

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR GAMIFIKASI BERNUANSAN ISLAMIS DAN LINGKUNGAN PADA MATERI BANGUN DATAR TINGKAT SMP/MTs UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS

MINDA AYU RAHMA SARI, FARIDA, RIZKI WAHYU YUNIAN PUTRA, SYARIF MAULIDIN*

¹²³UIN Raden Intan Lampung, ⁴STIT Bustanul Ulum Lampung Tengah
Corresponding e-mail: syarifmaulidin@stibtustanululum.ac.id

ABSTRAK

Pendidikan matematika di tingkat SMP/MTs masih menghadapi tantangan, khususnya dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika pada materi bangun datar. Berdasarkan observasi di MTs Bustanul 'Ulum, banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami rumus dan konsep dasar matematika, yang berujung pada rendahnya hasil belajar. Untuk mengatasi hal ini, penelitian ini bertujuan mengembangkan modul gamifikasi bernuansa Islami dan lingkungan yang dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi bangun datar. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa modul yang dikembangkan valid, menarik, dan efektif. Berdasarkan validasi dari ahli materi, media, dan agama, serta uji coba dengan siswa, modul ini mendapat skor yang menunjukkan kemenarikan yang sangat baik dan cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika, dengan nilai effect size 0,51. Oleh karena itu, penggunaan modul ini dapat menjadi solusi alternatif untuk meningkatkan pembelajaran matematika di tingkat SMP/MTs. Penelitian ini juga membuka peluang untuk pengembangan lebih lanjut dalam menyusun bahan ajar berbasis gamifikasi dengan pendekatan yang lebih luas dan kontekstual sesuai dengan kebutuhan siswa.

Kata Kunci: gamifikasi, pendidikan matematika, bangun datar

ABSTRACT

Mathematics education at the junior high school (SMP/MTs) level still faces challenges, particularly in improving students' understanding of mathematical concepts, especially in the topic of flat shapes. Based on observations at MTs Bustanul 'Ulum, many students struggle to understand basic formulas and concepts, leading to low learning outcomes. To address this issue, this study aims to develop a gamification-based module with an Islamic and environmental nuance to increase student interest and understanding of flat shape material. This research uses the ADDIE model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The results show that the developed module is valid, engaging, and effective. Based on validation from experts in content, media, and religious aspects, as well as student trials, the module received scores indicating high appeal and was effective in enhancing the understanding of mathematical concepts, with an effect size of 0.51. Therefore, the use of this module can serve as an alternative solution to improve mathematics learning at the SMP/MTs level. This study also opens opportunities for further development in designing gamification-based teaching materials with a broader and more contextual approach, tailored to student needs.

Keywords: gamification, mathematics education, flat shapes

PENDAHULUAN

Proses pendidikan yang efektif dan hasil belajar yang memuaskan merupakan harapan semua pihak, terutama orang tua siswa, guru, dan lembaga pendidikan. Namun, kenyataannya

Copyright (c) 2024 TEACHER : Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru

harapan tersebut seringkali belum tercapai dengan maksimal. Berbagai faktor yang memengaruhi keberhasilan pendidikan di antaranya adalah faktor siswa itu sendiri, materi pelajaran, guru, orang tua, dan strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Salah satu tantangan utama dalam pembelajaran di sekolah adalah rendahnya pemahaman siswa terhadap konsep-konsep tertentu dalam mata pelajaran matematika, khususnya pada materi bangun datar. Fenomena ini tidak hanya terjadi pada MTs Bustanul 'Ulum, tetapi juga di banyak sekolah lainnya. Hal ini tentu sangat disayangkan mengingat matematika adalah salah satu ilmu dasar yang sangat penting dalam pembentukan kemampuan berpikir logis, analitis, dan kritis, yang merupakan keterampilan yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari dan perkembangan teknologi.

Pentingnya pendidikan dalam Islam juga tercermin dalam ayat-ayat Al-Qur'an, di antaranya dalam surah Al-Mujadilah ayat 11, yang mengangkat derajat orang-orang yang beriman dan berilmu. Dalam konteks ini, pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk karakter dan meningkatkan kualitas hidup umat manusia, termasuk dalam meningkatkan kualitas pemahaman terhadap ilmu pengetahuan, seperti matematika. Oleh karena itu, setiap individu diwajibkan untuk menuntut ilmu, tidak hanya sebagai kewajiban agama, tetapi juga sebagai cara untuk memperoleh kehidupan yang lebih baik dan lebih bermartabat. Pendidikan harus terus berkembang, termasuk dalam bidang ilmu matematika, yang meskipun sering dianggap sulit, sebenarnya memiliki potensi besar untuk melatih cara berpikir yang sistematis dan menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan nyata.

Namun, kenyataan yang ditemukan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran matematika, khususnya pada materi bangun datar, masih menghadapi sejumlah kendala. Berdasarkan hasil pra-penelitian yang dilakukan di MTs Bustanul 'Ulum, ditemukan bahwa banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi bangun datar, bahkan sebagian besar siswa tidak menguasai rumus-rumus dasar yang diperlukan untuk menyelesaikan soal-soal terkait. Hal ini menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa, di mana hanya sebagian kecil siswa yang dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah. Bahkan, banyak siswa yang merasa bosan dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran matematika karena metode pengajaran yang digunakan masih cenderung monoton dan kurang bervariasi. Pembelajaran yang didominasi oleh metode ceramah dan diskusi, serta penggunaan bahan ajar yang tidak variatif, seperti Lembar Kerja Siswa (LKS), membuat siswa merasa kurang terlibat dalam proses pembelajaran.

