrinsik peserta didik akan

berkembang apabila kebutuhan psikologis berupa autonomy, competence, dan relatedness terpenuhi. Penggunaan Gimkit memberikan kesempatan kepada siswa untuk memilih strategi belajar, memperoleh penghargaan atas keberhasilan, serta berinteraksi dengan teman dalam suasana kompetisi yang positif. Dengan demikian, siswa terdorong untuk lebih aktif berpikir dan terlibat selama proses pembelajaran (Deci & Ryan, 2000; Saputro & Salam, 2024).

Temuan penelitian ini juga sesuai dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky. Menurut teori konstruktivisme, pengetahuan dibangun secara aktif melalui pengalaman belajar dan interaksi sosial. Penggunaan Gimkit memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pemahamannya sendiri melalui proses menjawab soal, memperoleh umpan balik, berdiskusi, dan merefleksikan jawaban yang telah dipilih. Dengan demikian, pembelajaran tidak lagi hanya berpusat pada guru, tetapi menjadi proses aktif yang melibatkan kemampuan berpikir, menganalisis, dan mengevaluasi informasi (Piaget, 1972; Vygotsky, 1978; Purwaningsih et al., 2025).

Hasil penelitian ini juga memperkuat berbagai penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar, aktivitas belajar, hasil belajar, serta kemampuan berpikir peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Agustina dkk. (2024) menunjukkan bahwa Gimkit mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran, sedangkan penelitian Malik Saif Ababil dkk. (2025) menjelaskan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan konsentrasi, pemahaman, serta kemampuan berpikir siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Perbedaan penelitian ini terletak pada fokus kajian yang secara khusus mengukur kemampuan bernalar siswa dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis (Agustina et al., 2024; Malik Saif Ababil et al., 2025).

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan gamifikasi Gimkit memberikan perubahan positif terhadap tingkat kemampuan bernalar siswa. Jika sebelum perlakuan kemampuan bernalar siswa masih berada pada kategori sedang, maka setelah penggunaan Gimkit siswa menjadi lebih aktif, lebih termotivasi, lebih mampu menganalisis materi, serta lebih mudah memahami kandungan ayat dan hadis. Dengan demikian, penggunaan gamifikasi Gimkit dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif yang efektif untuk meningkatkan kemampuan bernalar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis.

Penerapan Gamifikasi Gimkit terhadap Kemampuan Bernalar Siswa

Penerapan gamifikasi Gimkit dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis pada penelitian ini dilakukan sebagai upaya menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik. Pembelajaran diawali dengan guru menyampaikan tujuan pembelajaran, menjelaskan materi pokok, serta memberikan petunjuk penggunaan aplikasi Gimkit kepada siswa. Setelah seluruh peserta didik berhasil bergabung ke dalam permainan menggunakan kode permainan yang telah dibagikan, guru memulai sesi pembelajaran berbasis kuis interaktif. Melalui kegiatan tersebut, siswa tidak hanya dituntut untuk menjawab soal dengan benar, tetapi juga ditantang untuk berpikir secara logis dan cepat dalam menganalisis setiap pertanyaan yang berkaitan dengan materi Al-Qur'an Hadis (Habibie et al., 2025).

Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa menunjukkan tingkat antusiasme yang tinggi terhadap penggunaan Gimkit. Berbeda dengan pembelajaran konvensional yang cenderung berpusat pada guru, penggunaan Gimkit membuat siswa lebih aktif mengikuti setiap tahapan pembelajaran. Suasana kelas menjadi lebih hidup karena siswa terlibat secara langsung dalam permainan edukatif yang mengombinasikan unsur kompetisi, kolaborasi, dan penghargaan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi

mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Fitriana & Yusuf, 2025).

Dalam penelitian ini, setiap soal yang disajikan melalui Gimkit dirancang berdasarkan indikator kemampuan bernalar. Soal tidak hanya menguji kemampuan mengingat isi ayat atau hadis, tetapi juga menuntut siswa untuk menganalisis makna, menghubungkan kandungan ayat dengan kehidupan sehari-hari, serta menentukan jawaban berdasarkan alasan yang logis. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak lagi berorientasi pada hafalan semata, melainkan mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang menjadi salah satu tujuan pembelajaran Al-Qur'an Hadis (Ennis, 2015; Hendrayadi et al., 2023).

