



---

## Penerapan *Gamifikasi* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Indahnya Keberagaman Ritual dan Kepercayaan Kelas XI SMA Negeri 1 Ampel

Sujiono

[sujionoradenwijaya.ac.id](mailto:sujionoradenwijaya.ac.id)

Program Studi Pendidikan Profesi Guru

Sekolah Tinggi Agama Buddha Negeri Raden Wijaya

Received: 17 12 2025. Revised: 22 12 2025. Accepted: 19 01 2026.

**Abstract :** The study aims to analyze the application of gamification in improving the learning outcomes of class XI students on the subject of The Beauty of Ritual and Belief Diversity. The type of classroom action research. The location of the research was SMAN 1 Ampel Boyolali, Central Java. The subjects in the study were 17 class XI students of SMAN 1 Ampel Boyolali and teachers of Buddhist Religious Education and Character Building. The sampling technique used a purposive procedure. Data collection techniques through observation, interviews, documents, tests. Data validity used triangulation and key informant review. This study used triangulation, namely source triangulation and method triangulation. Data analysis used in this study was descriptive analytical techniques and critical analysis techniques. The results of the study showed that the application of gamification effectively improved student learning outcomes on the subject of The Beauty of Ritual and Belief Diversity. Before the application of gamification, an average score of 72.53 was obtained. Cycle 1 learning by applying gamification. The results of cycle 1's average score were 80.18. Cycle 1 learning experienced an average increase of 7.65 compared to pre-cycle. The average value of cycle 2 was 88.12. The increase in learning outcomes in cycle 2 was 7.94.

**Keywords :** Gamification, Learning Outcomes, The Beauty of Diversity.

**Abstrak :** Penelitian bertujuan untuk menganalisis penerapan *gamifikasi* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI materi Indahnya Keberagaman Ritual dan Kepercayaan. Jenis penelitian tindakan kelas. Tempat pelaksanaan penelitian di SMAN 1 Ampel Boyolali Jawa Tengah. Subjek dalam penelitian yaitu siswa kelas XI SMAN 1 Ampel Boyolali yang berjumlah 17 siswa dan guru Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti. Teknik pengambilan sampel menggunakan prosedur purposif. Teknik pengumpulan data melalui pengamatan, wawancara, dokumen, tes. Validitas data menggunakan triangulasi dan *review* informan kunci. Penelitian ini menggunakan triangulasi yaitu triangulasi sumber dan triangulasi metode. Analisis data yang dipergunakan dalam penelitian ini yaitu teknik analitis deskriptif dan teknik analisis kritis. Hasil penelitian penerapan *gamifikasi* efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Indahnya Keberagaman Ritual dan Kepercayaan. Sebelum diterapkan *gamifikasi* diperoleh nilai rata-rata 72,53. Pembelajaran siklus 1 dengan menerapkan *gamifikasi*. Hasil nilai

rata-rata siklus 1 yaitu 80,18. Pembelajaran siklus 1 terjadi peningkatan rata-rata 7,65 jika dibandingkan pra siklus. Nilai rata-rata siklus 2 yaitu 88,12. Peningkatan hasil belajar siklus 2 yaitu 7,94.

**Kata kunci :** *Gamifikasi*, Hasil Belajar, Indahnya Keberagaman.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kegiatan pembelajaran dalam upaya memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Pendidikan Agama Buddha adalah jenis pendidikan yang diambil dari Kitab Suci Tripitaka. Pembelajaran pendidikan agama Buddha merupakan aspek inti dalam proses memahami ajaran Buddha dan pengamalan spiritual menurut tradisi agama Buddha (Amaliana et al. 2024). Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti memiliki peran untuk membentuk siswa menjadi Pelajar Pancasila yang memiliki pengetahuan, keterampilan, serta sikap dan kepribadian yang berakhlak mulia dan berkebinekaan global berlandaskan pada nilai-nilai Buddhis serta nilai-nilai Pancasila dasar negara. Kegiatan Pembelajaran Agama Buddha dan Budi Pekerti telah dilakukan untuk mewujudkan siswa dengan karakter Profil Pelajar Pancasila. Namun siswa sering merasa kesulitan pada beberapa kegiatan pembelajaran, khususnya pada materi Indahnya Keberagaman Ritual dan Kepercayaan.

