

# Pengaruh kuis berbasis *gamifikasi* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak

Nisa Alia Anshora\*, Retno Triwoelandari

Universitas Ibn Khaldun Bogor, Indonesia

\*nisaanshora@gmail.com

## Abstract

*This study aims to investigate the effect of gamified quizzes on students' learning interest in the subject of Akidah Akhlak among tenth-grade students at MAN 1 Kota Bogor. A quantitative approach with a quasi-experimental method and pretest-posttest control group design was applied. The research involved two classes, one as the experimental group using gamified quizzes via Puzzle Maker, and the other as the control group applying traditional lecture-based instruction. Data were collected through pretests, posttests, and Likert-scale questionnaires focusing on indicators of learning interest: attention, interest, engagement, and enjoyment. The results showed a significant increase in students' interest in the experimental group, with the average score rising from 60.86 to 83.71. The independent sample t-test revealed a significance value of 0.000, indicating a positive and significant effect of gamification on learning interest. The findings suggest that incorporating gamified elements into classroom assessments can effectively enhance student motivation and create a more engaging learning environment.*

**Keywords:** Faith and morals; Gamification; Interest in learning

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kuis berbasis *gamifikasi* terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran Akidah Akhlak pada siswa kelas X di MAN 1 Kota Bogor. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu dan desain *pretest-posttest control group*. Subjek penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan kuis berbasis *gamifikasi* melalui *Puzzle Maker* dan kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah tradisional. Data dikumpulkan melalui *pretest*, *posttest*, dan angket skala *Likert* dengan indikator minat belajar: perhatian, keterlibatan, keterlibatan, dan perasaan senang. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan minat belajar siswa secara signifikan pada kelas eksperimen, dengan rata-rata skor meningkat dari 60,86 menjadi 83,71. Uji *independent sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000, yang berarti terdapat pengaruh positif dan signifikan dari penggunaan *gamifikasi* terhadap minat belajar siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi elemen *gamifikasi* dalam evaluasi pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik.

**Kata kunci:** Akidah akhlak; Gamifikasi; Minat belajar

## Pendahuluan

Minat belajar merupakan aspek penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran di kelas (Supriyono, 2018). Dalam konteks pendidikan agama Islam, khususnya pada mata pelajaran Akidah Akhlak, minat belajar siswa menjadi

indikator penting untuk mengukur sejauh mana pemahaman dan internalisasi nilai-nilai keagamaan terbentuk dalam diri peserta didik. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang kurang antusias mengikuti pembelajaran Akidah Akhlak, terutama karena metode pembelajaran yang digunakan cenderung bersifat konvensional, seperti ceramah dan hafalan. Kondisi ini menyebabkan proses pembelajaran menjadi monoton, kurang interaktif, dan gagal merangsang rasa ingin tahu serta keterlibatan siswa secara aktif.

Dalam era digital, teknologi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Sari dkk. (2019) menunjukkan bahwa lebih dari 81% siswa merasa lebih tertarik pada materi pelajaran yang disampaikan dengan visualisasi atau pendekatan digital interaktif dibandingkan ceramah konvensional. Hal ini sejalan dengan penelitian Mandolang dkk. (2024) yang membuktikan bahwa penerapan media *puzzle* dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa secara signifikan. Sebagai respons terhadap fenomena ini, pendekatan pembelajaran berbasis *gamifikasi* mulai mendapatkan perhatian dalam dunia pendidikan karena dinilai mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik, kompetitif, dan menyenangkan.

*Gamifikasi* dalam konteks pendidikan merujuk pada penerapan elemen permainan, seperti poin, lencana, papan peringkat, dan tantangan, ke dalam proses belajar-mengajar (Azman & Bakhtiar, 2024; Kutbaniyah, Muktamiroh, & Bashith, 2025; Srimuliyani, 2023). Model ini telah terbukti dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan rasa tanggung jawab siswa terhadap proses belajarnya. Beberapa studi kontemporer seperti Putri & Anshori (2024) dan Chairunnisa dkk. (2025) menunjukkan hasil yang konsisten bahwa penggunaan media edukatif berbasis *game* seperti *Wordwall*, *Quizizz*, dan *Powtoon* memberikan dampak positif terhadap motivasi dan minat belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Namun demikian, penggunaan aplikasi berbasis *puzzle maker* dalam konteks pembelajaran Akidah Akhlak masih jarang dieksplorasi secara mendalam.

