

PENERAPAN METODE GAMIFIKASI DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN PADA PESERTA DIDIK KELAS XI TEKNIK INSTALASI TENAGA LISTRIK SMK NEGERI 1 TALAUD

Adika Putri Manein

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMK Negeri 1 Talaud dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen melalui penerapan metode gamifikasi.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas yang melibatkan siswa kelas XI Teknik Instalasi Tenaga Listrik di SMK Negeri 1 Talaud sebagai subjeknya. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi menggunakan lembar observasi untuk mencatat aktivitas guru dan siswa, serta melalui tes berbentuk esai guna mengukur peningkatan aktivitas dan hasil belajar dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen yang diterapkan dengan metode gamifikasi. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa penerapan metode gamifikasi berdampak positif terhadap peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari rata-rata aktivitas belajar siswa yang meningkat dari 75% pada siklus I menjadi 86% pada siklus II, atau mengalami kenaikan sebesar 11%. Peningkatan aktivitas ini turut memengaruhi hasil belajar, yang ditunjukkan dengan persentase ketuntasan belajar siswa yang naik dari 75% di siklus I menjadi 94% di siklus II, dengan selisih 19%. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen mampu meningkatkan keaktifan dan pencapaian belajar siswa kelas XI Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMK Negeri 1 Talaud. Oleh karena itu, disarankan agar metode gamifikasi dapat diterapkan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Kristen.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Gamifikasi, Metode Pembelajaran

**APPLICATION OF GAMIFICATION METHOD IN IMPROVING
LEARNING OUTCOMES OF CHRISTIAN EDUCATION FOR STUDENTS
OF CLASS XI ELECTRICAL INSTALLATION ENGINEERING AT SMK
NEGERI 1 TALAUD**

Adika Putri Manein

ABSTRACT

This research was conducted with the aim of improving the learning outcomes of class XI students of Electrical Installation Engineering at SMK Negeri 1 Talaud in the subject of Christian Religious Education through the application of gamification methods.

This research is a type of classroom action research involving students of Grade XI Electrical Power Installation Engineering at SMK Negeri 1 Talaud as the subjects. Data collection was carried out through observation using observation sheets to record teacher and student activities, as well as through essay tests to measure the improvement in learning activities and outcomes in Christian Religious Education, which was implemented using the gamification method. The collected data were analyzed using both qualitative and quantitative approaches.

The results of data analysis indicate that the implementation of the gamification method has a positive impact on improving students' learning activities and outcomes. This is evident from the average student learning activity, which increased from 75% in Cycle I to 86% in Cycle II, showing an 11% improvement. This increase in activity also influenced learning outcomes, as seen in the percentage of students who achieved mastery, which rose from 75% in Cycle I to 94% in Cycle II—an increase of 19%. Based on this data, it can be concluded that the use of the gamification method in Christian Religious Education can enhance the engagement and academic performance of Grade XI students in the Electrical Power Installation Engineering program at SMK Negeri 1 Talaud. Therefore, it is recommended that the gamification method be applied in the teaching of Christian Religious Education.

Keywords: Learning Outcomes, Gamification, Learning Methods