Fenomena ini menjadi perhatian serius bagi pendidik, karena matematika adalah mata pelajaran yang sangat penting dalam membangun kemampuan berpikir kritis dan problem-solving siswa. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan baru yang dapat menarik perhatian siswa dan membuat pembelajaran matematika lebih bermakna dan menyenangkan. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah dengan menggunakan bahan ajar berbasis gamifikasi. Gamifikasi adalah pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan daya tarik siswa terhadap materi pelajaran. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa gamifikasi dapat menjadi alat yang efektif untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan hasil belajar mereka. Dengan menggunakan mekanika permainan, seperti poin, level, tantangan, dan penghargaan, gamifikasi mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk terus belajar dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Namun, penerapan gamifikasi dalam pembelajaran matematika di tingkat SMP/MTs masih terbatas. Selain itu, penting untuk mencatat bahwa gamifikasi yang diterapkan dalam pembelajaran harus relevan dengan konteks budaya dan lingkungan tempat siswa berada. Mengingat MTs Bustanul 'Ulum sebagai madrasah, maka bahan ajar yang dikembangkan harus mengintegrasikan nilai-nilai Islami yang sesuai dengan karakteristik sekolah dan mendukung

pendidikan karakter siswa. Integrasi nilai-nilai Islami dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi untuk mendukung pembentukan akhlak siswa, tetapi juga membantu siswa memahami bahwa ilmu pengetahuan, termasuk matematika, adalah bagian dari ibadah yang harus dikuasai untuk kebaikan umat manusia.

Bahan ajar berbasis gamifikasi yang mengintegrasikan nuansa Islami dan lingkungan sekitar siswa diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan mengaitkan materi matematika, khususnya bangun datar, dengan situasi dan konteks kehidupan nyata, siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep tersebut. Misalnya, menghubungkan bentuk-bentuk bangun datar dengan objek-objek yang ada di sekitar mereka, seperti taman, bangunan, atau objek alam lainnya, dapat membuat materi tersebut lebih relevan dan menarik. Selain itu, mengaitkan pembelajaran matematika dengan nilai-nilai Islami dan keberlanjutan lingkungan dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan meningkatkan kepedulian mereka terhadap lingkungan sekitar.

Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran matematika juga sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang mengutamakan perkembangan kompetensi siswa, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Pembelajaran matematika yang menarik dan menyenangkan akan membentuk karakter siswa yang aktif, kreatif, dan berpikir kritis, serta dapat mengaplikasikan pengetahuan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, gamifikasi juga dapat meningkatkan kemampuan metakognitif siswa, yaitu kemampuan untuk mengelola dan mengevaluasi proses berpikir mereka sendiri. Ini sangat penting agar siswa tidak hanya memahami konsep matematika secara teoritis, tetapi juga dapat menerapkannya dalam menyelesaikan masalah dalam kehidupan nyata.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa gamifikasi memberikan dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, meskipun beberapa penelitian juga mencatat bahwa efeknya tidak selalu bertahan lama. Namun, penggunaan gamifikasi tetap dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, penulis berusaha untuk mengembangkan bahan ajar gamifikasi yang berbasis pada nilai-nilai Islami dan konteks lingkungan yang dapat meningkatkan pemahaman konsep-konsep matematika pada materi bangun datar di tingkat SMP/MTs.

Dengan adanya bahan ajar berbasis gamifikasi yang mengintegrasikan nuansa Islami dan lingkungan, diharapkan pembelajaran matematika menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan relevan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa di madrasah. Melalui penelitian ini, penulis berharap dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep-konsep matematika, tetapi juga membentuk siswa yang lebih peduli terhadap lingkungan dan memiliki karakter yang kuat, sesuai dengan tujuan pendidikan nasional dan ajaran Islam.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan desain penelitian pengembangan (Research and Development, R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) untuk mengembangkan bahan ajar berbasis gamifikasi pada materi bangun datar di MTs Bustanul 'Ulum. Tahap pertama adalah analisis kebutuhan, yang meliputi identifikasi masalah pembelajaran dan karakteristik siswa. Selanjutnya, pada tahap desain, bahan ajar gamifikasi dirancang dengan integrasi nilai-nilai Islami dan konteks lingkungan sekitar. Proses pengembangan dilakukan dengan pembuatan prototipe bahan ajar, yang diuji coba pada sekelompok siswa untuk memperoleh umpan balik terkait kelayakan dan efektivitasnya. Tahap implementasi melibatkan penggunaan bahan ajar yang telah dikembangkan di kelas, dan

evaluasi dilakukan untuk menilai peningkatan pemahaman siswa terhadap materi serta motivasi belajar mereka.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah **kuesioner** untuk mengukur motivasi dan keterlibatan siswa, serta **tes hasil belajar** untuk menilai pemahaman konsep bangun datar sebelum dan setelah penerapan bahan ajar. Data kuantitatif dianalisis menggunakan **uji Paired Sample t-test** untuk mengukur perbedaan signifikan antara skor pre-test dan post-test siswa, sementara data kualitatif dianalisis dengan **analisis deskriptif** untuk menggali umpan balik siswa terkait pengalaman belajar mereka. Prosedur pelaksanaan penelitian dilakukan dalam dua siklus, masing-masing melibatkan persiapan, pelaksanaan pembelajaran, dan pengumpulan data. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai efektivitas penggunaan bahan ajar gamifikasi berbasis nilai Islami dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi matematika.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar berupa modul gamifikasi bernuansa islami dan lingkungan pada materi bangun datar di tingkat SMP/MTs, yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa. Penelitian ini mengadopsi model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation) yang terdiri dari lima tahap. Berikut adalah hasil penelitian dari setiap tahap pengembangan yang dilakukan.

