



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

Nurul Ahmat Fauzi

nurulahmadfauzi789@gmail.com

Institut Agama Islam Palangka Raya

Jasiah

jasiah@iain-palangkaraya.ac.id

Institut Agama Islam Palangka Raya

Alamat: Komplek Islamic Centre Jl. G. Obos, Menteng, Kec. Jekan Raya, Kota

Palangka Raya, Kode Pos 73112, Kalimantan Tengah

Korespondensi penulis: *nurulahmadfauzi789@gmail.com*

Abstrak. *This research aims to produce a Gamification learning model based on Powtoon and Quizizz in increasing the motivation to learn moral beliefs of students at SMA Negeri 6 Palangka Raya. The method used is SAM 1 (Successive Approximation Model). This model consists of three stages, namely evaluation (analysis), design and development which are repeated in three cycles (iterative). Ends with an evaluation (expert review) by media experts, learning design experts and material experts. The evaluation applied is formative evaluation using an open concept. The gamification learning module developed integrates interesting animated videos from Powtoon and interactive quizzes from Quizizz to present moral belief material in a more interesting and interactive way. The research subjects were class X students with a sample size of 20 people. The techniques and instruments used are observation, interviews and questionnaires. The subject was attempted by media experts, material experts, teaching experts and class X students of SMA N 6 Palangka Raya. The results of expert observations state that the gamification of Powtoon and Quizizz can be used as a learning medium to increase motivation to learn moral beliefs, which is also supported by the score achieved in the formative evaluation with a value of 3.4, which means very good*

Keywords: *Gamification Powtoon, Quizizz, Learning Motivation.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan model pembelajaran Gamifikasi berbasis Powtoon dan Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar akidah akhlak siswa SMA Negeri 6 Palangka Raya. Metode yang digunakan ialah SAM 1 (Successive Approximation Model). Model ini terdiri dari tiga tahap, yaitu evaluasi (analisis), desain, dan pengembangan yang diulang dalam tiga siklus (iterative). Diakhiri dengan evaluasi (expert review) oleh ahli media, ahli desain pembelajaran, dan ahli materi. Evaluasi yang diterapkan adalah evaluasi formatif menggunakan angket terbuka. Modul pembelajaran gamifikasi yang dikembangkan mengintegrasikan video animasi menarik dari Powtoon dan kuis interaktif dari Quizizz untuk menyajikan materi akidah akhlak secara lebih menarik dan interaktif. Subjek penelitian adalah siswa kelas X dengan jumlah sampel 20 Orang. Teknik dan instrumen yang digunakan berupa observasi, wawancara dan angket. Subjek coba dilakukan oleh ahli media, ahli materi, ahli pengajaran dan siswa kelas X SMA N 6 Palangka Raya. Hasil tinjauan para ahli menyatakan bahwa gamifikasi powtoon dan quizizz dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar akidah akhlak yang juga didukung dari hasil skor yang diraih pada evaluasi formatif dengan nilai 3,4 yang artinya sangat baik.

Kata Kunci: Gamifikasi Powtoon, Quizizz, Motivasi Belajar.

PENDAHULUAN

Motivasi belajar merupakan faktor penting dalam keberhasilan proses pembelajaran (Winata, I. K., 2021). Namun demikian, sejumlah besar siswa mengalami kesulitan dalam mempertahankan motivasi mereka untuk belajar, terutama dalam mata pelajaran yang dianggap menantang atau tidak menarik (Hariyadi & Yusrizal, 2023). Dalam konteks

persaingan yang semakin ketat, tingkat motivasi yang tinggi diidentifikasi sebagai faktor penting untuk meraih kesuksesan (Rasulong & Abdullah, 2024). Sangat disayangkan bahwa sejumlah besar siswa merasa bosan dengan metode pembelajaran konvensional yang dianggap monoton. Oleh karena itu, penting untuk memperkenalkan inovasi dalam proses pembelajaran, termasuk integrasi teknologi (Safitri & Anjarini, 2024).

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

Era digital telah membawa perubahan yang signifikan pada dunia pendidikan. Salah satu inovasi yang mengemuka adalah gamifikasi (Santamaggala, 2024). Gamifikasi adalah sebuah pendekatan yang mengintegrasikan elemen-elemen game ke dalam konteks non-game (Endarta, P, 2024). Dengan kata lain, gamifikasi adalah usaha untuk membuat suatu kegiatan, tugas atau proses menjadi lebih menarik dan menyenangkan dengan menambahkan elemen-elemen yang biasanya terdapat pada game (Rahmatika, 2020).

