

**PENERAPAN *SCAVENGER HUNT DIGITAL* BERBASIS
LEARNINGAPPS UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI
KELAS IX DI SMPN 1 BONE-BONE**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Palopo*



UIN PALOPO

Diajukan Oleh

AL MUSLIKHA

2202010005

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PALOPO
2026**

**PENERAPAN *SCAVENGER HUNT DIGITAL* BERBASIS
LEARNINGAPPS UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI
KELAS IX DI SMPN 1 BONE-BONE**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Palopo*



UIN PALOPO

Diajukan Oleh

AL MUSLIKHA

2202010005

Pembimbing:

- 1. Prof. Dr. Muhaemin, M.A.**
- 2. M. Zuljalal Al Hamdany, S.Pd., M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PALOPO
2026**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Al Muslikha
Nim : 2202010005
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan atau kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggungjawab saya.

Bilamana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 30 Desember 2025

Yang membuat pernyataan,



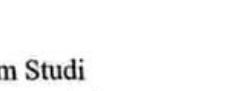
AL MUSLIKHA
2202010005

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul *Penerapan Scavenger Hunt Digital Berbasis LearningApps untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas IX di SMPN 1 Bone-Bone* yang ditulis oleh Al Muslikha Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 2202010005, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari Senin, tanggal 09 Februari 2026 M bertepatan dengan 21 Sya'ban 1447 H telah diperbaiki sesuai dengan catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar sarjana pendidikan (S.Pd.).

Palopo, 13 Februari 2026

TIM PENGUJI

- | | | |
|---|---------------|---|
| 1. Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd. | Ketua Sidang |  |
| 2. Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd. | Penguji I |  |
| 3. Nur Fakhrunnisaa, S.Pd., M.Pd. | Penguji II |  |
| 4. Prof. Dr. Muhaemin, M.A. | Pembimbing I |  |
| 5. M. Zuljalal Al Hamdany, S.Pd., M.Pd. | Pembimbing II |  |

Mengetahui:


Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP 19670516 200003 1 002


Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam
Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd.
NIP 19910608 201903 1 007

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

أَلْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَأَصْحَابِهِ

أَجْمَعِينَ، أَمَّا بَعْدُ

Alhamdulillah, segala puji serta syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt. atas limpahan rahmat, taufik, dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Penerapan *Scavenger Hunt* Digital Berbasis *LearningApps* untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas IX di SMPN 1 Bone-Bone” dengan baik, tepat waktu, dan sesuai dengan yang diharapkan. Selawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad saw., beserta keluarga, para sahabat, dan seluruh pengikut beliau hingga akhir zaman.

Skripsi disusun sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri (UIN) Palopo. terselesaikannya penulisan skripsi tidak lepas dari bantuan, bimbingan, serta dorongan berbagai pihak. Penulis menyadari bahwa skripsi masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, dengan penuh kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan kepada:

1. Dr. Abbas Langaji, M.Ag. Rektor UIN Palopo, Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd. Wakil Rektor I Bidang Akademik dan pengembangan Dr. Masruddin M. Hum.

Wakil Rektor II Bidang Administrasi Umum dan Dr. Takdir Ishak, S.H., M.H.

Wakil Rektor III Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama.

2. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Palopo, Dr. Hj. Fauziah Zainuddin, M.Ag., M.Pd. selaku Wakil Dekan I, Dr. Hj Nursaeni, S.Ag., M.Pd. selaku Wakil Dekan II, serta Dr. Taqwa, S.Ag., M.Pd. Wakil Dekan III.
3. Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua dan Hasriadi, S.Pd., M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam, serta seluruh staf prodi Pendidikan Agama Islam yang telah banyak membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Prof. Dr. Muhaemin, M.A. selaku pembimbing akademik dan pembimbing I dan Muhammad Zuljalal Al Hamdany, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing II penulis yang telah banyak memberikan pengarahan atau bimbingan tanpa mengenal lelah, sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik.
5. Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd. dan Nur Fakhrunnisaa, S.Pd., M.Pd. selaku penguji I dan penguji II yang telah memberikan saran dan masukan yang sangat berarti demi penyempurnaan skripsi ini.
6. Dr. Bustanul Iman RN, M.A., Dr. Makmur, S.Pd., M.Pd.I., Mawardi, S.Ag., M.Pd.I., selaku validator instrumen yang telah membantu memvalidasi instrumen yang penulis gunakan dalam penelitian.
7. Zainuddin S., S.E., M.Ak. selaku Kepala Unit Perpustakaan serta Karyawan dan Karyawati dalam lingkup UIN Palopo yang telah banyak membantu dan mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini.