1. Tahap Analisis (Analysis)

Pada tahap analisis, dilakukan tiga jenis analisis untuk memahami kebutuhan peserta didik dan pengembangan bahan ajar yang sesuai.

- **Analisis Peserta Didik :**

Berdasarkan hasil analisis karakteristik peserta didik, ditemukan bahwa minat belajar matematika peserta didik tergolong rendah. Sebagian besar siswa merasa bahwa pelajaran matematika sulit, yang berdampak pada pemahaman konsep matematis mereka yang kurang optimal. Oleh karena itu, diperlukan bahan ajar yang dapat meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik terhadap pelajaran matematika.

- **Analisis Kebutuhan :**

Hasil observasi di MTs Bustanul Ulum menunjukkan bahwa bahan ajar yang digunakan selama ini belum mampu menarik minat peserta didik. Modul gamifikasi bernuansa islami dan lingkungan yang dikembangkan diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi matematika dengan cara menghubungkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari serta unsur-unsur islami dan wawasan lingkungan.

- **Analisis Materi:**

Materi pada modul disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku di MTs Bustanul Ulum dan kompetensi dasar yang telah ditentukan. Analisis dilakukan untuk memastikan kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran yang diharapkan.

2. Tahap Perancangan (Design)

Pada tahap perancangan, disusun kerangka modul yang mencakup beberapa komponen utama, sebagai berikut:

- **Bagian Pembuka:**

Bagian pembuka modul terdiri dari cover modul, kata pengantar, daftar isi, standar isi, peta konsep, petunjuk penggunaan modul, dan anjuran berdoa sebelum belajar.

- **Bagian Isi:**

Penyajian materi dilakukan sesuai dengan kompetensi dasar yang ditetapkan dalam kurikulum, dengan memanfaatkan berbagai sumber seperti buku paket, internet, dan sumber lainnya yang relevan. Materi disusun dengan memperhatikan prinsip-prinsip gamifikasi, yaitu elemen permainan yang menyenangkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

- **Bagian Penutup:**

Bagian penutup modul terdiri dari referensi dan profil penulis. Penyusunan modul dilakukan menggunakan aplikasi desain seperti Canva dan Microsoft Word.

- **Instrumen Penilaian:**

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket untuk menilai kelayakan produk (dari ahli materi, media, dan agama), angket respon siswa terhadap kemenarikan modul, serta soal tes berupa pre-test dan post-test untuk mengukur pemahaman konsep matematis peserta didik.

3. Tahap Pengembangan (Development)

Pada tahap pengembangan, produk modul yang dikembangkan terdiri dari tiga bagian utama:

- **Bagian Pembuka:**

Cover modul, kata pengantar, daftar isi, standar isi, peta konsep, petunjuk penggunaan modul, dan anjuran berdoa sebelum belajar.

- **Bagian Isi:**

Materi pembelajaran yang disesuaikan dengan kompetensi dasar dan diambil dari berbagai sumber yang relevan, serta soal latihan yang didalamnya terdapat unsur gamifikasi. Gambar dan soal latihan yang dikembangkan menggunakan aplikasi desain grafis untuk menarik perhatian peserta didik.

- **Bagian Penutup:**

Referensi dan profil penulis.

Modul yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh tiga validator, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli agama. Hasil validasi menunjukkan bahwa modul yang dikembangkan layak digunakan dengan beberapa saran perbaikan terkait desain dan penyajian materi.

4. Tahap Implementasi (Implementation)

Pada tahap implementasi, dilakukan uji coba untuk mengetahui kemenarikan dan efektivitas modul yang telah dikembangkan.

- **Uji Coba Kemenarikan Produk:**

Uji coba kemenarikan dilakukan pada dua kelompok siswa, yaitu kelompok kecil (15 siswa) dan kelompok besar (25 siswa). Hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan rata-rata skor kemenarikan 3,55, yang termasuk dalam kategori "sangat menarik". Uji coba kelompok besar menghasilkan rata-rata skor 3,66, yang juga menunjukkan bahwa modul ini sangat menarik bagi siswa.

- **Uji Efektivitas Produk:**

Efektivitas modul diuji dengan menggunakan pre-test dan post-test untuk mengetahui sejauh mana modul gamifikasi bernuansa islami dan lingkungan dapat meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa. Hasil perhitungan effect size pada pre-test dan post-test menunjukkan nilai 0,51, yang masuk dalam kategori "sedang". Hal ini menunjukkan bahwa modul cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa.

5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Pada tahap evaluasi, dilakukan analisis terhadap kelayakan dan efektivitas produk yang dikembangkan. Berdasarkan hasil evaluasi dari setiap tahap pengembangan:

- **Hasil Validasi Ahli:**
Hasil validasi dari ahli materi, media, dan agama menunjukkan bahwa modul ini valid dan layak digunakan. Skor rata-rata validasi ahli materi adalah 3,51, ahli media 3,43, dan ahli agama 3,77, yang semuanya termasuk dalam kategori valid.
- **Kemenarikan Produk:**
Berdasarkan hasil angket respon peserta didik, modul ini mendapat skor rata-rata 3,55 pada uji coba kelompok kecil dan 3,66 pada uji coba kelompok besar, yang menunjukkan bahwa modul ini sangat menarik bagi siswa.
- **Efektivitas Produk:**
Berdasarkan hasil pre-test dan post-test, modul ini terbukti cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa, dengan nilai effect size sebesar 0,51 yang masuk dalam kategori "sedang".