Fitur-fitur yang terdapat dalam Gimkit, seperti sistem poin, leaderboard, level, dan penghargaan virtual, memberikan pengalaman belajar yang berbeda bagi siswa. Setiap jawaban benar memperoleh poin yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan dalam permainan sehingga siswa terdorong untuk terus memperbaiki performanya. Adanya kompetisi yang sehat antarsiswa menciptakan motivasi intrinsik untuk belajar lebih baik tanpa menimbulkan tekanan yang berlebihan. Hal tersebut sesuai dengan konsep gamifikasi yang mengintegrasikan elemen permainan ke dalam proses pembelajaran agar peserta didik lebih termotivasi dalam mencapai tujuan belajar (Kapp, 2012; Hamari & Koivisto, 2015).

Penerapan Gimkit juga memberikan umpan balik (feedback) secara langsung kepada siswa. Ketika siswa menjawab soal dengan benar atau salah, sistem secara otomatis memberikan informasi mengenai hasil yang diperoleh. Umpan balik tersebut membantu siswa mengenali kesalahan, memperbaiki pemahaman, serta meningkatkan kemampuan dalam menyelesaikan soal berikutnya. Mekanisme ini menjadikan proses belajar berlangsung secara reflektif karena siswa memperoleh kesempatan untuk mengevaluasi hasil belajarnya secara langsung (Hasanah, 2024; Saputro & Salam, 2024).

Selama pelaksanaan pembelajaran, guru tidak lagi berperan sebagai pusat informasi, melainkan sebagai fasilitator yang membimbing siswa ketika mengalami kesulitan dalam memahami materi. Guru memberikan penjelasan tambahan terhadap soal-soal yang dianggap sulit serta mengarahkan siswa untuk mendiskusikan alasan dari setiap jawaban yang dipilih. Interaksi yang terjalin antara guru dan siswa menjadi lebih intensif sehingga pembelajaran berlangsung secara kolaboratif. Kondisi tersebut sesuai dengan prinsip pembelajaran konstruktivistik yang menempatkan peserta didik sebagai subjek utama dalam membangun pengetahuannya sendiri (Piaget, 1972; Vygotsky, 1978).

Selain meningkatkan aktivitas belajar, penerapan Gimkit juga mampu mengembangkan kemampuan bernalar siswa melalui proses pengambilan keputusan yang berlangsung secara cepat dan tepat. Dalam setiap sesi permainan, siswa harus membaca soal secara cermat, menganalisis alternatif jawaban, kemudian menentukan pilihan yang paling benar berdasarkan pemahaman terhadap materi Al-Qur'an Hadis. Aktivitas tersebut melatih kemampuan berpikir analitis, kemampuan mengevaluasi informasi, serta kemampuan menarik kesimpulan yang merupakan indikator utama kemampuan bernalar (Ahmad et al., 2020).

Hasil observasi selama pembelajaran menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan Gimkit. Siswa mengaku lebih mudah memahami materi karena pembelajaran terasa lebih menyenangkan dibandingkan metode ceramah. Mereka juga merasa lebih percaya diri untuk menjawab pertanyaan dan tidak takut melakukan kesalahan karena setiap kesalahan dapat segera diperbaiki melalui umpan balik yang diberikan sistem. Dengan demikian, penggunaan Gimkit mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan mendukung perkembangan kemampuan berpikir siswa (Yunta et al., 2025).

Temuan penelitian ini mendukung Self-Determination Theory yang dikemukakan oleh Deci dan Ryan, yaitu bahwa motivasi belajar akan meningkat apabila kebutuhan psikologis berupa *autonomy*, *competence*, dan *relatedness* dapat dipenuhi. Dalam penggunaan Gimkit,

siswa memiliki kebebasan menentukan strategi permainan, memperoleh penghargaan atas keberhasilannya, serta berinteraksi dengan teman melalui kompetisi maupun kerja sama. Ketiga aspek tersebut mendorong tumbuhnya motivasi intrinsik yang berdampak pada meningkatnya kemampuan bernalar siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Deci & Ryan, 2000; Saputro & Salam, 2024).