Berdasarkan hasil observasi diperoleh data hasil belajar yang diperoleh siswa kelas XI SMA Negeri 1 Ampel pada materi indahya keberagaman Ritual dan Kepercayaan yang masih belum optimal. Siswa memperoleh nilai rerata harian sebesar 72,5. Hasil ini belum memenuhi ketuntasan belajar minimal yaitu 75. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti ditemukan belum optimalnya hasil belajar ini disebabkan karena pelaksanaan pembelajaran yang monoton dan guru lebih banyak menggunakan metode ceramah. Akibatnya siswa kurang terlibat aktif saat pembelajaran pendidikan agama Buddha. Pemilihan metode pembelajaran yang kurang tepat juga mengakibatkan hasil belajar siswa belum optimal optimal. Belum optimalnya kemampuan hasil belajar yang dicapai siswa yaitu siswa sering merasa kesulitan dalam memahami, memberiikan contoh serta menerapkan materi yang disampaikan guru. Siswa juga mengalami kesulitan untuk menjelaskan penerapan materi pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari.

Upaya mengatasi belum optimalnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan agama Buddha yaitu dengan menerapkan media pembelajaran yang inovatif. Dewasa ini media pembelajaran yang menarik yaitu *gamifikasi*. Pengguna media *gamifikasi* akan mendukung pelaksanaan pembelajaran. Pernyataan ini diperkuat temuan penelitian (Wahyu et al. 2020) yang menyatakan penerapan *gamifikasi* mendukung pembelajaran yang lakukan siswa di

Sekolah Minggu Buddha Vihara Avalokitesvara Kayu Besi. Penggunaan *gamifikasi* mengkondisikan menumbuhkan motivasi dan membantu memahami materi. Penelitian (Ariani 2020) penggunaan media *gamifikasi* dapat meningkatkan motivasi siswa untuk aktif mengakses dan ikut pembelajaran secara aktif. Perkembangan teknologi dewasa ini dalam bidang pendidikan, memunculkan berbagai alternatif dalam pelaksanaan pembelajaran salah satunya *gamifikasi*. *Gamifikasi* adalah produk, cara berpikir, proses, pengalaman, cara desain, serta sistem yang melibatkan penggunaan elemen-elemen game untuk menyelesaikan masalah yang tidak berupa game (Landsell and E. Hägglund 2016). Lebih lanjut *gamifikasi* adalah konsep yang menggunakan elemen-elemen permainan seperti mekanika, tampilan, dan cara berpikir seperti dalam permainan untuk menggabungkan orang-orang, menggerakkan motivasi, mempromosikan pembelajaran, dan membantu menyelesaikan masalah (Kapp and Cone 2012).

*Gamification* adalah sebuah konsep yang menghubungkan elemen dan mekanisme permainan ke dalam konteks non-permainan, contohnya pendidikan. Tujuannya meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa. *Gamifikasi* dalam konteks pendidikan digunakan untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa dapat meningkatkan keterlibatan dan efektivitas pembelajaran (Richardus, Tri, and Victor 2024). Berdasarkan kutipan ahli dapat dijelaskan *gamifikasi* penggunaan game dalam pembelajaran yang memfasilitasi siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Penerapan *gamifikasi* di bidang pendidikan memiliki peran yang sangat penting untuk menjadi dasar dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Dengan berkembangnya waktu, dibutuhkan inovasi dalam proses belajar agar lingkungan belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Contohnya, dalam pembelajaran kosakata dapat dilakukan dengan memanfaatkan permainan musik, sehingga siswa lebih mudah mengingat kata-kata tersebut (Purba et al. 2024).

Menurut (Mulyani 2023) implementasi *gamifikasi* dalam proses belajar beberapa cara untuk menerapkan *gamifikasi* sebagai berikut: (1) Tentukan tujuan belajar yang ingin dicapai. Contohnya, meningkatkan pemahaman tentang materi, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, atau meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran; (2) Rancang tantangan dan tujuan permainan yang menarik serta sesuai dengan materi yang diajarkan. Misalnya, memberi tugas yang harus diselesaikan dalam waktu tertentu atau menetapkan target penyerapan materi; (3) Gunakan hadiah atau pengakuan bagi siswa yang mencapai tujuan belajar. Contohnya, pemberian poin, penghargaan virtual, atau ucapan apresiasi langsung dari guru; (4) Sistemkan skor, level, dan poin untuk memantau kemajuan siswa serta memberikan semangat tambahan. Siswa akan mendapat skor atau poin berdasarkan hasil tugas atau ujian, serta naik level jika