Pembahasan

Modul gamifikasi bernuansa islami dan lingkungan yang dikembangkan dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis pada materi bangun datar. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yang mencakup tahapan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk akhir modul ini valid, menarik, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep matematis peserta didik. Pembahasan berikut akan mencoba untuk memaknai hasil-hasil penelitian ini dengan merujuk pada teori yang digunakan dan penelitian terdahulu.

1. Validitas dan Relevansi Modul dalam Pembelajaran Matematika

Hasil validasi materi oleh ahli menunjukkan bahwa modul yang dikembangkan cukup valid (rata-rata skor 3,51) dan sesuai dengan capaian belajar yang ditentukan. Keakuratan materi, kemuktahiran, serta kaitannya dengan konteks kehidupan sehari-hari dan nilai-nilai Islami mendapat penilaian baik, dengan skor rata-rata 3,75 yang tergolong "valid". Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar yang mengaitkan teori matematika dengan konteks dunia nyata sangat relevan dengan prinsip-prinsip pembelajaran konstruktivisme yang menekankan pada pentingnya konteks dan pengalaman dalam pembelajaran (Schunk, 2012). Penerapan prinsip konstruktivisme dalam modul ini membuktikan bahwa belajar matematika bukan hanya soal menghafal rumus, tetapi lebih kepada bagaimana siswa dapat memahami dan mengaitkan konsep-konsep matematika dengan pengalaman hidup mereka. Dengan menggunakan pendekatan yang kontekstual, materi matematika yang disajikan menjadi lebih bermakna dan mudah diterima oleh siswa. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa belajar yang efektif melibatkan siswa dalam proses aktif untuk mengonstruksi pengetahuan, bukan sekadar menerima informasi secara pasif.

Beberapa penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Nugroho (2020), juga menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar berbasis kontekstual dapat meningkatkan pemahaman matematika siswa. Dalam penelitian Nugroho, kontekstualisasi pembelajaran matematika dengan budaya lokal dapat membantu siswa mengaitkan konsep-konsep matematika dengan kehidupan mereka sehari-hari, yang pada gilirannya memperdalam pemahaman konsep. Konsep kontekstual ini, jika diterapkan dengan tepat, bisa membuat matematika terasa lebih relevan bagi siswa. Hal serupa terjadi pada modul gamifikasi ini, di mana penggabungan nilai Islami dan lingkungan dalam materi dapat memberikan konteks yang lebih dekat dengan dunia peserta didik, sehingga membantu mereka lebih memahami dan mengaplikasikan konsep matematika. Pengintegrasian nilai-nilai Islami

juga memberikan dimensi moral dan spiritual dalam pembelajaran, yang tidak hanya membuat materi matematika lebih mudah dipahami, tetapi juga mendorong pengembangan karakter siswa. Dengan demikian, pengembangan bahan ajar yang relevan dan berbasis konteks tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep-konsep matematika, tetapi juga mendukung pendidikan yang lebih holistik.

2. **Kemenarikan Modul dan Pengaruhnya terhadap Minat Siswa**

Hasil uji coba produk pada kelompok kecil dan besar menunjukkan bahwa modul ini tergolong sangat menarik, dengan skor rata-rata 3,55 untuk kelompok kecil dan 3,65 untuk kelompok besar. Hal ini menunjukkan bahwa elemen gamifikasi dalam modul ini berhasil menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik bagi peserta didik. Penggunaan elemen-elemen permainan dalam pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Elemen seperti poin, tantangan, level, dan penghargaan yang diterapkan dalam modul ini memberikan dinamika yang membuat siswa merasa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dan menyelesaikan tugas dengan semangat. Skor yang diperoleh dari kelompok besar yang lebih banyak ini juga memperlihatkan bahwa modul ini dapat menarik perhatian dan menciptakan iklim belajar yang positif di kelas.

Gamifikasi, sebagai elemen yang diterapkan dalam modul ini, merujuk pada penggunaan elemen-elemen permainan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran. Deterding et al. (2011) mengemukakan bahwa gamifikasi dalam pendidikan dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa dengan cara membuat pembelajaran lebih menyenangkan, kompetitif, dan menantang. Dalam penelitian ini, gamifikasi dirancang untuk menciptakan pengalaman yang menyenangkan sekaligus menantang bagi siswa, mendorong mereka untuk tidak hanya berfokus pada hasil, tetapi juga menikmati proses belajar itu sendiri. Hamari et al. (2014) dalam penelitian mereka juga menemukan bahwa gamifikasi memiliki dampak positif pada peningkatan motivasi belajar siswa. Selain aspek kompetitif dan menyenangkan, gamifikasi yang bernuansa Islami dan lingkungan ini memperkaya pengalaman belajar siswa dengan menyatukan nilai-nilai spiritual dan sosial yang mendalam. Hal ini tidak hanya membuat pembelajaran matematika lebih relevan dengan kehidupan mereka, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, kepekaan lingkungan, serta kedewasaan spiritual siswa, yang semuanya berkontribusi pada pembentukan karakter mereka secara holistik.

