

## PERSETUJUAN

Lamp. : 5 (lima) Eks.

Hal : Naskah Skripsi

Yth.

Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri

Di Jalan Ahmad Yani No.10. Jambean. Bojonegoro.

Assalamu alaikum wr. Wb.

Setelah diadakan pemeriksaan, pembimbing, penelitian, dan perbaikan, maka kami berpendapat bahwa naskah skripsi saudara:

Nama : MOH. KHOLILUR ROHMAN

NIM : 20015041

Prodi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Fakultas : TARBIYAH

Judul Skripsi : EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
GAMIFIKASI ULAR TANGGA DALAM PENINGKATAN  
MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN  
SKI KELAS VII DI MTS SYI'AR ISLAM MAIBIT  
TUBAN


Telah memenuhi syarat untuk diuji di depan sidang munaqasah skripsi.


Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Bojonegoro, 05 juni 2024

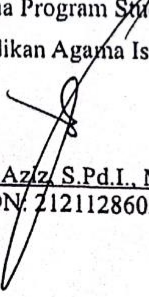
Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

  
Dr. Hamam Burhanudin, M.Pd.I  
NIDN. 2109028601

  
Ida Fauziatun Nisa', M.Pd.I  
NIDN. 2124129001

Ketua Program Studi  
Pendidikan Agama Islam

  
Su'udin Aziz, S.Pd.I., M.Ag  
NIDN. 2121128602

## SURAT PENGESAHAN

Setelah dipertahankan di depan dewan penguji skripsi, maka skripsi dari

Nama : MOH. KHOLILUR ROHMAN  
Nim : 20015041  
Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
Fakultas : TARBIYAH  
judul skripsi : EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI ULAR TANGGA DALAM PENINGKATAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SKI KELAS VII DI MTS SYI'AR ISLAM MAIBIT

Dapat Disetujui Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1) Dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam Pada Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Pada :


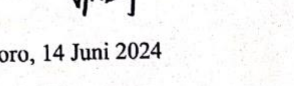
Hari, tanggal : jum'at, 14 juni 2024

Tempat : Kampus Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri

Dewan Penguji :


1. Ketua : Dr. Nurul Huda, M.H.I
2. Sekretaris : Usman Roin, M.Pd.
3. Penguji I : Dr. Hamam Burhanuddin, M.Pd.I
4. Penguji II : Ida Fauziatun Nisa', M.Pd.I

Tanda Tangan

(  )  
(  )  
(  )  
(  )

Bojonegoro, 14 Juni 2024

Mengesahkan  
Dekan Fakultas Tarbiyah  
Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri

  
FAU (Dr. H. Ahmad Manshur, M.A.)  
FTUNING 2122037701

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya :

Nama : Moh. Kholilur Rohman

Nim : 20015041

Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Fakultas : TARBIYAH

judul skripsi : EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
GAMIFIKASI ULAR TANGGA DALAM PENINGKATAN  
MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SKI  
KELAS VII DI MTS SYI'AR ISLAM MAIBIT

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Bojonegoro, 8 juni 2024

Yang membuat pernyataan,



Moh. Kholilur Rohman

**MOTO**

**“Mimpilah Setinggi Langit Tapi Jangan Lupakan Bumimu”**



**UNUGIRI**

**PERSEMBAHAN**

**Kupersembahkan pada :**

**Kedua orang tuaku, Bapak dan Ibu**

**tercinta yang rela bekerja pagi sampai sore**

**hanya untuk anaknya bisa lulus dari perguruan tinggi**



**UNUGIRI**

## ABSTRAK

### **EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI ULAR TANGGA DALAM PENINGKATAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS VII PADA MATA PELAJARAN SKI DI MTS SYI'AR ISLAM MAIBIT TUBAN**