Kesenjangan inilah yang menjadi dasar dari penelitian ini. Sebagian besar studi sebelumnya lebih menitikberatkan pada penggunaan platform yang umum digunakan seperti *Quizizz* dan *Kahoot*, sementara efektivitas aplikasi berbasis teka-teki seperti *Puzzle Maker* sebagai media *gamifikasi* belum banyak diungkap. Padahal, jenis kuis berbasis visual seperti *puzzle* memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan kognitif dan emosi positif siswa dalam memahami konsep-konsep keagamaan yang abstrak. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan kontribusi baru dengan mengevaluasi dampak penggunaan kuis berbasis *gamifikasi* melalui aplikasi *Puzzle Maker* terhadap minat belajar siswa, khususnya pada pelajaran Akidah Akhlak.

Kontribusi orisinal dari studi ini terletak pada integrasi strategi *gamifikasi* berbasis *puzzle* dalam pembelajaran agama Islam, yang hingga kini belum banyak

diteliti secara sistematis. Dengan melibatkan empat indikator minat belajar yaitu perhatian, ketertarikan, keterlibatan, dan perasaan senang, penelitian ini tidak hanya memberikan evaluasi dari sisi kuantitatif, tetapi juga memperkuat temuan dengan analisis yang berlandaskan pada kebutuhan pedagogis saat ini. Melalui pendekatan kuasi-eksperimental, penelitian ini dirancang untuk mengisi kekosongan kajian empiris terkait efektivitas *puzzle-based gamification* dalam pendidikan agama di Indonesia.

Selain itu, pentingnya penelitian ini juga ditunjukkan oleh konteks lokal di mana studi dilakukan, yaitu MAN 1 Kota Bogor, yang mencerminkan realitas lembaga pendidikan Islam di tingkat menengah. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru dan pengambil kebijakan pendidikan dalam merancang metode pembelajaran yang lebih kontekstual, inovatif, dan berbasis teknologi. Dengan memberikan alternatif metode evaluasi yang lebih menarik dan interaktif, penelitian ini mendukung penguatan proses pembelajaran Akidah Akhlak yang selama ini cenderung diabaikan dari sisi inovasi pedagogis.

Dengan demikian, artikel ini bertujuan untuk menyelidiki sejauh mana penggunaan kuis berbasis *gamifikasi* melalui media *Puzzle Maker* berpengaruh terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran Akidah Akhlak. Harapannya, temuan dari studi ini tidak hanya memberikan bukti empiris baru mengenai efektivitas *gamifikasi*, tetapi juga berkontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi yang lebih inklusif, interaktif, dan relevan dengan karakteristik generasi pelajar masa kini.

## **Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi-experimental design*) untuk mengukur pengaruh kuis berbasis *gamifikasi* terhadap minat belajar siswa. Desain penelitian yang digunakan adalah *pretest-posttest control group design*, yang memungkinkan peneliti membandingkan perubahan minat belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah diberikan perlakuan berbeda (Sugiono, 2022).

Penelitian dilaksanakan di MAN 1 Kota Bogor pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas X yang dipilih secara *purposive*, yaitu kelas X.6 sebagai kelompok eksperimen yang diberi perlakuan berupa kuis berbasis *gamifikasi* menggunakan aplikasi *Puzzle Maker*, dan kelas X.10 sebagai kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran dengan metode ceramah tradisional. Masing-masing kelas terdiri dari 35 siswa, sehingga total responden dalam penelitian ini berjumlah 70 siswa.