Elemen-elemen tersebut dapat berupa poin, level, lencana, tantangan, kompetisi, atau hadiah (Marisa, 2020). Tujuan utama dari gamifikasi adalah untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kinerja individu dalam menyelesaikan tugas atau mencapai tujuan tertentu (Purba & Ulkhaira, N, 2024). Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa (Mahbubi, 2024).

Elemen-elemen permainan yang ada Gamifikasi, seperti poin dan level, dapat menstimulasi rasa ingin tahu dan mendorong siswa untuk terus belajar (Srimuliyani, 2023). Selain itu, tantangan yang harus dilalui dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa ketika berhasil menyelesaikannya. Gamifikasi juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih kolaboratif dan kompetitif, sehingga siswa (Zufiroh, 2023) termotivasi untuk bekerja sama dan bersaing satu sama lain dengan cara yang sehat (Rahmania, & Hamdani, 2023). Gamifikasi adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan seperti poin, level, tantangan, dan hadiah ke dalam konten pembelajaran. Dengan cara ini, proses pembelajaran yang sering dianggap membosankan dapat diubah menjadi pengalaman yang menyenangkan dan menantang. Melalui gamifikasi, siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan, tetapi juga merasakan kepuasan tersendiri ketika berhasil menyelesaikan tugas atau mencapai level baru.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memunculkan berbagai media pembelajaran yang interaktif dan menarik (Zahara, & Yanti, 2021). Salah satu tren terbaru dalam dunia pendidikan adalah gamifikasi, yaitu penerapan elemen-elemen game dalam konteks non-game (Zahara, 2021). Gamifikasi diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar (Prahmana, 2023).

Kombinasi Powtoon dan Quizizz dalam model pembelajaran yang digamifikasi memiliki potensi yang sangat besar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. (Aprinastuti, 2023). Powtoon, dengan kemampuannya untuk membuat

visualisasi yang menarik dan interaktif, dapat digunakan untuk menjelaskan konsep-konsep yang rumit dengan cara yang sederhana dan menyenangkan (Hakim, 2023).

Sementara itu, Quizizz, dengan berbagai format kuis dan fitur umpan balik secara real-time, dapat secara langsung mengukur pemahaman siswa dan memberikan umpan balik secara langsung (Adwiyah, & Aziz, 2024). Kombinasi dari kedua alat ini dapat menciptakan pengalaman belajar yang mendalam dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Powtoon (Lubis, 2024). memungkinkan pengguna untuk membuat video animasi yang menarik dan interaktif, sementara Quizizz menyediakan platform untuk membuat kuis interaktif yang dapat diakses melalui perangkat yang berbeda. Perpaduan Powtoon dan Quizizz dalam sebuah model pembelajaran gamifikasi diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagisiswa. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada hari Kamis, 12 September 2024 dengan Ibu UN selaku guru Pendidikan Agama Islam di SMAN 6 Palangka Raya, diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital masih terbatas, padahal media pembelajaran berbasis digital sangat dibutuhkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya untuk siswa kelas X.

Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis digital. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis gamifikasi powtoon dan kuis pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X di SMAN 6 Palangka Raya yang berfokus pada materi Akidah Akhlak yang berjudul “Nilai-Nilai Keimanan Dan Keislaman Dalam Kehidupan Sehari-Hari”. Hal ini dilakukan sebagai upaya untuk mendukung proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 6 Palangka Raya. Selain itu, pengembangan media pembelajaran ini juga sebagai bentuk inovasi dan terobosan baru dalam pembelajaran pendidikan agama Islam untuk terus maju dan berkembang. mengembangkan media pembelajaran berbasis gamifikasi. Namun, terdapat perbedaan dalam variable X dan Y yang peneliti teliti, yakni pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi powtoon dan quizizz.

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

KAJIAN TEORITIS

Penelitian yang dilakukan oleh Reichelt (2015) yang berjudul “Effects Of Gamification: Analyzing Student Achievement, Mistery, And Motivastion In Science Classrooms”. Hasil penelitian menunjukkan ada peningkatan skor yang signifikan dengan penerapan Gamifikasi. Penguasaan dan pencapaian siswa meningkat dengan implementasi karena siswa tidak diijinkan untuk naik level dalam konten jika mereka

tidak memenuhi setidaknya 80% nilai kuis. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang peningkatan motivasi. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian ini tidak meneliti tentang prestasi, dan misteri dan bukan meneliti di dalam kelas ilmiah, melainkan dalam mata pelajaran akidah akhlak.