3. **Efektivitas Modul terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Matematis**

berdasarkan tahap uji efektivitas, nilai rata-rata pretest adalah 52,00, sedangkan nilai posttest mencapai 89,22. Perhitungan effect size menunjukkan skor 0,510, yang termasuk dalam kategori "sedang". Ini berarti bahwa modul gamifikasi bernuansa Islami dan lingkungan cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep matematis peserta didik, meskipun dampaknya tidak tergolong sangat besar. Meski demikian, peningkatan yang signifikan antara pretest dan posttest menunjukkan bahwa modul ini memberikan kontribusi yang positif dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa, khususnya dalam materi bangun datar. Angka effect size yang diperoleh menggambarkan bahwa meskipun modul ini cukup efektif, masih ada ruang untuk perbaikan agar dampaknya lebih besar lagi, terutama dalam memperdalam pemahaman konsep-konsep matematika yang lebih kompleks.

Hasil uji efektivitas ini juga menunjukkan bahwa penggunaan modul gamifikasi tidak hanya berperan dalam meningkatkan pemahaman kognitif siswa, tetapi juga memberi dampak positif dalam cara siswa menyikapi pembelajaran matematika secara umum. Hattie (2009) dalam meta-analisisnya mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis pendekatan yang menyenangkan, relevan, dan aktif, seperti yang ditawarkan oleh gamifikasi, dapat menghasilkan dampak yang positif terhadap pemahaman konsep. Dalam hal ini, gamifikasi

tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga membantu siswa memahami konsep-konsep matematika dengan cara yang lebih intuitif dan menyenangkan. Penggunaan mekanika permainan dalam modul ini memungkinkan siswa untuk merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan lebih percaya diri dalam menyelesaikan masalah matematika. Penelitian oleh Rasyid & Rasmitadewi (2017) juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi dapat mengembangkan pemahaman matematika siswa, terutama ketika materi yang disajikan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa dan dipadukan dengan konteks budaya atau nilai-nilai tertentu. Dalam konteks modul ini, peneliti berhasil menggabungkan elemen-elemen Islami dan kesadaran lingkungan yang menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan dapat diterapkan dalam kehidupan nyata siswa. Dengan memasukkan unsur Islami dan lingkungan, materi matematika tidak hanya dipahami dalam ranah teoritis, tetapi juga mengaitkan matematika dengan nilai-nilai moral, spiritual, dan sosial, yang pada gilirannya mendorong siswa untuk lebih memahami materi secara aplikatif dan bernilai. Hal ini menjadi bukti bahwa kontekstualisasi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari dan nilai-nilai Islami dapat meningkatkan kedalaman pemahaman dan relevansi materi bagi siswa. Ke depan, pengembangan lebih lanjut dari modul ini dapat mencakup pengayaan materi serta peningkatan kompleksitas tantangan dalam gamifikasi agar dapat memberikan dampak yang lebih besar dalam penguasaan konsep matematika oleh siswa.

4. Kendala dalam Pengembangan Modul

Penelitian ini juga menyebutkan beberapa kendala yang dihadapi peneliti selama proses pengembangan modul, terutama pada tahap desain, pengembangan, dan implementasi. Kendala yang paling utama adalah keterbatasan dalam menyediakan contoh-contoh yang lebih bervariasi, serta terbatasnya materi yang disajikan hanya pada topik bangun datar. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun modul ini sudah berhasil diterapkan pada satu topik tertentu, masih ada ruang yang cukup luas untuk pengembangan lebih lanjut, baik dalam hal variasi materi maupun penyajian contoh yang lebih banyak. Keterbatasan dalam variasi contoh berpotensi membatasi pemahaman siswa yang lebih mendalam, karena mereka tidak diberikan banyak pilihan atau cara untuk memahami materi dari perspektif yang berbeda. Selain itu, dengan fokus hanya pada topik bangun datar, materi modul ini tidak dapat menggali lebih dalam konsep-konsep matematika lain yang relevan, seperti geometri ruang atau aljabar, yang juga sangat penting untuk pemahaman matematika secara menyeluruh.

Siahaan et al. (2020) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa salah satu tantangan dalam pengembangan bahan ajar berbasis gamifikasi adalah keterbatasan sumber daya dan referensi yang tepat untuk merancang elemen-elemen permainan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Elemen gamifikasi yang dirancang harus benar-benar mendukung pemahaman konsep siswa, bukan sekadar menambah keseruan dalam proses pembelajaran. Kendala ini juga mencakup keterbatasan dalam menemukan elemen permainan yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mendidik dan relevan dengan materi yang diajarkan. Oleh karena itu, peneliti berikutnya perlu memperhatikan hal ini agar pengembangan modul lebih menyeluruh dan mencakup materi-materi yang lebih luas, bukan hanya materi bangun datar. Dengan memperluas cakupan materi yang bisa dijadikan bahan ajar, modul gamifikasi ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh, tidak hanya dalam konteks satu topik saja.