Moh. Kholilur Rohman, Dr. Hamam Burhanuddin, M.Pd.I, Ida Fauziatun Nisa M.Pd.I

Minat belajar di MTs Syi'ar Islam Maibit Rengel Tuban masih terbilang rendah pada mata pelajaran SKI. Guru SKI di MTs Syi'ar Islam Maibit masih menerapkan metode ceramah dan presentasi. Guru di MTs Syi'ar Islam Maibit belum mengetahui bahwa media pembelajaran memiliki pengaruh pada minat belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti hadir dalam membantu guru meningkatkan minat belajar siswa menggunakan media pembelajaran berbasis Gamifikasi ular tangga dalam peningkatan minat belajar pada mata pelajaran SKI kelas VII di MTs Syi'ar Islam Maibit Tuban.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan dengan jenis true eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui langkah-langkah penggunaan media pembelajaran berbasis Gamifikasi ular tangga dan Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui efektifitas dari penggunaan media pembelajaran berbasis Gamifikasi ular tangga dalam peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI kelas VII materi gaya dan kepemimpinan Umar bin Abdul Aziz. Pengumpulan data dilakukan dengan Teknik observasi, Wawancara, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data meliputi uji validitas Untuk mengetahui baik tidaknya instrumen penelitian yang digunakan. Uji Reliabilitas untuk mengetahui apakah instrumen penelitian yang digunakan Reliabel, uji prasyarat meliputi uji normalitas, uji N-gain dan juga uji hipotesis dengan uji T-test untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis Gamifikasi ular tangga dalam meningkatkan minat belajar siswa yang dilihat dari data hasil data minat belajar

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, didapatkan hasil sebagai berikut : (1) Dalam langkah-langkah penggunaan media pembelajaran berbasis Gamifikasi ular tangga yang perlu diperhatikan adalah pada fase perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi (2) terdapat pengaruh penggunaan penggunaan media pembelajaran berbasis Gamifikasi ular tangga dalam meningkatkan minat belajar siswa mata pelajaran SKI materi Gaya dan kepemimpinan Umar bin Abdul Aziz yang dibuktikan dengan hasil perhitungan nilai N-gain dan uji T menggunakan SPSS26 bahwa nilai N-gain skor (0.7090) dan N-gain persen (70.9046) dan nilai uji T diketahui  $\text{sig} (0,000) < 0,05$ .

**Kata Kunci :** Media Pembelajaran, Gamifikasi, Ular Tangga, Minat Belajar

## ABSTRACT

### **THE EFFECTIVENESS OF SNAKES AND LADDERS GAMIFICATION-BASED LEARNING MEDIA IN INCREASING THE LEARNING INTEREST OF GRADE VII STUDENTS IN SKIING SUBJECTS AT MTS SYI'AR ISLAM MAIBIT TUBAN**

Moh. Kholilur Rohman, Dr. Hamam Burhanuddin, M.Pd.I, Ida Fauziatun Nisa M.Pd.I

Interest in learning at MTs Syi'ar Islam Maibit Rengel Tuban is still low on SKI subjects. SKI teachers at MTs Syi'ar Islam Maibit are still applying lecture and presentation methods. Teachers at MTs Syi'ar Islam Maibit have not yet learned that learning media has an influence on student learning interests. Therefore, researchers are present in helping teachers increase student study interest using Gamification ladders and snake-based learning media in increasing learning interest in SKI courses of grade VII in Syi'ar Islam Maibit Tuban.

This research uses a quantitative approach with a true type of experiment that aims to find out the measures of the use of learning media based on the Gamification ladders and snake and this research also aims at finding out the effectiveness of using the learning medium based on Gamification ladders and snake stairs in increasing student interest in learning subjects on the SKI class VII material style and leadership of Umar bin Abdul Aziz. Data collection is done with observation techniques, interviews, lifts, and documentation. Data analysis techniques include validity tests to determine whether or not the research instruments are used. Reliability test to determine whether the research instruments used Reliable, preliminary test includes normality test, N-gain test and also hypothesis test with T-test to know the influence of learning media based Gamification of ladders and snake in increasing student learning interest seen from data results of learning interest