Penelitian dengan judul “Gamification: The Effect On Student Motivation and Performance at The Post-secondary Level” oleh Lister (2015). Hasil penelitian tersebut adalah bahwa penyertaan unsur Gamifikasi seperti poin, lencana, prestasi, dan tingkat (level) menghasilkan efek positif pada 31 motivasi dan meningkatkan prestasi belajar siswa pasca sekolah menengah. Meningkatnya kehadiran dan partisipasi kelas, yang berkorelasi positif dengan peningkatan kinerja siswa, dilihat sebagai hasil penerapan Gamifikasi. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang peningkatan Motivasi Belajar. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian di atas adalah bahwa penelitian ini tidak meneliti tentang peningkatan performa siswa setelah diterapkannya Gamifikasi, dan perbedaan subjek penelitian yaitu penelitian di atas meneliti siswa sekolah menengah, sedangkan penelitian ini meneliti siswa sekolah menengah Atas.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan yang dikenal dengan Successive Approximation Model(SAM).Penelitian pengembangan ini menghasilkan Media Pembelajaran Gamifikasi Powtoon dan Quizizz Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Akidah Akhlak Siswa SMAN 6 Palangka Raya. Model ini mengembangkan produk dengan cara yang agile. Lebih mengedepankan individu dan interaksi daripada proses dan keahlian profesional, kolaborasi dengan pelanggan daripada negosiasi kontrak, dan merevisi sepanjang proses pengembangan daripada mengikuti rencana.Praktisi dari model ini mengindikasikan bahwa keuntungan dari model ini ialah empirik (belajar melalui proses), berulang (langkah-langkah kecil), dan partisipasi (timbang balik yang sering).

Ada dua model yaitu SAM1 dan SAM2. Pengembang akan menjelaskan SAM1 karena dianggap lebih efektif dan cocok untuk proyek kecil atau yang dipegang oleh individu bukan sebuah tim.Proses dari SAM1 berbentuk cyclical atau siklus yang diulang setidaknya tiga kali pengulangan, semuanya dimulai dan diakhiri dengan evaluasi(Allen & Sites, 2012).

Siklus pertama (Iteration 1), yaitu (1) Evaluasi/ Analisa, dimulai dengan analisa atau evaluasi cepat situasi, kebutuhan, dan tujuan. Dilakukan dengan observasi dan wawancara tidak terstruktur.Berikut hasil yang peneliti peroleh, yaitu:(a) kegiatan pembelajaran kurang interaktif, (b) pengalaman belajar yang kurang berkesan untuk peserta didik, (c) media yang digunakan berupa slide presentasi power point dan sebuah poster yang dicetak berbentuk spanduk, (d) hanya ada buku latihan soal yang dibawa pulang setelah workshop.(2) Desain, Peneliti membuat outline dan chunking materi dan menentukan metode pembelajaran, yaitu diskusi dan demonstrasi. Setelah itu merumuskan tujuan pembelajaran umum dan tujuan pembelajaran khusus.(3)

Pengembangan, menyiapkan purwa rupa menggunakan apapun itu untuk dengan cepat memberikan gambaran ide desain dari produk yang dikembangkan.

Siklus kedua (Iteration2), dimulai dari tahap evaluasi lagi namun sudah naik satu Tingkat (1) Evaluasi/ Analisa, menentukan sukses dari perulangan pertama; (2) Desain, membuat sketsa alternatif yang baru atau menyempurnakan ide sebelumnya. Jika dalam tahap evaluasi menentukan siklus sebelumnya perlu diulang, maka perlu dilakukan pengulangan. (3) Pengembangan, purwa rupa menjadi lebih mewakili produk akhir.

Siklus ketiga (Iteration 3),supaya mudah untuk dibedakan dengan evaluasi formatif yang akan dilakukan pada siklus ketiga. Pada siklus, diawali dengan (1) Analisa, menganalisa kembali tinjauan dari ahli materi pada siklus kedua dan memecahkan masalah yang muncul selama tinjauan. (2) Desain, mengaplikasikan pemecahan masalah yang ditemukan pada tahap analisa. (3) Pengembangan, melakukan tahap produksi desain yang sudah memiliki hasil akhir berdasarkan evaluasi pada siklus yang sebelumnya. (4) Evaluasi,