mencapai target tertentu; (5) Manfaatkan teknologi digital dan *platform* pembelajaran online untuk mendukung *gamifikasi*. Contohnya, membuat *leaderboard online* untuk menampilkan peringkat siswa, aplikasi mobile untuk mengumpulkan poin, atau platform pembelajaran dengan elemen permainan; (6) Gunakan elemen kerja sama dan kompetisi dalam *gamifikasi*. Siswa bisa berkolaborasi dalam tim untuk mencapai tujuan bersama, atau berkompetisi secara sehat dalam menyelesaikan soal atau tugas; dan (7) Sesuaikan dan ubah strategi *gamifikasi* sesuai dengan respons dan kebutuhan siswa. Lakukan evaluasi berkala untuk memastikan strategi yang digunakan tepat dan memberikan hasil yang baik bagi proses belajar siswa. Dengan menerapkan pendekatan *gamifikasi* yang tepat, pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif dalam meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar siswa.

Penerapan *gamifikasi* dalam pembelajaran memberikan manfaat yang sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Berikut diuraikan manfaat *gamifikasi* sebagaimana mengutip (Richardus, Tri, and Victor 2024) sebagai berikut: (1) Meningkatkan keterlibatan siswa; (2) Peningkatan motivasi intrinsik dan ekstrinsik; (3) Memfasilitasi pembelajaran yang lebih personal dan adaptif; (4) Pengembangan keterampilan abad 21; (5) Memungkinkan guru mendapatkan data pembelajaran yang lebih mendalam; dan (6) Meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Fokus penelitian ini pada materi menghargai keberagaman agama Buddha. Muatan pembelajaran yaitu; (1) Konsep keberagaman ritual (seperti puja bakti Theravada dan Mahayana) dan kepercayaan (seperti karma, reinkarnasi, dan akulturasi budaya); (2) Prinsip toleransi berdasarkan ajaran Buddha, seperti yang terdapat dalam Bahuvedaniya Sutta dan Sigalovada Sutta; (3) Nilai-nilai welas asih untuk mencapai harmoni sosial melalui penghargaan terhadap keberagaman; (4) Penerapan sikap saling menghargai dalam kehidupan sehari-hari untuk mencegah konflik antar-ritual dan kepercayaan; dan (5) Pentingnya merayakan keberagaman dengan pikiran terbuka, sebagaimana dalam kisah Buddha yang menghormati tradisi lokal.

Penelitian ini tidak lepas dari penelitian terdahulu. Hasil penelitian (Wahyu et al. 2024) menyatakan model *gamifikasi* dapat mendukung kegiatan pembelajaran siswa. Penerapan *gamifikasi* mengkondisikan siswa menumbuhkan motivasi dan pemahaman materi yang dipelajari. Adapun persamaan penelitian yaitu kedua peneliti sama-sama terkait penerapan *gamifikasi*. Letak perbedaan yaitu peneliti ini berfokus penerapan *gamifikasi* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Indah Keberagaman Ritual dan Kepercayaan Siswa kelas XI. Penelitian Wahyu & Gotama berfokus pada pengembangan game edukasi Pendidikan Agama Buddha. Tempat penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Ampel Boyolali