Based on the research carried out, the results were obtained as follows: (1) In the measures of use of learning medium based on Gamification of stairworms the steps to be observed are in the planning phase of implementation and evaluation (2) there was an influence on the use of media based on learning Gamifikaion ladders and snake in improving student interest in learning subjects SKI Material Style and leadership of Umar bin Abdul Aziz that was demonstrated by the results of calculation of N – gain values and T tests using SPSS26 that N - Gain scores (0.7090) and N - gain percentage (70.9046) and known T-Test value (0,000) sig < 0,05

**Keywords:** Learning Media, Gamification, Snakes and Ladders, Learning Interests

## KATA PENGANTAR

Dengan menyebut asma Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Syukur alhamdulillah senantiasa penulis panjatkan kepada Allah SWT, berkat taufiq dan hidayahNya kita bisa mengemban tugas yang telah diberikannya yaitu sebagai khalifah fil ardl. Shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah dipercaya oleh Allah membawa tuntunan hidup manusia menuju suatu kehidupan yang bahagia di dunia dan akhirat.

Penulisan skripsi berjudul “Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Ular Tangga Dalam Peningkatan Minat Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran SKI Di MTs Syi’ar Islam Maibit Tuban” dapat terselesaikan tepat waktu. Selanjutnya, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan skripsi ini, terutama kepada yang terhormat:

1. Bapak M. Jauharul Ma’arif, M.Pd.I., selaku Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk kuliah di Universitas ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan studi sampai tingkat sarjana.
2. Bapak Dr. Ahmad Manshur, M.A., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah yang mendukung secara moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Hamam Burhanuddin, M.Pd.I dan Ibu Ida Fauziatun Nisa’, M.Pd.I selaku dosen pembimbing I dan II yang telah banyak pengorbankan tenaga dan waktunya guna membimbing penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak Su’udin Aziz, S.Pd.I, M. Ag, selaku ketua Prodi PAI yang telah memberikan persetujuan untuk judul skripsi yang penulis pilih.



5. Bapak dan Ibu Dosen di Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri., yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan yang memadai sampai dengan penyelesaian akhir studi
6. Ibu Umi Saidah S.Pd. selaku kepala kepala sekolah MTs Syi'ar Islam Maibit Rengel Tuban telah membantu dan mengizinkan penulis dalam melaksanakan penelitian di tempat beliau bekerja.
7. Bu luluk yahya selaku guru mapel SKI yang telah mengizinkan penulis dalam meneliti pejaran yang beliau ampu.
8. Para guru di MTs Syi'ar Islam Maibit yang bersedia membantu selama pelaksanaan.
9. Bapak ibu tercinta yang senantiasa mendoakan dan mendukung anaknya, yang bekerja tanpa merasakan lelah dan mengeluh agar satu-satunya putranya bisa lulus dari perguruan tinggi.
10. Keluarga besar yang seantiasa mensupport saya.

Bojonegoro, 8 juni 2024

Penulis

**UNUGIRI** (Moh. Kholilur Rohman)

## PEDOMAN TRANSLITERASI

Pedoman Translitisasi Arab-Latin Merujuk Keputusan Bersama Menteri Agama, Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Tahun 1987, Sebagai Berikut :