Instrumen pengumpulan data meliputi *pretest* dan *posttest* untuk mengukur perubahan pengetahuan, serta angket skala *Likert* untuk mengukur minat belajar siswa. Angket disusun berdasarkan empat indikator minat belajar, yaitu perhatian, ketertarikan, keterlibatan, dan perasaan senang. Validitas dan reliabilitas instrumen

diuji melalui *expert judgment* serta uji statistik menggunakan *Product Moment Pearson* dan *Cronbach's Alpha*.

Data yang terkumpul dianalisis secara statistik. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan rata-rata skor *pretest* dan *posttest*, serta distribusi minat belajar siswa. Selanjutnya, uji normalitas dilakukan menggunakan *Shapiro-Wilk*, dan uji homogenitas menggunakan *Levene's Test*. Untuk menguji hipotesis, digunakan *Independent Sample t-Test* guna mengetahui perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Proses pelaksanaan penelitian diawali dengan pemberian *pretest* pada kedua kelompok. Selama beberapa pertemuan, kelompok eksperimen diberi perlakuan menggunakan kuis interaktif berbasis *gamifikasi*, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran biasa. Setelah perlakuan selesai, kedua kelompok diberikan *posttest* dan angket untuk mengukur minat belajar mereka. Hasil analisis data digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian dan menarik kesimpulan mengenai efektivitas penggunaan *gamifikasi* dalam meningkatkan minat belajar siswa.

## Hasil dan Pembahasan

### A. Temuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kuis berbasis *gamifikasi* terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran Akidah Akhlak. Data diperoleh melalui *pretest*, *posttest*, dan angket skala *Likert* yang mengukur empat indikator minat belajar: perhatian, ketertarikan, keterlibatan, dan perasaan senang. Berikut disajikan data hasil penelitian yang telah diolah.

#### 1. Hasil *pretest* dan *posttest*

Tabel 1 menyajikan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* untuk kelas kontrol dan eksperimen. Kelas kontrol mengikuti metode pembelajaran konvensional, sedangkan kelas eksperimen menggunakan kuis berbasis *gamifikasi* melalui aplikasi *Puzzle Maker*.

Tabel 1. Nilai *Pretest* dan *Posttest* Siswa

Kelas	<i>Pretest</i> (Rata-rata)	<i>Posttest</i> (Rata-rata)
Kontrol	59,71	80,86
Eksperimen	60,86	83,71

Sumber: Hasil olahan data penelitian

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa kedua kelompok mengalami peningkatan nilai. Namun, peningkatan lebih besar terjadi pada kelas eksperimen (selisih +22,85) dibandingkan dengan kelas kontrol (selisih +21,15).

#### 2. Hasil angket minat belajar

Angket digunakan untuk mengukur minat belajar siswa berdasarkan empat indikator. Nilai rata-rata setiap indikator disajikan dalam Tabel 2.

Tabel 2. Rata-Rata Indikator Minat Belajar Siswa

Indikator	Kontrol ( <i>Mean</i> )	Eksperimen ( <i>Mean</i> )
Perhatian	3,40	4,20
Ketertarikan	3,35	4,15
Keterlibatan	3,30	4,10
Perasaan Senang	3,45	4,25
<b>Total Skor</b>	<b>3,38</b>	<b>4,17</b>

Sumber: Hasil olahan angket minat belajar siswa

Tabel tersebut menunjukkan bahwa minat belajar siswa di kelas eksperimen lebih tinggi di semua indikator dibandingkan kelas kontrol. Indikator yang mengalami peningkatan tertinggi adalah perasaan senang dan perhatian.

### 3. Hasil uji statistik

Uji hipotesis menggunakan *Independent Sample t-Test* dilakukan untuk mengetahui signifikansi perbedaan antara kedua kelompok. Hasil uji ditampilkan dalam Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji *t-Test* Minat Belajar

Kelompok	Mean	Std. Deviation	Sig. (2-tailed)
Kontrol	3,38	0,45	0,000
Eksperimen	4,17	0,48	

Sumber: Hasil uji *Independent Sample t-Test*

Nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $< 0,05$ ) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara minat belajar siswa yang menggunakan kuis berbasis *gamifikasi* dan yang tidak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gamifikasi* berpengaruh secara positif terhadap peningkatan minat belajar siswa.

