

ABSTRAK

Azizah, Shofiyatul. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Gamifikasi Problem Based Learning Pendidikan Islam Moderat untuk meningkatkan *Critical Thinking* Siswa di MTs. Tesis, Program Studi Pendidikan Agama Islam Moderat Pascasarjana Universitas Kiai Abdullah Faqih Gresik, Pembimbing: Dr. Saeful Anam, M.Pd.

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran PAI Moderat, Gamifikasi, *Critical Thinking*.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju, mampu mengubah gaya hidup manusia, tidak luput juga dunia pendidikan terkena dampaknya. Dampak yang paling nyata di dunia pendidikan adalah cara belajar, yang dulu untuk menggali informasi dengan mencari di dalam buku, sekarang menggali informasi menggunakan *smartphone* di dunia maya. Dan fenomena yang terjadi pada manusia umumnya dan pelajar khususnya sudah tidak bisa lepas dari *smartphone*. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran GPBL, mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran GPBL, dan mendeskripsikan efektivitas media pembelajaran GPBL PAI Moderat untuk siswa kelas VIII MTs Unggulan Sabilillah Lamongan.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Proses pengembangan media pembelajaran GPBL PAI Moderat menggunakan model pengembangan ADDIE yang mengadopsi dalam Robert Maribe Branch, dengan menggunakan 5 tahapan, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).

Hasil pengembangan berupa media pembelajaran GPBL PAI Moderat kelas VIII MTs yang sangat layak dan efektif. Hal ini berdasarkan pada hasil validasi ahli media mendapatkan kriteria sangat layak dengan nilai 98%. Hasil validasi ahli materi mendapatkan kriteria sangat layak dengan nilai 93%. Hasil validasi ahli pembelajaran mendapatkan kriteria sangat layak dengan nilai 92%. Hasil pretest dan posttest sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran GPBL PAI Moderat mendapatkan nilai rata-rata 59,69 dan 88,80. Dari hasil tersebut kemudian diuji dengan menggunakan paired sample t-test, adapun hasilnya adalah hasil statistik hitung (angka t output) > statistik tabel (tabel t) = 26,119 > 2,045 dan probabilitas < 0,05 = 0,001 < 0,025. Dari perolehan hasil tersebut ada perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran GPBL PAI Moderat.

ABSTRACT

Azizah, Shofiyatul. 2024. Development of Gamification Learning Media Problem Based Learning Moderate Islamic Education to improve Students' Critical Thinking at MTs. Thesis, Postgraduate Moderate Islamic Religious Education Study Program, Kiai Abdullah Faqih Gresik University, Supervisor: Dr. Saeful Anam, M.Pd.

Keywords: Development of Moderate PAI Learning Media, Gamification, Critical Thinking

The increasingly advanced development of science and technology, capable of changing human lifestyles, has also affected the world of education. The most obvious impact in the world of education is the way of learning, which used to dig up information by searching in books, now digs up information using smartphones in cyberspace. And the phenomenon that occurs in humans in general and students in particular can no longer be separated from smartphones. The aim of this research is to describe the process of developing GPBL learning media, describe the feasibility of GPBL learning media, and describe the effectiveness of GPBL PAI Moderate learning media for class VIII students at MTs Unggulan Sabilillah Lamongan.

This research uses the type of research and development (Research and Development). The process of developing GPBL PAI Moderat learning media uses the ADDIE development model adopted by the Robert Maribe Branch, using 5 stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation.

The results of the development are GPBL PAI Moderate learning media for class VIII MTs which is very feasible and effective. This is based on the validation results from media experts who obtained very feasible criteria with a score of 98%. The validation results from material experts obtained very appropriate criteria with a score of 93%. The results of the learning expert validation obtained very appropriate criteria with a score of 92%. The pretest and posttest results before and after using the GPBL PAI Moderate learning media got an average score of 59.69 and 88.80. These results were then tested using a paired sample t-test, the results were calculated statistical results (output t numbers) > table statistics (t table) = $26.119 > 2.045$ and probability $< 0.05 = 0.001 < 0.025$. From these results, there is a significant difference between before and after using the GPBL PAI Moderate learning media.