Jawa Tengah. Tempat penelitian Wahyu & Gotama di Sekolah Minggu Buddha Vihara Avalokitesvara Kayu Besi. Temuan penelitian (Adinda, Ngatmini, and Sri 2024) menyatakan penggunaan model *gamifikasi* menggunakan media Wordwall dalam pembelajaran menunjukkan respon yang baik dari siswa dan hasil belajar yang baik. Persamaan kedua penelitian yaitu sama-sama terkait penerapan *gamifikasi* dalam pembelajaran. Adapun letak perbedaannya pada fokus penelitian. Fokus penelitian ini yaitu penerapan *gamifikasi* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Indah Keberagaman Ritual dan Kepercayaan Siswa kelas XI. Penelitian Adinda, Ngatmini, & Sri berfokus pada penerapan *gamifikasi* dalam pembelajaran kaidah kebahasaan teks biografi di kelas X. Tempat penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Ampel Boyolali Jawa Tengah. Tempat penelitian Adinda, Ngatmini, & Sri dilakukan di SMK di Kota Semarang.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yaitu penelitian tindakan kelas. Desain penelitian menerapkan Model John Elliot. Tempat pelaksanaan penelitian di SMAN 1 Ampel Boyolali Jawa Tengah. SMAN 1 Ampel berlokasi di Desa Glasaksari, Jalan Pantaran KM. 1 Gladaksari, Kecamatan Ampel, Kabupaten Boyolali, Provinsi Jawa Tengah. Waktu pelaksanaan penelitian selama bulan Juni sampai dengan Desember 2025. Subjek dalam penelitian yaitu guru dan siswa kelas XI SMAN 1 Ampel Boyolali yang berjumlah 17 siswa. Teknik pengumpulan data melalui pengamatan, wawancara, dokumen, tes. Validitas data menggunakan triangulasi dan *review* informan kunci. Analisis data yang dipergunakan dalam penelitian ini yaitu teknik analitis deskriptif dan teknik analisis kritis.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Tahap prasiklus dalam penelitian ini merupakan kegiatan yang dilakukan sebelum melakukan tindakan. Tujuan prasiklus untuk mengetahui kondisi awal kemampuan siswa dalam pembelajaran agama Buddha pada materi Indahnya Keberagaman Ritual dan Kepercayaan. Pelaksanaan prasiklus di ruang kelas pada Selasa, 25 November 2025. Pembelajaran pra siklus diikuti 17 siswa. Siswa saat pembelajaran siswa diberikan tugas untuk mengerjakan tes terait materi Indahnya Keberagaman Ritual dan Kepercayaan. Bentuk soal berupa pilihan ganda yang berjumlah 20. Pemberian soal-soal yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar pada materi Indahnya Keberagaman Ritual dan Kepercayaan. Berikut disajikan nilai siswa pelaksanaan pra siklus.

Tabel 1. Nilai Hasil Belajar Siswa Pra Siklus

No	Kode Siswa	Nilai
1.	S001	74
2.	S002	70
3.	S003	75
4.	S004	71
5.	S005	71
6.	S006	73
7.	S007	75
8.	S008	78
9.	S009	72
10.	S010	72
11	S011	71
12	S012	74
13	S013	70
14	S014	70
15	S015	72
16	S016	70
17	S017	75
Nilai Rata-rata		72,53

Berdasarkan Tabel 1. Nilai hasil belajar siswa saat Pra Siklus pada materi Indahnya Keberagaman Ritual dan Kepercayaan serta Tabel 2. Statistika deskriptif nilai hasil belajar pra siklus diperoleh data sebagai berikut; Nilai rata-rata siswa yaitu 72, 53. Nilai tersebut masih belum memenuhi nilai ketuntasan minimal yaitu 75. Siswa yang belum mencapai nilai batas ketuntasan sebanyak 76,47% (13 siswa). Siswa yang telah mencapai nilai sama dengan atau lebih dari nilai ketuntasan minimal sebanyak 23,53% (4 siswa). Berdasarkan hasil nilai prasiklus masih belum memenuhi batas minimum ketuntasan hasil belajar. Hasil tersebut menggambarkan kemampuan hasil belajar siswa masih belum optimal. Merujuk hasil nilai pra siklus perlu adanya tindakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi Indahnya Keberagaman Ritual dan Kepercayaan.

Tabel 2. Tabel Statistika Deskriptif Nilai Hasil Belajar Pra Siklus

Nilai Tertinggi	78
Nilai Terendah	70
Rata-rata	72,53
Median	72
Modus	70
Frekuensi di atas rata-rata	4
Frekuensi di bawah rata-rata	13

Pembelajaran siklus 1 dilaksanakan berdasarkan hasil prasiklus yang menunjukkan belum optimalnya hasil belajar siswa. Nilai rata-rata hasil belajar siswa pada prasiklus yaitu

72,53. Pembelajaran siklus 1 dilaksanakan pada Jumat 28 November 2025. Pembelajaran dengan menerapkan *gamifikasi* pada materi Indahnya Keberagaman Ritual dan Kepercayaan. Guru berperan sebagai fasilitator dalam pembelajaran. Penelitian melakukan pengamatan. Kegiatan pembelajaran siklus 1 dilaksanakan di ruang Lab Komputer. Merujuk hasil observasi pembelajaran siklus 1 dilaksanakan pada Jumat 28 November 2025, maka diperlukan perbaikan pembelajaran. Keterlibatan siswa dalam proses diskusi lebih dioptimalkan. Penyajian materi oleh guru dibuat lebih menarik. Slide materi yang ditampilkan guru kurang mengkondisikan siswa mengikuti pembelajaran dengan optimal. Saat pembelajaran ditemukan 6 siswa yang kurang memperhatikan saat guru memaparkan materi melalui slide. Ke-6 siswa sering berbicara sendiri saat pembelajaran. Pembelajaran siklus 1 guru telah menerapkan *gamifikasi* dalam pembelajaran Indahnya Keberagaman Ritual dan Kepercayaan. Siswa antusias mengikuti pembelajaran melalui *gamifikasi*. Penyajian materi melalui *gamifikasi* mengkondisikan siswa aktif dalam pembelajaran. Siswa tugaskan mengerjakan soal sebanyak 20 soal melalui *gamifikasi*.