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan gamifikasi Gimkit dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis terlaksana dengan baik dan memberikan dampak positif terhadap kemampuan bernalar siswa. Melalui pembelajaran yang interaktif, kompetitif, kolaboratif, dan didukung oleh umpan balik secara langsung, siswa menjadi lebih aktif dalam menganalisis materi, lebih percaya diri dalam mengemukakan jawaban, serta lebih mampu menghubungkan kandungan ayat dan hadis dengan berbagai permasalahan kehidupan. Oleh karena itu, Gimkit dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran inovatif yang efektif untuk mendukung pengembangan kemampuan bernalar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis sekaligus menjawab tuntutan pembelajaran abad ke-21.

Pengaruh Signifikan Penerapan Gamifikasi Gimkit terhadap Kemampuan Bernalar

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi Gimkit memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan bernalar siswa pada pembelajaran Al-Qur'an Hadis di kelas X MA Tarbiyatul Banin Banat Jetak Montong. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil pengujian hipotesis menggunakan uji statistik yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kemampuan bernalar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan Gimkit. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan gamifikasi Gimkit terhadap kemampuan bernalar siswa diterima, sedangkan hipotesis nol (H_0) ditolak. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi mampu meningkatkan kualitas proses belajar sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir siswa secara lebih optimal.

Secara statistik, hasil uji hipotesis memperlihatkan bahwa nilai signifikansi (Sig.) berada di bawah taraf signifikansi 0,05 (Sig. < 0,05), sehingga perbedaan yang terjadi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol bukan disebabkan oleh faktor kebetulan, melainkan merupakan akibat dari penerapan media pembelajaran Gimkit. Selain itu, peningkatan nilai rata-rata posttest pada kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol semakin memperkuat bahwa penggunaan Gimkit memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kemampuan bernalar siswa. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa strategi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional.

Pengaruh positif penggunaan Gimkit terhadap kemampuan bernalar dapat dijelaskan melalui karakteristik gamifikasi yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses pembelajaran. Selama kegiatan belajar berlangsung, siswa tidak hanya berusaha memperoleh jawaban yang benar, tetapi juga harus menganalisis setiap pertanyaan, membandingkan alternatif jawaban, dan menentukan pilihan berdasarkan alasan yang logis. Aktivitas tersebut secara tidak langsung melatih kemampuan berpikir analitis, kemampuan mengevaluasi informasi, serta kemampuan mengambil keputusan secara rasional. Dengan demikian, penggunaan Gimkit mampu mengembangkan aspek kognitif siswa yang berkaitan dengan kemampuan bernalar (Kapp, 2012; Hamari & Koivisto, 2015).

Peningkatan kemampuan bernalar siswa juga dipengaruhi oleh adanya immediate feedback atau umpan balik langsung yang diberikan oleh sistem Gimkit. Setiap jawaban yang diberikan siswa akan segera memperoleh informasi mengenai benar atau salahnya jawaban tersebut. Umpan balik tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk merefleksikan kesalahan, memperbaiki pemahaman, dan meningkatkan kualitas berpikirnya pada soal berikutnya. Proses refleksi inilah yang menjadi salah satu faktor penting dalam pengembangan

kemampuan bernalar karena siswa belajar melalui pengalaman dan evaluasi terhadap hasil belajarnya sendiri (Hasanah, 2024; Saputro & Salam, 2024).

Selain aspek kognitif, Gimkit juga memberikan pengaruh terhadap aspek afektif yang berkaitan dengan motivasi belajar siswa. Adanya sistem poin, penghargaan, leaderboard, level, dan kompetisi yang sehat mampu meningkatkan antusiasme siswa selama mengikuti pembelajaran. Motivasi belajar yang tinggi mendorong siswa untuk lebih fokus dalam memahami materi, lebih aktif mencari jawaban yang benar, dan lebih berani mengemukakan pendapat. Ketika motivasi belajar meningkat, proses berpikir siswa juga menjadi lebih mendalam sehingga kemampuan bernalar berkembang secara optimal (Fitriana & Yusuf, 2025; Yuanta et al., 2025).

Temuan penelitian ini sejalan dengan Self-Determination Theory yang dikembangkan oleh Deci dan Ryan, yang menjelaskan bahwa motivasi intrinsik seseorang akan meningkat apabila kebutuhan psikologis berupa *autonomy*, *competence*, dan *relatedness* terpenuhi (Deci & Ryan, 2000). Dalam penggunaan Gimkit, siswa memiliki kebebasan menentukan strategi bermain, memperoleh penghargaan atas keberhasilannya, serta berinteraksi dengan teman selama permainan berlangsung. Ketiga kebutuhan psikologis tersebut mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa sehingga mereka terdorong untuk belajar secara aktif dan mengembangkan kemampuan bernalar melalui proses pembelajaran yang menyenangkan.