## B. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan kuis berbasis *gamifikasi* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Akidah Akhlak. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan skor rata-rata *pretest* ke *posttest* pada kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, serta skor angket minat belajar yang lebih unggul pada semua indikator minat belajar, yaitu perhatian, ketertarikan, keterlibatan, dan perasaan senang.

Peningkatan ini dapat dijelaskan melalui teori motivasi belajar, di mana *gamifikasi* berperan sebagai stimulus eksternal yang mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa (Daryanes & Ririen, 2020). Elemen-elemen dalam *gamifikasi* seperti poin, *leaderboard*, dan tantangan visual melalui *puzzle* terbukti mampu menarik perhatian dan membuat siswa lebih aktif serta merasa tertantang dalam menyelesaikan materi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pandangan

bahwa strategi pembelajaran yang melibatkan keterlibatan aktif dan suasana menyenangkan akan meningkatkan minat serta retensi belajar siswa (Slavin, 2009).

Salah satu temuan penting adalah bahwa indikator perasaan senang dan perhatian menunjukkan skor tertinggi pada kelas eksperimen. Ini mengindikasikan bahwa siswa merasa lebih terlibat secara emosional dan kognitif saat pembelajaran menggunakan pendekatan *gamifikasi*. Ketika siswa merasa senang dan fokus, mereka lebih mudah menerima dan memproses informasi, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna (Pintrich & De Groot, 1990).

Dalam konteks pelajaran Akidah Akhlak yang sering dianggap abstrak dan kaku, pendekatan ini mampu membuat pembelajaran lebih kontekstual dan menyenangkan. Selain itu, hasil penelitian ini memperkuat temuan sebelumnya oleh Putri & Anshori (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Wordwall* meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan dalam mata pelajaran Aqidah Akhlak. Demikian pula, Chairunnisa (2025) menyimpulkan bahwa media *gamifikasi* berbasis *Powtoon* dan *Quizizz* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Namun, penelitian ini memberikan kebaruan dengan menggunakan *Puzzle Maker* sebagai platform *gamifikasi*, yang belum banyak digunakan dalam penelitian sebelumnya. *Puzzle Maker* memungkinkan integrasi konten pembelajaran ke dalam bentuk visual dan teka-teki, yang tidak hanya mendorong kemampuan kognitif tetapi juga membangkitkan rasa ingin tahu dan kepuasan saat menyelesaikan tantangan.

Temuan ini juga sejalan dengan studi Isnawati & Hadi (2021), yang menemukan bahwa penggunaan pendekatan permainan dalam pembelajaran matematika secara bertahap meningkatkan minat belajar siswa hingga mencapai 90,9% pada siklus ketiga. Sementara itu, penelitian oleh Pakaya dkk. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* memiliki pengaruh positif terhadap minat belajar siswa dengan kontribusi sebesar 31,5%. Dalam konteks ini, hasil penelitian yang menunjukkan signifikansi nilai  $p = 0,000$  semakin memperkuat keyakinan bahwa pendekatan *gamifikasi* dapat diandalkan sebagai alternatif metode pembelajaran yang efektif dalam berbagai mata pelajaran, termasuk pelajaran agama yang sering kali dinilai kurang menarik.

Secara pedagogis, penggunaan kuis berbasis *gamifikasi* juga mendukung prinsip pendidikan yang dikemukakan oleh Ki Hajar Dewantara, yakni bahwa pendidikan harus mampu menuntun tumbuhnya potensi anak sesuai kodratnya (Amri, Frandani, Suryati, Wasto, & Tamam, 2023). Ketika siswa diberikan ruang untuk belajar secara aktif, kreatif, dan menyenangkan, maka potensi mereka akan tumbuh dengan lebih optimal. Hal ini sesuai pula dengan konsep memanusiakan manusia dalam pendidikan Islam, di mana siswa tidak hanya diposisikan sebagai objek belajar tetapi juga sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran.