Tabel 3. Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus 1

No	Kode Siswa	Nilai
1.	S001	77
2.	S002	74
3.	S003	90
4.	S004	86
5.	S005	87
6.	S006	74
7.	S007	75
8.	S008	85
9.	S009	88
10.	S010	73
11	S011	84
12	S012	90
13	S013	72
14	S014	70
15	S015	74
16	S016	74
17	S017	90

Berdasarkan tabel 3. Nilai hasil belajar siklus 1 dan tabel 4. Statistika deskriptif nilai hasil belajar siklus 1 dapat dijelaskan nilai rata-rata siswa 80,18. Nilai terendah siswa yaitu 73. Nilai tertinggi siswa yaitu 90. Frekuensi nilai siswa yang telah mencapai KKM yaitu 11 siswa (64,71%). Terdapat 6 siswa (35,29%) yang belum mencapai nilai KKM. Hasil belajar siklus 1 jauh lebih baik dari pra siklus. Hal ini ditandai terjadinya peningkatan nilai rata-rata siswa yang

telah mencapai KKM. Pada pra siklus nilai rata-rata siswa 72,53, dan meningkat pada siklus 1 menjadi 80,18. Telah terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 7,65. Hasil belajar siklus 1 masih belum mencapai target dari penelitian ini yaitu nilai rata-rata siswa minimal mencapai 85. Berdasarkan perolehan hasil belajar siklus 1 perlu dilakukan pembelajaran siklus 2. Tujuan pembelajaran siklus 2 yaitu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Indahnya Keberagaman Ritual dan Kepercayaan.

Tabel 4. Tabel Statistika Deskriptif Nilai Hasil Belajar Siklus 1

Nilai Tertinggi	90
Nilai Terendah	73
Rata-rata	80,18
Median	77
Modus	74
Frekuensi di atas rata-rata	11
Frekuensi di bawah rata-rata	6

Pelaksanaan pembelajaran siklus 2 didasarkan hasil belajar pada siklus 1 yang masih belum mencapai tujuan penelitian. Nilai rata-rata siswa siklus 1 yaitu 80,18. Hal ini belum mencapai tujuan penelitian yaitu nilai rata-rata siswa minimal 85. Siklus 2 dilaksanakan pada Jumat 05 Desember 2025. Pembelajaran siklus 2 dengan menerapkan *gamifikasi* pada materi Indahnya Keberagaman Ritual dan Kepercayaan. Pembelajaran difasilitasi oleh guru. Peran penelitian melakukan pengamatan jalannya pembelajaran. Pembelajaran siklus 2 dilaksanakan di ruang Lab IPA. Siklus 2 diikuti sebanyak 17 siswa. Mengacu hasil observasi pembelajaran siklus 2 dilaksanakan pada Jumat 05 Desember 2025, maka menunjukkan pelaksanaan pembelajaran lebih baik dari siklus 1. Siswa terlibat aktif dalam diskusi kelas. Penyajian materi yang dilengkapi video terkait keberagaman ritual dalam agama Buddha mengkondisikan pembelajaran lebih menarik. Slide materi yang ditampilkan telah dilakukan penyempurnaan dengan menampilkan gambar dan materi yang lebih mudah dipahami siswa. Pembelajaran siklus 2 guru telah menerapkan *gamifikasi* dalam pembelajaran Indahnya Keberagaman Ritual dan Kepercayaan. Siswa antusias mengikuti pembelajaran dengan penerapan *gamifikasi*. Penyajian materi melalui *gamifikasi* mengkondisikan siswa aktif diskusi dalam pembelajaran. Siswa tugaskan mengerjakan soal sebanyak 20 soal melalui *gamifikasi*. Siswa antusias mengerjakan soal melalui *gamifikasi*.