Hasil penelitian ini juga mendukung teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky, yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman belajar dan interaksi sosial (Piaget, 1972; Vygotsky, 1978). Dalam pembelajaran menggunakan Gimkit, siswa memperoleh pengalaman langsung melalui proses menjawab soal, mendiskusikan jawaban, mengevaluasi hasil permainan, serta memperbaiki kesalahan berdasarkan umpan balik yang diterima. Aktivitas tersebut memungkinkan siswa membangun pemahaman secara mandiri sehingga kemampuan bernalar berkembang lebih baik dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan metode ceramah.

Temuan penelitian ini juga memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan efektivitas media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir siswa. Penelitian Agustina et al. (2024) menyatakan bahwa Gimkit mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran, sedangkan penelitian Malik Saif Ababil et al. (2025) menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan konsentrasi, motivasi, dan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Kesamaan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi tidak hanya relevan diterapkan pada mata pelajaran umum, tetapi juga efektif digunakan dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis untuk mengembangkan kemampuan bernalar peserta didik.

Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa guru Al-Qur'an Hadis perlu memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai bagian dari inovasi pembelajaran abad ke-21. Penggunaan Gimkit tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga membantu guru menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan. Melalui pembelajaran seperti ini, siswa lebih mudah memahami kandungan ayat maupun hadis karena mereka terlibat langsung dalam proses berpikir, menganalisis, dan memecahkan masalah. Oleh sebab itu, Gimkit dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran digital yang mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang berorientasi pada pengembangan kompetensi peserta didik.

Berdasarkan seluruh hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa penerapan gamifikasi Gimkit memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan bernalar siswa dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis. Pengaruh tersebut ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar setelah perlakuan, hasil uji statistik yang signifikan, meningkatnya motivasi belajar, keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran, serta berkembangnya kemampuan berpikir analitis dan reflektif. Dengan demikian, penggunaan Gimkit layak direkomendasikan sebagai

media pembelajaran inovatif yang mampu mendukung peningkatan kemampuan bernalar siswa sekaligus menjawab tantangan pembelajaran di era digital.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data, dan pengujian hipotesis mengenai implementasi gamifikasi Gimkit terhadap kemampuan bernalar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadis di kelas X MA Tarbiyatul Banin Banat Jetak Montong, dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan masih berada pada kategori sedang. Hal tersebut ditunjukkan oleh rata-rata nilai pretest kelas eksperimen sebesar 59,06 dan kelas kontrol sebesar 59,71. Perbedaan rata-rata yang relatif kecil menunjukkan bahwa kedua kelas memiliki kemampuan awal yang sebanding sehingga layak digunakan sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam penelitian.

Selama proses pembelajaran, penerapan gamifikasi Gimkit terbukti mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, partisipasi, dan keterlibatan siswa dalam mengikuti pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis. Siswa menjadi lebih antusias dalam memahami materi, lebih berani mengemukakan pendapat, serta lebih aktif menjawab pertanyaan dan memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Dengan demikian, Gimkit tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mampu mendorong berkembangnya kemampuan bernalar dan berpikir tingkat tinggi siswa melalui proses belajar yang lebih interaktif dan bermakna.

Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa implementasi gamifikasi Gimkit berpengaruh signifikan terhadap kemampuan bernalar siswa. Hal ini dibuktikan melalui hasil Paired Sample t-Test yang memperoleh nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$) dan Independent Sample t-Test sebesar 0,003 ($p < 0,05$). Dengan demikian, hipotesis penelitian diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan Gimkit secara signifikan meningkatkan kemampuan bernalar siswa dalam pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis. Temuan ini memperkuat bahwa gamifikasi merupakan inovasi pembelajaran yang relevan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21 karena tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, bernalar, dan memahami nilai-nilai Islam secara lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Siti Nur.Dkk. (2025) *Gimkit as a Gamification Media in Islamic Religious Education*. Jurnal Pedagogy, STAI Muhammadiyah Blora.
- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). DESAIN KUASI EKSPERIMEN DALAM PENDIDIKAN: LITERATUR REVIEW. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 8(3), 2442–9511. <https://doi.org/10.36312/jime.v8i3.3800/http>
- Adib Anwar, M., & Latifatul Inayati, N. (2025). Gamification Of Islamic Education: Exploring The Role Of Wordwalls In Increasing Student Participation In Learning The Qur'an And Hadith. *Fikroh : Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 18(2).
- Afiyanti, Y. (2008). VALIDITAS DAN RELIABILITAS DALAM PENELITIAN KUALITATIF. *Jurnal Keperawatan Indonesia*.
- Agustina, T. H., Rienovita, E., & Emilzoli, M. (2024a). Pembelajaran Berbasis Gamifikasi : Pemanfaatan Platform Gimkit untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(4), 1475–1484. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.766>
- Agustina, T. H., Rienovita, E., & Emilzoli, M. (2024b). Pembelajaran Berbasis Gamifikasi : Pemanfaatan Platform Gimkit untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal*

- Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(4), 1475–1484. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.766>
- Agustina, T. H., Rienovita, E., & Emilzoli, M. (2024c). Pembelajaran Berbasis Gamifikasi : Pemanfaatan Platform Gimkit untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(4), 1475–1484. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.766>
- Ahmad, I. F., Putro, N. H. P. S., Thontowi, Z. S., Syafii, A., & Subakti, M. A. (2020). Trends in the Implementation of Higher-Order Thinking Skills in Islamic Religious Education in Madrasahs and Schools: A Systematic Literature Review. *Jurnal Pendidikan Islam*, 9(2), 195–216. <https://doi.org/10.14421/jpi.2020.92.195-216>
- Andi Miranda, Seli Rahmawati, & Adiyono. (2024). GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN AL-QUR'AN DAN HADIS DI MADRASAH ALIYAH: MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PARTISIPASI SISWA. *FIKRUNA: Jurnal Ilmiah Kependidikan Dan Kemasyarakatan*.
- Anwar, I., Anis Zahrotin, & Army Al Islami Ali Putra. (2024). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Problem Based Learning pada Getaran dan Gelombang untuk Melatih Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMP. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 14(2), 556–566. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i2.1610>
- Ardiansyah, Risnita, & Syahrani Jailani. M. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*. <http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan>
- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144–149. <https://doi.org/10.21009/jpi.032.09>
- Ar Rosyid, H. H., & Wonorahardjo, S. (2024). Inovasi Pembelajaran IPS: Pengembangan Gimkit pada Materi Hindu Budha Kelas VII. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(1), 203–210. <https://doi.org/10.17977/um084v3i12025p203-210>
- Ayu Rahmani, D., & Fikri Hamdani, M. (2025). Uji T-Student Dua Sampel Saling Berpasangan/Dependend (Paired Sample t-Test). *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*. <https://jpion.org/index.php/jpi568Situswebjurnal:https://jpion.org/index.php/jpi>
- Candra Susanto, P., Ulfah Arini, D., Yuntina, L., & Panatap Soehaditama, J. (2024). Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka). *JURNAL ILMU MULTIDISIPLIN*. <https://doi.org/10.38035/jim.v3i1>
- Dela Fahiran Pandiangan, & Meyniar Albina. (2025). Model dan Tahapan Penelitian Kuantitatif: Pendekatan Teoretis dan Praktis dalam Kajian Pendidikan. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(3), 724–730. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i3.1494>
- Fathiani, F. (2025). PENGGUNAAN MODEL GAME BASED LEARNING BERBASIS WEB GIMKIT UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN FIKIH (Penelitian Quasi Experiment pada Siswa Kelas 10I MAN 1 Majalengka).
- Fathiani, R. (2025). PENGGUNAAN MODEL GAME BASED LEARNING BERBASIS WEB GIMKIT UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN FIKIH. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN GUNUNG DJATI BANDUNG.
- Fitriana, & Yusuf, I. (2025). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN PAI DI SMP PGRI 2 BALIKPAPAN. *Cendikia Pendidikan*, 11(1). <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.265>
- Habibie, N. A., Tolaki, S., & Sartika, E. (2025). Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran Menelaah Struktur dan Kebahasaan Teks Berita melalui Platform Genial.Ly Kelas VII di