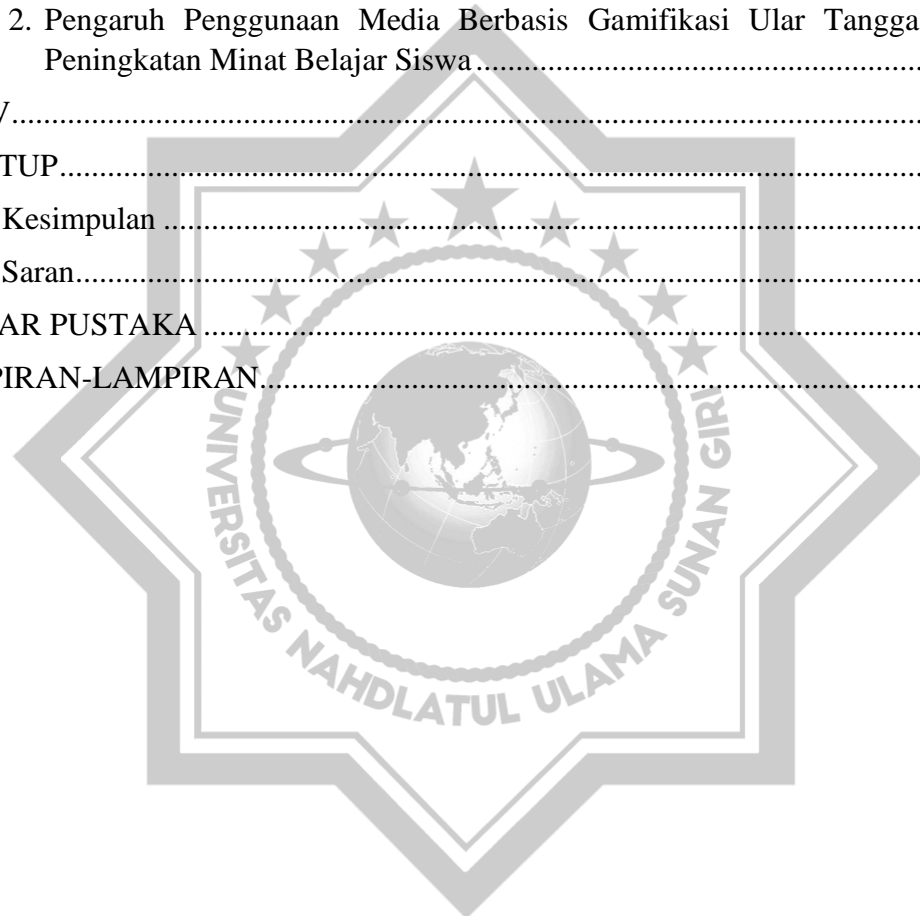
Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Şa	ş	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ĥa	ĥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Żal	Ż	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Şad	ş	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	'Ain	`	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

## DAFTAR ISI

SURAT PERSETUJUAN.....	ii
SURAT PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....	iv
MOTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	10
C. Tujuan Penelitian.....	10
D. Manfaat Penelitian.....	11
E. Hipotesis.....	12
F. Definisi Istilah.....	13
G. Orisinalitas Penelitian.....	13
H. Sistematika Pembahasan.....	15
BAB II.....	17
KAJIAN TEORI.....	17
A. Teori.....	17
1. Media Pembelajaran.....	17
2. Gamifikasi.....	20
3. Ular Tangga.....	23
4. Sejarah Kebudayaan Islam.....	27
5. Minat Belajar.....	30

B. Kerangka Berpikir.....	37
BAB III .....	38
METODE PENELITIAN.....	38
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	38
B. Populasi dan Sample .....	39
C. Jenis Data dan Sumber Data .....	40
D. Teknik Pengumpulan Data.....	41
1. Observasi .....	41
2. Wawancara.....	41
3. Kuisisioner.....	42
E. Analisis Data.....	44
1. Uji Instrumen .....	45
2. Uji Persyaratan dan Analisis Data .....	48
BAB IV.....	52
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	52
A. Penyajian Data dan Hasil Analisis Data.....	52
1. Langkah-Langkah Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Ular Tangga dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII di MTs Syi'ar Islam Maibit Tuban.....	52
2. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Ular Tangga dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI Materi Sikap dan Gaya Kepemimpinan Umar bin Abdul Aziz di Kelas VII MTs Syiar Islam Maibit Tuban.....	55
B. Data Hasil Uji Validitas dan Reabilitas Instrumen Angket .....	56
1. Uji Validitas.....	56
2. Uji Reabilitas .....	59
3. Data Rekapitulasi.....	61
C. Data Hasil Persyaratan dan Analisis T-Test.....	78
1. Uji Normalitas .....	79
2. Uji Homogenitas.....	80
3. Uji N-Gain .....	80