8. Anwar Sadat, S.Pd., M.Pd. selaku Kepala Sekolah, Rostina, S.Ag. selaku guru Pendidikan Agama Islam kelas IX.5, serta seluruh jajaran guru dan staf UPT SMPN 1 Bone-Bone yang telah bekerja sama dengan peneliti dalam proses penyelesaian skripsi ini.
9. Peserta Didik kelas IX.5 UPT SMPN 1 Bone-Bone yang telah bekerja sama dengan penulis dalam proses penyelesaian penelitian ini.
10. Terkhusus kedua orang tua penulis, Bapak Tarmidzi dan Ibu Nurwiati, penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya atas doa, kerja keras, pengorbanan, dan dukungan yang tiada henti. Meskipun Bapak dan Ibu tidak menempuh pendidikan di bangku perkuliahan, semangat dalam memperjuangkan pendidikan anak menjadi sumber kekuatan bagi penulis hingga dapat menyelesaikan studi ini. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada adik tercinta Al Faridzi atas semangat dan keceriaan yang selalu diberikan. Semoga Allah Swt. melimpahkan rahmat, kesehatan, dan keberkahan kepada seluruh keluarga serta membalas setiap doa dan pengorbanan dengan pahala berlipat ganda.
11. Seluruh teman-teman mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam UIN Palopo angkatan 2022, terkhusus kelas tercinta PAI A, penulis menyampaikan terima kasih atas dukungan yang telah diberikan. Tidak terasa masa perkuliahan telah usai dan kini masing-masing berjuang untuk menyandang gelar di belakang nama. Meskipun tidak semua terlibat langsung dalam penyusunan skripsi ini, kebersamaan dan semangat yang diberikan sangat berarti bagi

penulis. Semoga Allah Swt. senantiasa melindungi dan memberikan kesuksesan kepada seluruh pihak.

Semoga segala doa, dukungan, motivasi, kerja sama, dan kebaikan yang diberikan kepada penulis mendapat balasan yang layak di sisi Allah Swt. Penulis berharap tulisan ini dapat bermanfaat serta menjadi masukan bagi pihak-pihak terkait, khususnya bagi penulis sendiri.

Palopo, 09 Februari 2026

Penulis

Al Muslikha

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN DAN SINGKATAN

A. Transliterasi Arab Latin

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya kedalam huruf latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf arab	Nama	Huruf latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Śa	ś	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ĥa	ĥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	kadan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	ž	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ya
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	z	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
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya	Y	Ya

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (').

2. *Vokal*

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>Fathah</i>	A	A
اِ	<i>Kasrah</i>	I	I
اُ	<i>Dhammah</i>	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf latin	Nama
اِيْ	<i>Fathah dan ya</i>	Ai	a dan i
اُوْ	<i>Fathah dan wau</i>	Au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوْلَ : *hau-la*

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ.اِ.اُ اَ.اِ.اُ	<i>Fathah dan Alif</i> atau <i>Ya'</i>	Ā	a dan garis di atas
اِ	<i>Kasrah dan Ya'</i>	Ī	i dan garis di atas
اُ وَ	<i>Dammah dan Wau</i>	Ū	u dan garis di atas

Contoh:

مَا تَ : *māta*

رَمَى : *ramā*

قِيلَ : *qīla*

يَمُوتُ : *yamūtu*

4. *Tā' marbūṭah*

Transliterasi untuk *tā' marbūṭah* ada dua, yaitu: *tā' marbūṭah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dhammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *tā' marbūṭah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā' marbūṭah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā' marbūṭah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْصَةُ الْأَطْفَالِ : *raudah al-atfāl*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madīnah al-fāḍilah*

الْحِكْمَةُ : *al-ḥikmah*

5. Syaddah (*Tasydīd*)

Syaddah atau *tasydīd* yang dalam sistem tulisan arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* (ـّـ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan pengulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbanā*

نَجَّيْنَا : *najjainā*

الْحَقَّ : *al-ḥaqq*

نُعِمَ : *nu'ima*

عَدُوُّ : *'aduwwun*

Jika huruf **ي** ber-*tasydid* diakhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (ـِ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi *ī*.

Contoh:

عَلِيٌّ : 'Alī (bukan 'Aliyy atau 'Aly)

عَرَبِيٌّ : 'Arabi (bukan 'Arabiyy atau 'Araby)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf **ال** (*alif lam ma'rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang

ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalzalāh* (*az-zalzalāh*)

الْفَلَسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta’murūna*

النَّوْعُ : *al-nau’*

شَيْءٌ : *syai’un*

أَمْرٌ : *umirtu*

8. Penulisan Kata Arab yang lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau

sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata al-Qur'an (dari *al-Qur'ān*), alhamdulillah dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab maka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

syarḥ al-Arba'īn al-Nawāwī

Risālah fī Ri'āyah al-Maṣlaḥah

9. Lafẓ al-Jalālah (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *muḍāf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

بِالله *billāh* دِينُ الله *dīnullāh*

Adapun *tā' marbūṭah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafẓ al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ اللهِ *hum fī raḥmmatillāh*

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), Dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf

kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, DAN DR).