Tabel 5. Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus 2

No	Kode Siswa	Nilai
1.	S001	90
2.	S002	80
3.	S003	95



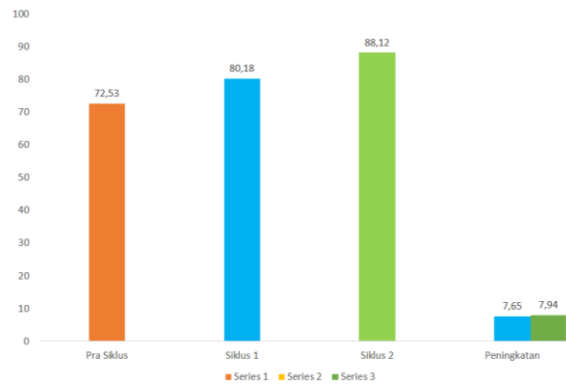
4.	S004	90
5.	S005	94
6.	S006	84
7.	S007	80
8.	S008	88
9.	S009	94
10.	S010	85
11	S011	90
12	S012	94
13	S013	87
14	S014	85
15	S015	82
16	S016	88
17	S017	92

Berdasarkan tabel 5. Nilai hasil belajar siklus 2 dan tabel 6. Statistika Desriptif nilai hasil belajar siklus 2 dapat dijelaskan nilai rata-rata siswa 88,12. Nilai terendah siswa yaitu 80. Nilai tertinggi siswa yaitu 95. Frekuensi nilai siswa yang telah mencapai KKM yaitu 17 siswa (100%). Hasil belajar siklus 2 jauh lebih baik dari siklus 1. Hal ini ditandai terjadinya peningkatan nilai rata-rata siswa yang telah mencapai KKM. Pada siklus 1 nilai rata-rata siswa 80,18, dan meningkat pada siklus 2 menjadi 88,12. Telah terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 7,94. Hasil belajar siklus 2 telah mencapai target dari penelitian ini yaitu nilai rata-rata siswa minimal mencapai 85. Berdasarkan perolehan hasil belajar siklus 2 maka pembelajaran dalam penelitian ini dihentikan, karena telah mencapai target dalam penelitian ini. Dapat dinyatakan pembelajaran siklus 2 dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Indahnya Keberagaman Ritual dan Kepercayaan.

Tabel 6. Tabel Statistika Deskriptif Nilai Hasil Belajar Siklus 2

Nilai Tertinggi	95
Nilai Terendah	80
Rata-rata	88,12
Median	88
Modus	90
Frekuensi di atas rata-rata	17
Frekuensi di bawah rata-rata	0

Peningkatan hasil belajar siswa Materi Indahnya Keberagaman Ritual dan Kepercayaan Kelas XI SMA Negeri 1 Ampel. Pembelajaran mata materi Indahnya Keberagaman Ritual dan Kepercayaan siswa kelas XI berjalan efektif. Penerapan *gamifikasi* secara efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Indahnya Keberagaman Ritual dan Kepercayaan. Peningkatan hasil belajar siswa tersaji pada gambar di bawah ini.



Gambar 1. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan gambar 1. dapat dijelaskan penerapan *gamifikasi* sangat efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Indahnya Keberagaman Ritual dan Kepercayaan. Sebelum diterapkan *gamifikasi* diperoleh nilai rata-rata 72,53. Pembelajaran siklus 1 sudah menerapkan *gamifikasi*. Hasil nilai rata-rata siklus 1 yaitu 80,18. Pembelajaran siklus 1 terjadi peningkatan rata-rata 7,65 jika dibandingkan pra siklus. Pembelajaran siklus 2 kembali dilaksanakan dengan menerapkan *gamifikasi*. Nilai rata-rata siklus 2 yaitu 88,12. Peningkatan hasil belajar siklus 2 yaitu 7,94. Berdasarkan hasil nilai rata-rata siswa dapat disimpulkan penerapan *gamifikasi* efektif meningkatkan hasil belajar pada materi Indahnya Keberagaman Ritual dan Kepercayaan siswa kelas XI SMAN 1 Ampel.