4. Uji T-Test.....	82
D. Pembahasan.....	85
1. Langkah-Langkah Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Ular Tangga dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII di MTs Syi'ar Islam Maibit Tuban.....	85
2. Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Gamifikasi Ular Tangga dalam Peningkatan Minat Belajar Siswa.....	86
BAB V.....	88
PENUTUP.....	88
A. Kesimpulan.....	88
B. Saran.....	89
DAFTAR PUSTAKA.....	90
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	93



**UNUGIRI**

## DAFTAR GAMBAR

3.1. Media Ular Tangga .....	25
4.1 Jawaban Angket mengenai pilihan Media Pembelajaran Gamifikasi.....	65
4.2 Ketertarikan menggunakan Media Pembelajaran yang Inovatif.....	66
4.3 Motivasi Siswa.....	67
4.4 Perasaan Senang atau Tidak Senang bila ada Media Gamifikasi .....	67
4.5 Perasaan Tidak Suka Pembelajaran SKI.....	68
4.6 Jawaban Angket Kurang Bersemangat Belajar SKI.....	69
4.7 Jawaban Angket Ingin Mengetahui Lebih dalam Tentang Sejarah .....	70
4.8 Jawaban Angket Kurang Bersungguh-Sungguh dalam Pembelajaran.....	71
4.9 Jawaban Angket tentang Guru Memberi Semangat dalam Pembelajaran .	72
4.10 Jawaban Angket Kamauan dalam Pembelajaran SKI.....	73
4.11 Jawaban Angket Media Tidak Memudahkan dalam Pembelajaran .....	75
4.12 Jawaban angket manfaat media pembelajaran berbasis gamifikasi .....	76
4.13 Jawaban Angket Ketersediaan Media Menambah Keinginan Belajar .....	76
4.14 Jawaban Angket Media Gamifikasi Memudahkan dalam Pembelajaran.	77
4.15 Jawaban Angket Tidak Merasakan Manfaat Media Pembelajaran .....	78

## DAFTAR TABEL

1.1. Orisinalitas Penelitian .....	13
3.1. Perlakuan Eksperimen.....	39
3.2. Objek Penelitian .....	39
3.3 Skala Lingkert .....	43
3.4 Variabel .....	43
3.5. Kreteria Skor Gain .....	49
4.1. Hasil Uji Validitas Angket Variabel X .....	56
4.2. Data Uji Validitas Instrumen Minat Belajar .....	57
4.3. Data Sederhana dari Uji Validitas Variabel Y .....	58
4.4. Data Koifisien Reabilitas .....	59
4.5. Data Reabilitas Media Pembelajaran .....	60
4.6. Data Reabilitas Minat Belajar .....	60
4.7. Data Pre dan Post Kontrol.....	61
4.8. Data Pre dan Post Experimen.....	62
4.9. Angket Variabel Y .....	63
4.10. Angket Variabel X .....	73
4.11. Kolmogorov-Smirnov Test .....	79
4.12. Uji Homogenitas .....	80
4.13. Nilai N-Gain Skor .....	81
4.14. Nilai N-Gain Persen .....	81
4.15. Data Spss N-Gain Kontrol .....	81

4.16. Data N-Gain Experimen.....	82
4.17. Paired Samples Tests .....	83





## DAFTAR LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Profil Sekolah .....	93
Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian .....	98
Lampiran 3 Pedoman Observasi .....	99
Lampiran 4 Pedoman Wawancara .....	101
Lampiran 5 Instrumen Angket .....	102
Lampiran 6 Dokumentasi.....	104



# UNUGIRI