- SMPN 1 Telaga. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 11(1), 33. <https://doi.org/10.32884/ideas.v11i1.1911>
- Hakim, O. A., & Arifin, H. N. (2025). GAMIFIKASI PADA PEMBELAJARAN AL-QUR'AN. *PIWULANG: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 7(Maret), 259–267. <http://ejournal.staima-alhikam.ac.id/index.php/piwulang>
- Hamdani, H., & Sa'diyah, H. (2025). Konsep Dasar Penyusunan Hipotesis dan Kajian Teori dalam Penelitian. *Journal of Linguistics and Social Studies*, 2(2), 64–73. <https://doi.org/10.52620/jls.v2i2.93>
- Harjo, B., Putra, S., Jaladri, K., & Subando, J. (2025). Pengembangan Instrumen Keterampilan Berpikir Kritis pada Pembelajaran Matematika SMA. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(1). <https://doi.org/10.62491/njpi.2025.v5i1-12>
- Hendrayadi, Syafruddin, & Rehani. (2023). BERPIKIR KRITISDALAM PERSPEKTIF PENDIDIKAN ISLAM. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6.
- Indah Rokhmawati, R., Sholihah, T., Sahasika Laksmiana, K., Pramudita, R., Sambata Sarborn, I., Hendra Brata, A., & University, B. (2023). ChemVirtual Lab: Gamified Learning Experience on Reaction Rate Topic to Improve Learning Outcomes. In *Journal of Information Technology and Computer Science* (Vol. 8, Issue 2). www.jitecs.ub.ac.id
- Jailani, Ms., Risnita, & Sulthan Thaha Saifuddin. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1. <http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan>
- Karnilah, N., & Kurnia Fitri, H. (2024). *Gamifikasi dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah: A Systematic Literature Review Kata kunci*. <http://jiip.stkipyapisdmpu.ac.id>
- Kutbaniyah, A., Muktamiroh, R., & Bashith, A. (2025). Gamifikasi sebagai Strategi Efektif dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Pendidikan Agama Islam. *MA'ALIM: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 119–133. <https://doi.org/10.21154/maalim.v6i1.10948>
- Luthfiannoor Habibi, M. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gimkit Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist. *AL-ILMIYA : Jurnal Pendidikan Islam*.
- Mahesa, A. Y., & Dewi, N. R. (2025). Kemampuan Bernalar Matematis Peserta Didik Ditinjau dari Kecemasan Matematika pada Pembelajaran Preprospec Berbantuan Liveworksheet. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 8, 13–19. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>
- Malik Saif Ababil, A., Abidin, Z., & Fawait, A. (2025). Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran Pendidikan Islam untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Application of Gamification in Islamic Education Learning to Increase Student Motivation and Learning Outcomes. *IJoEd: Indonesian Journal on Education*, 1, 2025–2316.
- Marwinda, T. D. N., & Danardono, D. (2024). Perbandingan Iuran Normal Pensiun Metode Entry Age Normal dan Projected Unit Credit dengan Suku Bunga CIR (Cox Ingersoll Ross). *JURNAL PEMBELAJARAN DAN MATEMATIKA SIGMA (JPMS)*, 10(2), 133–138. <https://doi.org/10.36987/jpms.v10i2.5881>
- Maulidina Muchtar, W., Balya, ;, Achmadin, Z., Hasnia, ;, Syarifah, I., & Fattah, A. (2024). Utilization of Gamification Technology and its Implication on Learning Al-Qur'an Hadith at Madrasah Aliyah Negeri 1 Probolinggo City The Implementation of Gamification Technology in Al-Qur'an Hadith Learning: Exploring Student Motivation and Participation in Learning. *International Conference Of Education 2024*, 2.
- Maysyarah, S., & Kuswandi, D. (2025). PENERAPAN BLENDED LEARNING BERBASIS GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA. *EDUTECH*, 24(1), 234–245. <https://doi.org/10.17509/e.v24i1.77034>
- Meilina. (2023). *PENDEKATAN GAMIFICATION UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERFIKIR KRITIS MATEMATIKA SISWA*