Selain itu, untuk mengatasi keterbatasan ini, peneliti di masa depan perlu lebih menggali potensi teknologi dan media pembelajaran lainnya, seperti aplikasi pembelajaran berbasis virtual atau augmented reality, yang dapat menambah interaktivitas dan pemahaman konsep matematika siswa. Inovasi dalam pengembangan modul berbasis

gamifikasi dapat menjangkau berbagai topik matematika yang lebih kompleks dan bervariasi, sekaligus menawarkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan relevan. Penggunaan pendekatan kontekstual yang lebih luas, seperti mengaitkan materi dengan isu sosial atau global yang sedang berkembang, dapat meningkatkan kedalaman materi serta memberikan wawasan yang lebih luas bagi siswa. Oleh karena itu, pengembangan modul matematika berbasis gamifikasi yang lebih komprehensif di masa depan sangat dibutuhkan untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis peserta didik di berbagai topik matematika. Dengan pengembangan yang lebih menyeluruh ini, modul-modul gamifikasi diharapkan dapat menjadi alat yang efektif dan menyenangkan dalam memperkuat pemahaman konsep-konsep matematika secara holistik, serta membangun keterampilan abad 21 pada siswa.

5. Implikasi bagi Pendidikan Matematika di Sekolah Menengah Pertama (SMP/MTs)

Modul gamifikasi bernuansa islami dan lingkungan yang dikembangkan dalam penelitian ini memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di SMP/MTs. Keberhasilan modul ini dalam menarik minat siswa dan meningkatkan pemahaman konsep matematis menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis konteks dan gamifikasi dapat diterapkan di tingkat pendidikan menengah untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Penekanan pada elemen gamifikasi memungkinkan pembelajaran matematika yang sering dianggap sulit dan membosankan menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Penggunaan elemen permainan seperti tantangan, penghargaan, dan tingkat kesulitan yang meningkat mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Hal ini, pada gilirannya, dapat meningkatkan daya ingat, motivasi intrinsik, dan pemahaman konsep matematis yang lebih mendalam.

Baharudin & Sulaeman (2019) dalam penelitian mereka juga menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar yang berbasis pada konteks lokal dan budaya dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dalam konteks ini, menggabungkan elemen islami dan kesadaran lingkungan dalam pembelajaran matematika diharapkan dapat meningkatkan karakter peserta didik, selain hanya sekadar pemahaman matematis. Pendekatan ini mengedepankan pentingnya pendidikan yang tidak hanya berfokus pada penguasaan materi akademik, tetapi juga pada pengembangan aspek afektif dan sosial siswa. Nilai-nilai islami seperti kejujuran, kerjasama, dan rasa tanggung jawab, serta kesadaran terhadap isu lingkungan, memberikan dimensi moral yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Dengan begitu, selain meningkatkan kemampuan matematika, siswa juga dibentuk menjadi individu yang lebih peduli terhadap sesama dan lingkungan sekitar mereka.

Modul ini dapat menjadi referensi penting bagi pengembangan bahan ajar matematika yang tidak hanya fokus pada pengembangan kemampuan kognitif siswa, tetapi juga memberikan perhatian lebih pada dimensi afektif dan sosial siswa. Pembelajaran matematika yang kontekstual, yang mengaitkan konsep-konsep matematika dengan kehidupan sehari-hari dan nilai-nilai yang mereka anut, lebih mudah diterima dan diingat oleh siswa. Selain itu, modul ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk melihat hubungan antara matematika dengan masalah nyata yang dihadapi dalam masyarakat, sehingga membuat pembelajaran matematika lebih relevan dan bermakna bagi mereka. Oleh karena itu, pengembangan modul berbasis gamifikasi dengan nuansa islami dan lingkungan ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan pemahaman matematis siswa, tetapi juga untuk membentuk karakter dan sikap positif yang akan mereka bawa dalam kehidupan sehari-hari.

Modul yang dikembangkan ini juga memiliki potensi untuk diadaptasi dan diterapkan pada berbagai materi pembelajaran lainnya. Dengan memperhatikan keberhasilan modul dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman konsep, pengembangan serupa dapat diterapkan pada topik-topik lain yang lebih kompleks, baik dalam matematika maupun dalam bidang pelajaran lainnya. Keberhasilan penerapan model ini di tingkat SMP/MTs dapat menjadi langkah awal untuk memperkenalkan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan di tingkat pendidikan yang lebih tinggi. Jika dikembangkan lebih lanjut, modul-modul seperti ini bisa menjadi bagian integral dari upaya reformasi pendidikan di Indonesia yang bertujuan untuk menciptakan siswa yang tidak hanya pintar secara kognitif, tetapi juga memiliki karakter yang baik, peduli terhadap sesama, dan siap menghadapi tantangan global.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, penggunaan modul gamifikasi bernuansa Islami dan lingkungan terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa, khususnya pada materi bangun datar. Pendekatan yang menggabungkan elemen-elemen permainan dengan konteks kehidupan nyata serta nilai-nilai Islami tidak hanya mampu menarik minat siswa, tetapi juga mendorong keterlibatan mereka dalam pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan harapan yang tercantum dalam pendahuluan, yaitu untuk menciptakan pembelajaran matematika yang lebih relevan, kontekstual, dan memotivasi siswa untuk memahami konsep-konsep matematika dengan cara yang lebih aplikatif. Meskipun demikian, efektivitas modul ini dalam meningkatkan pemahaman masih terbilang sedang, sehingga diperlukan pengembangan lebih lanjut dalam hal variasi materi dan elemen gamifikasi untuk memperdalam pemahaman siswa pada topik-topik matematika lainnya.