Pada tahap evaluasi siklus ketiga dilakukan Expert Review berbentuk evaluasi formatif melalui angket terbuka yang telah divalidasi dan melibatkan Ahli Materi, Ahli Media, dan Ahli Desain Pembelajaran. Pada tahap evaluasi ini menggunakan kuesioner berupa instrumen. Instrumen menggunakan skala Likert 1-4 dan setiap nilainya memiliki indikator yang menentukan apakah media sudah memenuhi indikator tersebut atau tidak. Untuk mengolah data yang sudah diperoleh menggunakan rumus statistik sederhana untuk mengetahui skor rata-rata yang selanjutnya dianalisa secara deskriptif untuk mengambil kesimpulan kualitas dan kelayakan produk media gamifikasi powtoon dan quizizz.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini akan menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran berbasis powtoon dan kuis pada mata pelajaran Akidah Akhlak dengan tema “Nilai-Nilai Keimanan dan Keislaman dalam Kehidupan Sehari- Hari”. Media pembelajaran ini dirancang untuk membantu siswa dalam menghafal dan memahami materi Akidah Akhlak melalui aplikasi powtoon dan kuis interaktif yang menyenangkan dan melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran, dengan Successive Approximation Model (SAM) yang memiliki tiga siklus berulang yang terdiri dari evaluasi, desain, dan pengembangan. Hasil penjabaran pengembangannya adalah sebagai berikut:

Siklus Pertama (Iteration 1)

a. Evaluasi (Analisa)

Peneliti melakukan observasi workshop dan wawancara tidak terstruktur kepada Ibu UM selaku guru PAI SMAN 6 Palangka Raya dan menemukan beberapa masalah. Setelah itu mencari solusi yang tepat untuk meningkatkan interaksi dan menarik atensi peserta didik. Setelah gamifikasi powtoon dan quizizz ditentukan sebagai pemecahan masalah tersebut. Peneliti dan ahli materi menentukan sasaran peserta didik dari media tersebut, yaitu Siswa X. Ditentukannya sasaran peserta didik adalah sebagai acuan

awal dalam menentukan bentuk, warna, dan isi konten pembelajaran untuk permainan papan yang akan dikembangkan.

b. Desain

Pada tahap ini melakukan outline materi dan merumuskan tujuan pembelajaran. Berikut tujuan pembelajaran yang dirumuskan:

1) Tujuan Pembelajaran Umum:

Siswa mampu menghubungkan materi pada Gamifikasi Powtoon dan Quizizz di kehidupan yang sebenarnya sebagai salah satu cara meningkatkan Motivasi Belajar Akidah Akhlak.

2) Tujuan

Pembelajaran Khusus. Siswa mampu Nilai-Nilai Keislaman dan Keimanan dalam kehidupan Sehari-Hari

c. Pengembangan Pada tahap pengembangan siklus ke-1, peneliti menyusun bagan Garis Besar Isi Media (GBIM) terlebih dahulu untuk dimasukkan ke dalam desain awal permainan papan. Berikut ini adalah GBIM:

Tabel 1 Garis Besar Isi Media

No.	Pokok Bahasan	Sub Pokok Bahasan
1.	Pentingnya Iman dalam Kehidupan Sehari-hari	Konsep Iman dan Implementasinya Dampak Iman terhadap Kualitas Hidup
2.	Nilai-nilai Islam dalam Berinteraksi dengan Sesama Manusia	Pengertian akhlak dan contoh-contoh akhlak terpuji dalam Islam Bagian tubuh yang boleh disentuh Toleransi dan Kerukunan dalam Islam Lagu tentang sentuhan
3.	Islam sebagai Rahmatan Lil Alamin	Pengertian rahmatan lil alamin. <u>Implementasi rahmatan lil alamin dalam kehidupan sehari-hari (misalnya, menjaga lingkungan, peduli terhadap sesama, berkontribusi pada masyarakat)</u>

Siklus Kedua (Iteration 2)

a. Evaluasi (Analisa)

Setelah mendapatkan beberapa tinjauan untuk sketsa awal. Berikut tinjauan yang diperoleh: (1) Gambar anak-anak pada sampul utama permainan gamifikasi kurang menarik, (2) Warnanya kurang hidup, (3) Penggunaan bentuk huruf sulit untuk dibaca, (4) Tujuan pembelajaran sudah baik dan sasaran peserta didik sudah tepat, (5) Video powtoon kurang bagus dan sebaiknya ada poin atau hukuman, (6) Sebaiknya ada kunci jawaban untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada pada permainan quizizz. Setelah itu peneliti membuat alternatif desain yang lain.

b. Desain

Mengaplikasikan tinjauan yang sudah diperoleh. Dengan (1) mengubah warna palet, (2) merubah ikon powtoon slide pertyama dan kartu permainan, (3) merubah font yang digunakan, (4) memilih font yang berbeda untuk isi pada permainan papan. Setelah itu tinjauan yang diaplikasikan pada Quizizz ialah adanya 3 bagian, yaitu Pengetahuan, Kasus, dan Rintangan. Masing-masing memiliki 4 pilihan jawaban. Gambar karakter yang digunakan padapapan permainan dan pion merupakan *commission* yang dilakukan oleh Ilustrator. sebagai bentuk efisiensi waktu.