- PRESCHOOL: STUDI KUASI EKSPERIMENTAL.* 7(2).
<https://doi.org/10.52266/Journal>
- Misbahuddin, M., Sufyadi, S., & Rini, S. (2025). Pemanfaatan Gimkit Sebagai Sarana Gamification untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8. <http://Jiip.stkipyapisdompu.ac.id>
- Musfirah, S., Pisba, D., & Rahmanto, M. A. (2025). Gimkit As A Gamification Media In Islamic Religious Education: It's Impact On Student Learning Outcomes. *Jurnal Pedagogy Mblora*, 18(2). <https://jurnal.staimuhblora.ac.id/index.php/pedagogy>
- Nina Gantina. (2025). Gamifikasi Pendidikan: Ketika Belajar Menjadi Sebuah Petualangan. *Jurnal Pendidikan Dan Sastra Inggris*, 5(2), 334–350. <https://doi.org/10.55606/jupensi.v5i2.5250>
- Nurina Fitarini, Rina Hidayati Pratiwi, & Maria Cleopatra. (2024). Pengaruh Kesiapan Belajar dan Keterampilan Komunikasi Lisan terhadap Kemampuan Bernalar Kritis pada Pembelajaran IPA. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 14(4), 1022–1030. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i4.1679>
- Nurningtias, R. A., Wachid, N., & Majid, A. (2022). Gamifikasi sebagai peningkatan pengetahuan dan partisipasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Matematika (JP3M)*, 5(2), 61–69.
- Pratama, Muhammad Fajar, (2021siti) *Efektivitas Media Gamifikasi Gimkit dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik*. Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Purwaningsih, E., Sarwanto, S., & Narmoatmojo, W. (2025). EFEKTIVITAS MODEL GAMIFICATION IN EDUCATION TERHADAP KREATIVITAS PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN IPA DITINJAU DARI LITERASI TEKNOLOGI. *JP2M (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika)*, 11(1), 731–742. <https://doi.org/10.29100/jp2m.v11i1.7652>
- Purwanto, Z. A., Yusmin, E., & Y, A. Y. (2023). KEMAMPUAN BERNALAR MATEMATIS PESERTA DIDIK BERDASARKAN DIMENSI BERNALAR KRITIS. *AoEJ: Academy of Education Journal*.
- Rahman, R. N., Suja'i, I. S., & Anasrulloh, M. (2025). ANALISIS IMPLEMENTASI PROFIL PELAJAR PANCASILA DIMENSI BERNALAR KRITIS DAN KREATIF DALAM PEMBELAJARAN IPAS. *Junal P4I*, 5.
- Saputro, R. E., & Salam, S. (2024). Elevating Student Motivation: Constructing a Gamified Massive Open Online Courses using the MARC Framework. *Journal of Education Technology*, 8(1), 154–164. <https://doi.org/10.23887/jet.v8i1.67624>
- Sarah, P., & Alwi, N. A. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gimkit pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD di Kota Bukittinggi*.
- Setiawan, A., Pusporini, W., & Dardjito, H. (2020). OBSERVATION INSTRUMENT FOR STUDENT SOCIAL ATTITUDE IN PRIMARY SCHOOLS: VALIDITY AND RELIABILITY. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 24(1), 76–87. <https://doi.org/10.21831/pep.v24i1>
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). Evaluasi Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif: Sebuah Studi Pustaka. *Journal of Education Research*.
- Sudirman, S., & Abdul Djawad, Y. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI ONLINE DENGAN PLATFORM GAMIFIKASI PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 3 MATIROBULU. *UNM of Journal Technologcal*, 8(2).
- sugiyono. (2019). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF*. alfabeta bandung.
- Sundahry, & Yantoro. (2025). PENGGUNAAN TEKNOLOGI GAMIFIKASI PADA PEMBELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Muara Pendidikan*, 10(1), 164–170. <https://doi.org/10.52060/mp.v10i1.2512>

- Wiwin, O. :, Butarbutar, A., & Cerya, E. (2025). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING BERBASIS GAMIFICATION TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN EKONOMI*. <https://doi.org/10.37081/ed.v13i3.7530>
- Yuanta, F., Suroso, N. L. D. H., Wulandari, D. A., Anggraini, D. N., Hermawan, N. S., & Yosepin Betssy Tomaso. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gimkit Materi Perkalian Kelas V Sekolah Dasar. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6(1), 920–926. <https://doi.org/10.54373/imeij.v6i1.2575>
- Yusuf, M., & Fitriyah, L. (2021). Gamifikasi sebagai strategi pembelajaran dalam pendidikan agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 10–20. [[1](#)]