Dengan mempertimbangkan keseluruhan hasil penelitian dan pembahasan ini, dapat ditegaskan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis *gamifikasi*, khususnya dengan menggunakan aplikasi *Puzzle Maker*, dapat menjadi strategi inovatif yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini memberikan kontribusi ilmiah dalam bidang pendidikan agama dengan menghadirkan metode evaluasi berbasis teknologi yang mampu menumbuhkan motivasi belajar, keterlibatan emosional, serta membentuk suasana belajar yang lebih positif dan konstruktif.

## **Kesimpulan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan kuis berbasis *gamifikasi* melalui aplikasi *Puzzle Maker* secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Siswa yang belajar dengan metode ini menunjukkan peningkatan perhatian, ketertarikan, keterlibatan, dan perasaan senang dibandingkan dengan metode tradisional. Elemen permainan seperti poin, *leaderboard*, dan tantangan visual terbukti membangkitkan motivasi serta menciptakan suasana belajar yang lebih positif dan interaktif. Temuan ini menegaskan bahwa integrasi teknologi dan unsur permainan dalam pembelajaran dapat menjadi strategi efektif untuk mengatasi rendahnya minat belajar, khususnya pada mata pelajaran agama. Selain memberikan bukti empiris baru, penelitian ini juga menawarkan alternatif media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik siswa abad ke-21 dan dapat menjadi dasar pengembangan strategi pembelajaran yang lebih humanistik, adaptif, dan bermakna.

## **Daftar Pustaka**

- Amri, U., Frandani, M., Suryati, S., Wasto, W., & Tamam, A. M. (2023). Titik temu pemikiran pendidikan Ki Hajar Dewantara dengan pemikiran tokoh pendidikan Islam di Indonesia. *Tawazun: Jurnal Pendidikan Islam*, 16(1), 45–54. doi: 10.32832/tawazun.v16i1.12262
- Azman, M., & Bakhtiar, A. M. (2024). Analisis Penggunaan Metode *Gamifikasi* Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 853–862.
- Chairunnisa, K., Khairunisa, L. L., & Azis, A. (2025). Penerapan *Gamifikasi* Powtoon dan Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Akidah Akhlak Siswa SMA Negeri 6 Palangka Raya. *Jurnal Inovasi Pembelajaran PAI Digital*, 3(1), 1–9.
- Daryanes, F., & Ririen, D. (2020). Efektivitas penggunaan aplikasi kahoot sebagai alat evaluasi pada mahasiswa. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(2), 172–186.
- Isnawati, E., & Hadi, S. (2021). Penerapan *Gamifikasi* dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika MI*, 6(2), 12–19.
- 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.
- Mandolang, E., Hutagaol, Y., & Nababan, F. (2024). Penggunaan Media *Puzzle* dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn. *Jurnal*

- Sibernetik Pendidikan*, 9(1), 88–94.
- Pakaya, F., Hafid, R., Dama, M. N., Hasiru, R., & Sudirman, S. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 8(1), 290–296.
- Pintrich, P. R., & De Groot, E. V. (1990). Motivational and self-regulated learning components of classroom academic performance. *Journal of educational psychology*, 82(1), 33.
- Putri, N. H. O. S., & Anshori, S. (2024). Pengaruh Game Edukasi Wordwall terhadap Minat Belajar Aqidah Akhlak. *Jurnal Pendidikan Islam Inovatif*, 6(2), 845–850.
- Sari, A. D., Nurhidayat, M., & Rahma, S. (2019). Persepsi Siswa terhadap Penggunaan Gambar dalam Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 4(1), 1–6.
- Slavin, R. E. (2009). *Cooperatif Learning*. Jakarta: Garasindo.
- Srimuliyani, S. (2023). Menggunakan teknik *gamifikasi* untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 1(1), 29–35.
- Sugiono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, dan kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyono, S. (2018). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43–48.