Penelitian ini membuka prospek pengembangan bahan ajar berbasis gamifikasi yang lebih komprehensif dengan mengintegrasikan lebih banyak topik matematika serta memperluas konteks budaya dan lingkungan sekitar siswa. Aplikasi modul semacam ini dapat diperluas ke sekolah-sekolah lain, termasuk yang memiliki karakteristik budaya dan agama yang berbeda, dengan tetap mempertahankan elemen gamifikasi dan nilai-nilai yang relevan dengan kehidupan siswa. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat menggali lebih dalam bagaimana penerapan gamifikasi berbasis nilai lokal dapat mempengaruhi motivasi belajar dan pemahaman konsep matematika secara lebih mendalam dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, A. Z., Subandi, S., Romlah, R., & Maulidin, S. (2024). MANAJEMEN SUMBER DAYA MANUSIA DI PONDOK PESANTREN DARUL FALAH BATU PUTUK BANDAR LAMPUNG. *As-Salam: Jurnal Studi Hukum Islam & Pendidikan*, 13(02), 280-294. <https://doi.org/10.51226/assalam.v13i02.734>
- Arfanaldy, S. R., Aziza, I. F., Kur'ani, N., Judijanto, L., Mutiaraningrum, I., Husain, H., ... & Ohorella, N. R. (2024). *Menghadapi Tantangan Pengajaran: Solusi Inovatif untuk Permasalahan Klasik di Ruang Kelas*. Yayasan Literasi Sains Indonesia.
- Astuti, Y. T., Diana, N., Hadiati, E., & Maulidin, S. (2024). Manajemen Humas dalam Membangun Citra Sekolah: Studi Multikasus di SD Muhammadiyah Pringsewu dan SD IT Cahaya Madani Pringsewu. *DIMAR: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 12-26. <https://doi.org/10.58577/dimar.v6i1.246>
- Chairani, M. (2023). *Pengembangan E-Modul Berbasis Sets (Science, Environment, Technology, And Society) Pada Materi Teori Kinetik Gas* (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Banda Aceh).

- Fitriani, D. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi Berbasis Problem Solving Pada Materi Bangun Datar Smp* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- JANAH, S. W., NIKMAH, S. S. ., BARIYAH, Z., MAULIDIN, S. ., NAWAWI, M. L. ., & JAZULI, S. . (2025). STRATEGI ORANG TUA DALAM MENANAMKAN KESADARAN IBADAH SHOLAT PADA ANAK USIA DINI: STUDI KASUS DI KAMPUNG SRIKATON KECAMATAN ANAK TUHA. *EDUKIDS : Jurnal Inovasi Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 56-68. <https://doi.org/10.51878/edukids.v4i2.4188>
- JANAH, S. W., & MAULIDIN, S. . (2025). STRATEGI SEKOLAH DALAM MEMBENTUK KARAKTER RELIGIUS PADA ANAK USIA DINI: STUDI DI PAUD LASKAR PELANGI SRIKATON. *EDUKIDS : Jurnal Inovasi Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 69-79. <https://doi.org/10.51878/edukids.v4i2.4201>
- JANAH, A. M., HIDAYATI, A. U., & MAULIDIN, S. (2024). PENGARUH PEMAHAMAN MODERASI BERAGAMA TERHADAP PEMBENTUKAN SIKAP TOLERANSI SISWA SMK WALISONGO SEMARANG. *VOCATIONAL: Jurnal Inovasi Pendidikan Kejuruan*, 4(2), 42-50. <https://doi.org/10.51878/vocational.v4i2.4133>
- Kurniawan, W., Maulidin, S., & Rohman, M. (2024). Implementasi Manajemen Pendidikan Berbasis Total Quality Manajemen. *Cakrawala Jurnal Manajemen Pendidikan Islam Dan Studi Sosial*, 8(1), 36–53. <https://doi.org/10.33507/cakrawala.v8i1.1924>
- Maulidin, S., Munip, A., & Nawawi, M. L. (2024). Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Pembentukan Akhlak Siswa di SMA Al Irsyad Kota Tegal. *DIMAR: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(02), 157-167. <https://doi.org/10.58577/dimar.v5i02.299>
- Maulidin, S., & Siregar, D. J. D. S. (2024). Analisis Manajemen Pendidikan Karakter di Pondok Pesantren: Studi di Pondok Pesantren Bustanul ‘Ulum Lampung Tengah. *Bustanul Ulum Journal of Islamic Education*, 2(2), 136-155. <https://doi.org/10.62448/bujie.v2i2.117>
- Maulidin, S., Rohman, M., Nawawi, M. L., & Andrianto, D. (2024). Quality Management in Improving Competitiveness in the Digital Era at Madrasa. *Journal of Advanced Islamic Educational Management*, 4(1), 57-70. <http://dx.doi.org/10.24042/jaiem.v4i1.22594>
- Maulidin, S., & Supriadi, Eti Hadiati, N. (2024). PENGARUH KINERJA KEPALA MADRASAH DAN KINERJA GURU TERHADAP MUTU LULUSAN SISWA MADRASAH ALIYAH DI KABUPATEN LAMPUNG TENGAH. *Raudhah Proud To Be Professionals: Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 9(1), 84–99. <https://doi.org/10.48094/raudhah.v9i1.604>
- Maulidin, S., & Jamil, M. A. (2024). PENGARUH MENGHAFAL AL-QUR’AN TERHADAP PENINGKATAN ASPEK KOGNITIF (Studi Kasus SMA Bustanul Ulum Jayasakti Anak tuha Lampung Tengah). *Al-Bustan: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 128-140. <https://doi.org/10.62448/ajpi.v1i2.79>
- MAULIDIN, S. ., PRAMANA, A., & MUNIR, M. (2024). KEPEMIMPINAN KEPALA SEKOLAH DALAM MENINGKATKAN BUDAYA RELIGIUS: STUDI DI SMK AL HIKMAH KALIREJO. *VOCATIONAL: Jurnal Inovasi Pendidikan Kejuruan*, 4(2), 86-95. <https://doi.org/10.51878/vocational.v4i2.4187>
- Maulidin, S. (2024). Pendidikan Kemandirian Di Pondok Pesantren:(Studi Mengenai Realitas Kemandirian Santri di Pondok Pesantren Darul Falah Bandar Lampung). *Jurnal Kajian Pendidikan Islam*, 126-138. <https://doi.org/10.58561/jkpi.v3i2.128>
- MAULIDIN, S. . (2025). PERAN KEPEMIMPINAN KEPALA SEKOLAH DALAM MEMBUDAYAKAN SHALAT DHUHA BERJAMAAH: STUDI DI RA