Gambar 1 Desain Ilustrasi Karakter

Desain Buku Panduan juga dilakukan dan dalam satu buku terdiri dari deskripsi permainan, tujuan pembelajaran, materi pada permainan papan, komponen permainan, penjelasan kartu dan papan permainan, tata cara bermain, kunci jawaban, dan profil desainer. Desain untuk kotak penyimpanan juga dilakukan pada tahap ini..

c. Pengembangan

Identifikasi Nilai-nilai Inti:

Menentukan nilai-nilai keimanan dan keislaman yang ingin ditekankan, misalnya iman kepada Allah, sholat, jujur, tolong menolong, dll..Hubungkan dengan Kehidupan Sehari-hari: Cari contoh-contoh konkret bagaimana nilai-nilai tersebut diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

1. Perencanaan Powtoon

Mengebangkan cerita atau narasi yang menarik dan relevan dengan materi. Misalnya, kisah seorang anak yang belajar tentang kejujuran.

Desain Visual:

Pilih template yang sesuai dengan tema keagamaan.Gunakan karakter, animasi, dan latar belakang yang menarik dan mudah dipahami.Pastikan desain visual mendukung pesan yang ingin disampaikan.Narasi Suara Rekam suara yang jelas dan menarik.Gunakan bahasa yang mudah dipahami dan sesuai dengan target audiensi.Pastikan durasi setiap slide tidak terlalu panjang.

2. Pengembangan Quizizz

Buat Pertanyaan:

Kombinasikan berbagai jenis pertanyaan (pilihan ganda, benar-salah, menjodohkan, isian singkat) untuk menguji pemahaman siswa.Pastikan pertanyaan mengacu pada materi yang telah disampaikan dalam Powtoon.Gunakan bahasa yang sederhana dan jelas.Sediakan Pilihan Jawaban: Pastikan pilihan jawaban yang salah tetap relevan dengan materi.Hindari pertanyaan yang terlalu mudah atau terlalu sulit.Tentukan Tingkat Kesulitan sesuaikan tingkat kesulitan pertanyaan dengan usia dan kemampuan siswa.



Gambar 2 Pion Permainan

Siklus Ketiga (Iteration 3)

a. Analisa

Purwarupa siklus kedua telah diberikantinjauan. Berikut tinjauan dari ahli desain pembelajara: (1) Pada tujuan umum, kata “menghubungkan” diubah menjadi “menerapkan”; (2) Pada tujuan khusus nomor tiga, kata kerja “menguraikan” diubah menjadi “membedakan”.

Berikut tinjauan dari ahli materi: (1) Kotak langkah pada papan permainan diberikan angka atau nomor, supaya peserta didik lebih jelas mau melangkah kemana, (2) Pada kartu rintangan, lebih baik *reward* atau *punishment* diletakkan setelah kasus atau pertanyaan dan dijelaskan apabila berhasil akan mendapatkan konsekuensi, (3) Format pada kartu rintangan juga diubah menjadi sebab-akibat. Supaya lebih jelas untuk dibaca, (4) Penanda pintu untuk mengambilkartu pada papan permainan dibentuk persis seperti sampul yang ada di kartu, (5) Penanda pintu untuk mengambil kartu pada papan permainan dibentuk persis seperti sampul yang ada di kartu, dan (6) Pada kunci jawaban tentang “Menyanyikan lagu sentuhan” sebaiknya ditulis lirik lagunya.

Berikut tinjauan dari ahli media (1) Papan kurang besar dan kokoh. Sebaiknya bahannya diubah dengan yang lebih kokoh,

(2) Karena setiap sisi mewakili materi yang berbeda, sebaiknya setiap kotak langkah yang ada di papan permainan diubah warnanya seperti pada kartu permainan. Supaya lebih mudah dibedakan, (3) Pada tengah papan judul dan gambar anak. Sebaiknya posisinya diubah menjadi judul diposisikan di atas dan gambar anak-anak dibawahnya, (4) Gambar kotak untuk menempatkan kartu pada papan permainan sebaiknya memiliki posisi yang sama, (5) Ukuran font pada buku panduan disamakan urutannya, (6) Font “Klepon Ijo” diubah menjadi bentuk tulisan yang tulis tangan namun mudah untuk dibaca, (7) Judul buku panduan diubah menjadi “Buku Panduan Permainan Papan Pendidikan Seksualitas”, (8) Halaman profil desainer diubah menjadi halaman perancis dengan judul “Informasi Produk”, dan (9) Tabel kunci jawaban dibuat lebih teratur.