Contoh:

Wa mā Muḥammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wuḍi'a lallaẓī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramaḍān al-laẓī unzila fīhi al-Qur'ān

Naṣīr al-Dīn al-Ṭūsī

Naṣr Ḥāmid Abū Zayd

Al-Ṭūfī

Al-maṣlahah fī al- Tasyrī al-Islāmī

Jika nama resmi seseorang menggunakan Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

Contoh:

Abū al-Walīd Muḥammad Ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad (bukan Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad Ibnu)

Naṣr Ḥāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Naṣr Ḥāmid (bukan: Zaīd, Naṣr Ḥāmid Abū)

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

Swt.	= <i>subḥānahū wa ta'ālā</i>
saw.	= <i>ṣallallāhu 'alaihi wa sallam</i>
as	= <i>'alaihi al-salām</i>
H	= Hijrah
M	= Masehi
SM	= Sebelum Masehi
l	= Lahir tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
w	= Wafat tahun
QS.../...:4	= QS al-Baqarah/2:4 atau QS Āli 'Imrān/3:4
HR	= Hadis Riwayat

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PRAKATA.....	v
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN DAN SINGKATAN	ix
DAFTAR ISI.....	xviii
DAFTAR AYAT.....	xx
DAFTAR HADIS	xxi
DAFTAR TABEL	xxii
DAFTAR GAMBAR.....	xxiii
DAFTAR LAMPIRAN	xxiv
DAFTAR ISTILAH	xxv
ABSTRAK	xxvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN TEORI	9
A. Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	9
B. Landasan Teori.....	12
C. Kerangka Pikir.....	46
D. Hipotesis Tindakan.....	47
BAB III METODE PENELITIAN	48
A. Jenis Penelitian.....	48
B. Prosedur Penelitian.....	49
1. Subjek penelitian.....	49
2. Waktu dan lamanya tindakan	50

3. Tempat penelitian.....	50
4. Langkah-langkah penelitian tindakan kelas	50
C. Sasaran Penelitian	53
D. Instrumen Penelitian.....	53
E. Teknik Pengumpulan Data	55
F. Teknik Analisis Data	57
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	61
A. Hasil Penelitian	61
B. Pembahasan Hasil Penelitian	87
BAB V PENUTUP	96
A. Simpulan.....	96
B. Implikasi.....	97
C. Saran.....	98
DAFTAR PUSTAKA	100

DAFTAR AYAT

Kutipan ayat 1 QS. At-Tahrim/66:6.....	1
Kutipan ayat 2 QS. Al-Mujadilah/58:11	24
Kutipan ayat 3 QS. Az-Dzariyat/51:56	28
Kutipan ayat 4 QS. Al-Hajj/22:7.....	35
Kutipan ayat 5 Al-Ghasyiyah/88:25-26	41

DAFTAR HADIS

Hadis 1 Hadis Tentang Menuntut Ilmu	25
Hadis 2 Hadis Tentang Pentingnya Iman Kepada Hari Akhir	36

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian Terdahulu	11
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner Minat Belajar Peserta Didik	54
Tabel 3.2 Skala Persentase Aktivitas Guru dan Peserta Didik	59
Tabel 3.3 Skala Persentase Kuesioner Minat Belajar	59
Tabel 3.4 Skala Persentase Skor Hasil Belajar	60
Tabel 4.1 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I.....	67
Tabel 4.2 Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus I.....	69
Tabel 4.3 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II.....	74
Tabel 4.4 Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus II	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir.....	46
Gambar 3.1 Siklus PTK Model Kemmis dan Mc. Taggart.....	49
Gambar 4.1 Hasil Kuesioner Minat Belajar Pra-Siklus	62
Gambar 4.2 Hasil Tes Belajar Pra-Siklus	63
Gambar 4.3 Hasil Kuesioner Minat Belajar Siklus I.....	80
Gambar 4.4 Hasil Kuesioner Minat Belajar Siklus II	81
Gambar 4.5 Skor Perbandingan Kuesioner Minat Belajar Pra-Siklus, Siklus I, dan Siklus II	49
Gambar 4.6 Hasil Tes Belajar Siklus I.....	84
Gambar 4.7 Siklus Tes Belajar Siklus II.....	85
Gambar 4.8 Skor Perbandingan Hasil Tes Belajar Pra-Siklus, Siklus I, dan Siklus II	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Identitas Sekolah.....	110
Lampiran 2 Hasil Kuesioner Minat Belajar Pra-Siklus, Siklus I, dan Siklus II	111
Lampiran 3 Hasil Tes Belajar Pra-Siklus, Siklus I, dan Siklus II.....	114
Lampiran 4 Modul Ajar	117
Lampiran 5 SK Dosen Pembimbing	134
Lampiran 6 Permohonan Surat Izin Penelitian	135
Lampiran 7 Surat Keterangan Meneliti.....	136
Lampiran 8 Surat Selesai Meneliti.....	137
Lampiran 9 Validasi Ahli Instrumen.....	138
Lampiran 10 Dokumentasi.....	149
Lampiran 11 Permainan Digital (<i>Scavenger Hunt Digital</i> Berbasis <i>LearningApps</i>)	153
Lampiran 12 Sampel Lembar Observasi Aktivitas Guru.....	155
Lampiran 13 Sampel Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik	159
Lampiran 14 Sampel Lembar Kuesioner Minat Belajar	163
Lampiran 15 Sampel Lembar Tes Belajar	169
Lampiran 16 Instrumen Lembar Observasi Aktivitas Guru.....	174
Lampiran 17 Rubrik Penilaian Lembar Observasi Aktivitas Guru.....	175
Lampiran 18 Instrumen Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik	177
Lampiran 19 Rubrik Penilaian Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik	178
Lampiran 20 Soal dan Kunci Jawaban.....	181
Lampiran 21 <i>Letter of Acceptance</i> (LoA)	186