- BUSTANUL ULUM JAYASAKTI. *EDUKIDS : Jurnal Inovasi Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 80-90. <https://doi.org/10.51878/edukids.v4i2.4202>
- Minda, A. R. S. (2024). *PENGEMBANGAN BAHAN AJAR GAMIFIKASI BERNUANSIA ISLAMI DAN LINGKUNGAN PADA MATERI BANGUN DATAR TINGKAT SMP/MTs UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS* (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).
- MU'AMALAH, H. ., MAULIDIN, S. ., & APRIAWAN , A. . (2024). PERAN GURU PAI DALAM PENGUATAN MODERASI BERAGAMA STUDI DI SMA N 1 ANAK TUHA. *TEACHER : Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 4(2), 67-77. <https://doi.org/10.51878/teacher.v4i2.4189>
- MUKHAFIDOH, N. ., MU'AMALAH, H. ., & MAULIDIN, S. . (2025). IMPLEMENTASI METODE TALAQQI DAN TAKRIR PADA MATA PELAJARAN AL-QUR'AN DAN HADITS: STUDI DI MTS TRI BAKTI AL IKHLAS ANAK TUHA. *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 4(4), 161-168. <https://doi.org/10.51878/academia.v4i4.4134>
- NAWAWI, M. L. ., FATONI, A., JAZULI, S. ., & MAULIDIN, S. . (2024). PENDIDIKAN KARAKTER REMAJA MENURUT SYAIKH MUSTHAFA AL-GHALAYAINI DALAM KITAB IZHATUN NASYI'IN. *TEACHER : Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 4(2), 78-90. <https://doi.org/10.51878/teacher.v4i2.4198>
- NIRMALASARI, D. (2022). *PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MATEMATIKA MELALUI PENDEKATAN ETNOMATEMATIKA BERBASIS BUDAYA BANTEN* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA).
- NISA, V. A. D. I. Pengembangan E-Module Berbasis Etnomatematika Pokok Bahasan Segi Empat.
- NOVIAR, Y. ., MAULIDIN, S. ., & ARKANUDIN, A. (2024). PERAN GURU DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR ANAK YATIM: STUDI DI YAYASAN AL-NIKMAH BARIKAH JANAH JAKARTA SELATAN . *TEACHER : Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 4(2), 91-102. <https://doi.org/10.51878/teacher.v4i2.4199>
- Pangestu, R. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi Berbasis Contextual Teaching And Learning (CTL) Pada Materi Peluang* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Pratiwi, D. (2022). *Pengembangan E-Modul Matematika Dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Berbasis Nilai-Nilai Keislaman Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel* (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri Metro).
- PRAYITNO, P., MAULIDIN, S. ., & AL-FAIZI, M. (2024). PEMBINAAN AHLAK DALAM MENGATASI KENAKALAN SISWA STUDI DI SMK MAARIF 1 SENDANG AGUNG . *VOCATIONAL: Jurnal Inovasi Pendidikan Kejuruan* , 4(2), 75-85. <https://doi.org/10.51878/vocational.v4i2.4186>
- PROBONINGRUM, D. I. (2019). *PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MATEMATIKA BERORIENTASI ETHNOMATEMATIKA PADA MATERI BANGUN RUANG SISI LENGKUNG TABUNG KELAS IX SMP* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- RESKI ELVIRA SARI, R. E. S. K. I. (2021). *PENGEMBANGAN MODUL MATEMATIKA BERBASIS STRATEGI PREVIEW, QUESTION, READ, REFLECT, RECITE, AND REVIEW POKOK BAHASAN SEGIEMPAT DAN SEGITIGA DI SMPN 5 PALOPO* (Doctoral dissertation, Institut agama islam Negeri (IAIN Palopo)).

- SYARIF, M. (2024). *PENGARUH KINERJA KEPALA MADRASAH DAN KINERJA GURU TERHADAP MUTU LULUSAN DI MADRASAH ALIYAH KABUPATEN LAMPUNG TENGAH* (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).
- Syarif Maulidin, M. Isla Maulana, & Ulin Nuha. (2025). KONSEP PENDIDIKAN KARAKTER DALAM KITAB SYAJAROTUL MA'ARIF WAL AHWAL KARYA SYEKH AL IZZ BIN ABDUSSALAM. *Crossroad Research Journal*, 2(1), 36–51. <https://doi.org/10.61402/crj.v2i1.239>
- Syarif Maulidin, & Siti Wardatul Janah. (2025). Pengaruh kemampuan membaca al-Qur'an terhadap psikomotorik peserta didik pada mata pelajaran al-Qur'an hadis (studi di MTs Miftahul 'Ulum Kotabaru). *Crossroad Research Journal*, 2(1), 22–35. <https://doi.org/10.61402/crj.v2i1.236>