b. Desain

Tinjauan tersebut diaplikasikan pada tahap desain siklus ketiga. Papan permainan diberikan angka pada setiap kotaknya, font dari “Klepon Ijo” menjadi “*Caveat Brush*”, penempatan pada kartu di papan dirubah posisinya, setiap sisi kotak pada papan diubah memiliki warna yang sama seperti kartu permainan.

Susunan kalimat pada kartu permainan diubah menjadi pertanyaan, contoh kasus, dan konsekuensinya. Apakah *reward* atau *punishment*. Susunan kalimat juga diubah menjadi sebab-akibat.

Buku panduan juga mendapatkan beberapa tinjauan yaitu perubahan dan ukuran font “Albert Sans” yang disamakan untuk isinya. Ditambahkan kalimat “Permainan Papan Pendidikan Seksualitas” dan tulisan “Buku Panduan” dibuat menjadi lebih kontras dibandingkan latar belakang sampul. Profil desainer dipindah menjadi di paling depan dan perubahan pemilihan kata pada tujuan pembelajaran.

Tabel kunci jawaban pada buku panduan diubah menjadi lebih nyaman untuk dilihat dengan desain melalui *adobe illustrator* dan ditambahkan lirik lagu pada jawaban yang menggunakan QR Code. Perubahan *outline* pada buku panduan yaitu halaman sampul, halaman prancis, informasi produk, deskripsi permainan, tujuan pembelajaran, materi dan komponen permainan, berkenalan dengan papan dan kartu permainan, cara bermain, dan kunci jawaban.

c. Pengembangan

Pengembangan Lebih Lanjut Penggunaan Powtoon Cerita Animasi Interaktif:

Buatlah animasi yang memungkinkan penonton memilih jalan cerita. Misalnya, pada suatu adegan, penonton diberikan pilihan untuk berbuat jujur atau berbohong. Setiap pilihan akan membawa ke konsekuensi yang berbeda dan menampilkan pesan moral yang sesuai.

Simulasi Situasi Nyata:

Simulasikan situasi sehari-hari yang berkaitan dengan nilai-nilai Islam, seperti menghadapi godaan teman untuk berbuat buruk, atau cara berinteraksi dengan orang yang berbeda pendapat.

Tutorial Praktis:

Buat tutorial animasi yang menjelaskan cara melaksanakan ibadah atau amalan sunnah secara benar, misalnya cara wudhu, cara sholat, atau cara berdoa.

Video Musik Religi:

Buat video musik dengan lirik yang mengandung pesan-pesan positif tentang keimanan dan nilai-nilai Islam.

Pengembangan Lebih Lanjut Penggunaan Quizizz

Kuis Berbasis Proyek:

Meminta siswa membuat proyek kecil, seperti membuat poster atau video pendek tentang nilai-nilai Islam yang mereka pelajari. Kemudian, buatlah kuis yang menguji pemahaman mereka terhadap proyek tersebut.

Kuis Kolaboratif:

Membagi siswa menjadi kelompok kecil dan berikan mereka tugas untuk menyelesaikan kuis bersama-sama. Hal ini akan mendorong kerja sama dan komunikasi antar siswa.

Tabel 2
Hasil Evaluasi Ahli Media

No	Aspek	Hasil	Rata-Rata Setiap Aspek
1.	Fungsi Media Cetak	Baik	3
2.	Fungsi (Heinich)	Sangat Baik	3,8
3.	Game-based Learning	Sangat Baik	3,8
4.	Visual Permainan Papan	Sangat Baik	3,5

Kuis Adaptif:

Menggunakan fitur adaptasi pada Quizizz untuk menyesuaikan tingkat kesulitan soal berdasarkan kemampuan setiap siswa.