Temuan penelitian perkuat (Azawah, Hidayat, and Aini 2025) mengungkapkan penerapan *gamifikasi* dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia. Pembelajaran mengalami peningkatan secara bertahap dari 60% menjadi 70% pada siklus 1. Pada siklus 2 meningkat hasil belajar siswa mencapai 80% sampai 85%. Penelitian (Muhammad and Ranu 2024) menemukan media pembelajaran *gamifikasi* sangat layak digunakan karena meningkatkan motivasi belajar, hasil belajar, dan memperoleh respon yang baik dari siswa. Penelitian (Jatawitika, Warpala, and Tegeh 2024) menunjukkan nilai pretest 50,22 dan nilai post test sebesar 85,78. Hal ini menunjukkan multimedia *gamifikasi* secara efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah disajikan di atas dapat disimpulkan Penerapan *gamifikasi* efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Indahnya Keberagaman Ritual dan Kepercayaan. Sebelum diterapkan *gamifikasi* diperoleh nilai rata-rata 72,53. Pembelajaran siklus 1 dengan menerapkan *gamifikasi*. Hasil nilai rata-rata siklus 1 yaitu 80,18. Pembelajaran siklus 1 terjadi peningkatan rata-rata 7,65 jika dibandingkan pra siklus.

Pembelajaran siklus 2 kembali dilaksanakan dengan menerapkan gamifikasi. Nilai rata-rata siklus 2 yaitu 88,12. Peningkatan hasil belajar siklus 2 yaitu 7,94.

#### **DAFTAR RUJUKAN**

- Adinda, Erdiana, Ngatmini, and Winarni Sri. (2024). Penerapan *Gamifikasi* Menggunakan Media *Wordwall* dalam Pembelajaran Kaidah Kebahasaan Teks Biografi. 7 (2): 715–24. <https://doi.org/10.30605/jsgp.7.2.2024.4226>.
- Amaliana, D., Julia Surya, Kuhana Dewi, Muditya Dewi, Ratna, and Prajna Dewi. (2024). Konsep Pendidikan Keagamaan Buddha Dalam Kajian Sutta Pitaka. *Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Buddhis* 10 (1): 55–66. <https://doi.org/10.69835/vjp.v11i1.494>.
- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk Pembelajaran. 03 (02): 144–49. <https://doi.org/10.21009/JPI.032.09>.
- Azwah, N., Rahmat Hidayat, and Lutfi Quratul Aini. (2025). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Problem-Based Learning Berbasis Gamifikasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SMPN 15 Mataram. 10: 625–33. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.3151>.
- Jatawitika, I. G. Y., I. W. S. Warpala, and I. M. Tegeh. (2024). Efektivitas Multimedia Pembelajaran Gamifikasi Untuk. 14: 159–68. [https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jurnal\\_tp.v14i2.4112](https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v14i2.4112).
- Kapp, K. M., and J. Cone. (2012). What Every Chief Learning Officer Needs to Know about Games and Gamification For Learning. [https://karlkapp.com/wp-content/uploads/2013/01/clo\\_gamification.pdf](https://karlkapp.com/wp-content/uploads/2013/01/clo_gamification.pdf).
- Landsell, J., and E. Häggglund. (2016). Gamification Framework: Limitations and Opportunities When Gamifying Business Processes. <http://karlkapp.com>.
- Muhammad, Alfa Khoiruddin, and Iskandar Ranu. (2024). Pengembangan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Materi Sistem AC. 7 (November): 194–214. <https://doi.org/10.21831/jpvo.v7i1.78689>.
- Mulyani, Sri. (2023). Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas. *EDUCARE : Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 29–35. <https://doi.org/10.70437/jedu.v1i1.2>.
- Purba, Atikah Zahrani, Fadhilah Hilmy Nasution, Khoiriah Marta Parapat, and Miftahul Jannah. (2024). Gamifikasi dalam Pendidikan: Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa. 1 (5): 299–305.

<https://malaqbipublisher.com/index.php/MAKSI/article/view/222>.

Richardus, Eko Indrajit, Hidayat Syarif, and Santoso Handri. (2024). *Personalized Learning*. Pertama. Yogyakarta: Media Akademi.

Richardus, Eko Indrajit, Murni Tri, and Pratama Victor. (2024). *Gamification in Education*. Pertama. Yogyakarta: Media Akademi.

Wahyu, S., & Gotama, J. F. (2024). Pengembangan Game Edukasi Pendidikan Agama Buddha Berbasis Progressive Web Apps dengan Model Gamifikasi dan GDLC. *SKANIKA: Sistem Komputer dan Teknik Informatika*, 7(1), 85–97.  
<https://doi.org/10.36080/skanika.v7i1.3145>.