Kuis Berbasis Game:

Ubah kuis menjadi permainan yang seru, seperti kuis berburu harta karun atau kuis survival.

d. Evaluasi

Evaluasi ahli materi melibatkan Kak Nur Firdaus yang dilakukan pada tanggal 16 Januari 2022. Berikut hasil evaluasi oleh ahli materi:

Tabel 3 Hasil Evaluasi Ahli Materi

No	Aspek	Hasil	Rata-Rata Setiap Aspek
1.	Kelengkapan Materi	Sangat Baik.	3
2.	Kesesuaian Bahasa yang digunakan	Baik.	3,3

Evaluasi ahli Media melibatkan dosen Program Studi Teknologi Pendidikan Ibu RJ, M,Pd.. Berikut hasil evaluasi oleh ahli media:

Evaluasi ahli desain pembelajaran melibatkan dosen Program Studi Teknologi Pendidikan Bapak Dr. Robinson Situmorang, M.Pd. pada tanggal 12 Januari 2022. Berikut hasil evaluasi oleh ahli desain pembelajaran:

Tabel 4 Hasil Evaluasi Ahli Desain Pembelajaran

No	Aspek	Hasil	Rata-Rata Setiap Aspek
1.	<i>Nine events of instructions</i>	Sangat Baik.	3,5

Dengan demikian, berikut hasil rincian dan hasil evaluasi permainan papan oleh para ahli:

Tabel 5 Hasil Skor Evaluasi Ahli

Ahli	Aspek	Rata-rata Keseluruhan
Materi	KelengkapanMateri	3,15
	Bahasa	
Media	Fungsi MediaCetak	3,525
	Fungsi <i>Game-based learning</i>	
	Visual PermainanPapan	
Desain Pembelajaran	<i>Nine events of instructions</i>	3,5
<u>Rata-rata Keseluruhan</u>		<u>3,4</u>

Maka dapat disimpulkan berdasarkan klasifikasi rentang skor skala likert. Bahwa media pembelajaran permainan papan ini masuk ke kategori nilai **Sangat Baik** dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

KESIMPULAN

Produk yang dikembangkan berupa gamifikasi powtoon dan quizizz “nilai-nilai keislaman dan keimanan dalam kehidupan sehari-hari” Penelitian ini dilakukan karena pembelajaran yang dilakukan tidak *engaging* dan kurangnya media yang dapat meningkatkan interaksi di dalam kelas dan media yang kurang menarik perhatian peserta didik pada SMAN 6 Palangka Raya .Pengembangan produk ini menggunakan *Successive Approximation Model* yang terdiri dari tiga siklus yang masing-masing terdiri dari tahapan Evaluasi, Desain, dan Pengembangan.

Pengembang melakukan *expert review* yang melibatkan tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran. Evaluasi menggunakan instrumen skala Likert 1-4. Berdasarkan uji ahli tersebut didapatkan hasil: Ahli Materi mendapatkan nilai rata-rata 3,15 (Baik), Ahli Media mendapatkan nilai rata-rata 3,52 (Sangat baik), dan Ahli Desain Pembelajaran mendapatkan nilai rata-rata 3,5 (Sangat Baik). Rata-rata keseluruhan dari semua nilai ahli adalah 3,4 (Sangat Baik).

Dengan demikian berdasarkan tahap dan uji coba yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran “gamifikasi powtoon dan quizizz” sangat baik dan layak untuk digunakan pada proses pembelajaran akidah akhlak pada SMAN 6 Palangka Raya.

DAFTAR PUSTAKA

- Winata, I. K. (2021). Konsentrasi dan motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran online selama masa pandemi Covid-19. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5(1), 13.
- Hariyadi, H., Misnawati, M., & Yusrizal, Y. (2023). Mewujudkan kemandirian belajar: Merdeka belajar sebagai kunci sukses mahasiswa jarak jauh. Badan Penerbit Stiepari Press, 1-215.

- Rasulong, I., Salam, R., Yusuf, M., & Abdullah, I. (2024). Implikasi Kepribadian Gen Z Bagi Daya Saing Organisasi: Suatu Kajian Sytematic Literature Review. *Liquidity Jurnal Ilmu Manajemen dan Bisnis*, 2(2), 13-20.
- Afitri, R. N., Pangestika, R. R., & Anjarini, T. (2024). Pengembapengembangan Modul Matematika Berbasis Etnomatematika Terintegrasi Hots Pada Materi Bangun Ruang Kelas V Sdngan Modul Matematika Berbasis Etnomatematika Terintegrasi Hots Pada Materi Bangun Ruang Kelas V. *SD. JurnalIlmiahMatematika Realistik*, 5(1), 47-54.
- Jasiah, J., Mazrur, M., Hartati, Z., Rahman, A., Kibtiyah, M., Liadi, F., & Fahmi, F. (2024). Islamic Teachers' Implementation of the Merdeka Curriculum in Senior High Schools: A Systematic Review. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 23(4), 394-408.
- Rahmatika, A. K., Pradana, F., & Bachtiar, F. A. (2020). Pengembangan Sistem Pembelajaran HTML dan CSS dengan Konsep Gamification berbasis Web. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 4(8), 2655-2663.
- Marisa, F., Akhriza, T. M., Maukar, A. L., Wardhani, A. R., Iriananda, S. W., & Andarwati, M. (2020). Gamifikasi (gamification) konsep dan penerapan. *Jointecs: Journal of Information Technology and Computer Science*, 5(3), 219-228.
- Wahyudi, N. G., & Jatun, J. (2024). Integrasi Teknologi dalam Pendidikan: Tantangan dan Peluang Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(4), 444-451.
- Santamaggala, C. K. S. (2024). Mengoptimalkan Literasi Siswa Di Era Digital: Peran Dan Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 4(6), 33-43.
- Endarta, P. (2024). Perancangan Sistem Gamifikasi Untuk Meningkatkan Interaksi Pelanggan Dalam Strategi Digital Marketing (Doctoral dissertation, Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia).
- Zufiroh, L., & Basri, S. (2023). Tantangan guru pendidikan agama islam dalam menghadapi era society 5.0. *JURNAL AN-NUR: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan dan Keislaman*, 9(01).
- Purba, A. Z., Nasution, F. H., Parapat, K. M., Jannah, M., & Ulkhaira, N. (2024). Gamifikasi Dalam Pendidikan: Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa. *Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya dan Pendidikan*, 1(5), 299-305.
- Mahbubi, M. (2024). Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Peningkatan Motivasi Belajar Siswa. *Al-Abshor: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(3), 286-294.
- Srimuliyani, S. (2023). Menggunakan teknik gamifikasi untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 1(1), 29-35.
- Rahmania, S., Soraya, I., & Hamdani, A.S. (2023). Pemanfaatan Gamification Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 11(2), 114-133.
- Zahara, R., Prasetyo, G. E., & Yanti, D. M. (2021). Kajian literatur: gamifikasi di pendidikan dasar. *SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 76-87.
- Hakim, L. (2023). *Ragam Media Pembelajaran Sejarah, Interaktif dan Menyenangkan*. GUEPEDIA.
- Zahara, R., Prasetyo, G. E., & Yanti, D. M. (2021). Kajian literatur: gamifikasi di pendidikan dasar. *SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 76-87.
- Adwiyah, R. S. R., Wulandari, H., & Aziz, M. T. (2024). Efektivitas Penggunaan Quizizz Dan Kahoot Sebagai Media Penilaian Di Smpn

- 3 Warungkiara Satu Atap. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 7(4), 13242-13249.
- ROHMAN, M. K. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Ular Tangga Dalam Peningkatan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ski Kelas Vii Di Mts Syiar Islam Maibit Tuban (Doctoraldissertation, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri).
- Aprinastuti, C. (2023). *Special Book for Media Tutorial ICT-Based Learning*. Stiletto Book.
- Lubis, K. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM MATERI NOVEL BERBASIS APLIKASI POWTOON UNTUK KELAS XII SMAN 1 PANAI HILIR (Doctoral dissertation, Fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sumatera Utara).
- Prahmana, S. A. (2023). Mengeksplorasi Efektivitas Penggunaan Teknik Gamifikasi sebagai Strategi Pembelajaran Inovatif dalam Meningkatkan Keterlibatan dan Motivasi Belajar Siswa di SMK Perpajakan Riau.
- Minda, A. R. S. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi Bernuansa Islami Dan Lingkungan Pada Materi Bangun Datar Tingkat Smp/Mts Untukmeningkatkan Pemahaman Konsep Matematis (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Putri, R. F. R., Sudiyanto, S., & Muchsini, B. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Gamifikasi Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Akuntansi Dasar Di SMK. *Tata Arta: Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 9(3).
- Lestari, R., Jasiah, J., Rizal, S. U., & Syar, N. I. (2023). Pengembangan Media Berbasis Video pada Pembelajaran IPAS Materi Permasalahan Lingkungan di Kelas V SD. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 7(1), 34-43.
- Pitriani, N. R. V., Wahyuni, I. G. A. D., & Gunawan, I. K. P. (2021). Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Lectora Inspire Pada Program Studi Pendidikan Agama Hindu. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 515-532.
- Norhidayah, Siti, Muhammad Wahid Majidi, and Abdul Azis. "PengembanganMedia Pembelajaran Berbasis Game Ular Tangga Digital Pada Materi Asmaul Husna Kelas VII di SMP NU Palangka Raya." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 3.02 (2024): 410-42