DAFTAR ISTILAH

PTK	: penelitian untuk memperbaiki pembelajaran melalui siklus.
Siklus	: tahap berulang perencanaan–tindakan–observasi–refleksi.
Perencanaan	: penyusunan rencana tindakan.
Pelaksanaan Tindakan	: penerapan rencana pembelajaran.
Observasi	: pengamatan proses pembelajaran.
Refleksi	: evaluasi tindakan yang telah dilakukan.
Pra-Siklus	: kondisi awal sebelum tindakan.
Subjek Penelitian	: peserta didik yang diteliti.
Instrumen Penelitian	: alat pengumpul data.
Kuesioner	: lembar penilaian minat belajar.
Tes Hasil Belajar	: soal pengukur penguasaan materi.
Dokumentasi	: bukti foto atau arsip penelitian.
Data Kuantitatif	: data berbentuk angka.
Data Kualitatif	: data berbentuk deskripsi.
Analisis Data	: proses mengolah data.
<i>Scavenger Hunt</i>	: permainan menyelesaikan tantangan melalui petunjuk.
<i>Digital</i>	: berbasis aplikasi atau perangkat digital.
<i>LearningApps</i>	: platform media pembelajaran interaktif.
Media Pembelajaran	: alat bantu belajar.
Rubrik Penilaian	: pedoman pemberian skor.
Skala Persentase	: kategori capaian berdasarkan persen.
Minat Belajar	: ketertarikan siswa dalam belajar.
Hasil Belajar	: kemampuan setelah belajar.
Ketuntasan Belajar	: standar nilai minimal.
Iman	: keyakinan dalam ajaran Islam.
Akhlak	: perilaku sesuai nilai Islam.
Budi Pekerti	: perilaku moral dan etika.
Hari Akhir	: akhir kehidupan.

<i>Alam Barzakh</i>	: masa antara kematian dan kebangkitan.
<i>Yaumul Ba'ats</i>	: hari kebangkitan.
<i>Yaumul Hisab</i>	: hari perhitungan amal.
<i>Yaumul Jazā'</i>	: hari pembalasan amal.
<i>Al-Wāqi'ah</i>	: hari kiamat yang pasti terjadi.
<i>Al-Haqqah</i>	: hari kiamat yang benar dan pasti.
<i>At-Tāmmāh</i>	: bencana besar hari kiamat.
<i>Al-Azīfah</i>	: hari kiamat yang dekat.
<i>Al-Qāri'ah</i>	: hari kiamat yang mengguncang.
Mawas Diri	: introspeksi diri.
Kerangka Pikir	: alur hubungan teori dan tindakan.
Hipotesis Tindakan	: dugaan hasil tindakan.
Penelitian Terdahulu	: penelitian sebelumnya yang relevan.
Kesimpulan	: hasil akhir penelitian.
Implikasi	: dampak hasil penelitian.
Saran	: rekomendasi penelitian.

ABSTRAK

Al Muslikha, 2026. *“Penerapan Scavenger Hunt Digital Berbasis LearningApps untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas IX di SMPN 1 Bone-Bone”* Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh: Muhaemin dan M. Zuljalal Al Hamdany.

Rendahnya minat dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik melalui penerapan *Scavenger Hunt Digital* berbasis *LearningApps*. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 24 September sampai 23 Oktober 2025, dengan subjek penelitian sebanyak 27 peserta didik kelas IX.5 SMPN 1 Bone-Bone. Data diperoleh melalui observasi, kuesioner minat belajar, tes hasil belajar dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75, serta dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas guru mengalami peningkatan pada setiap pertemuan, yaitu pada Siklus I meningkat dari 70,83% menjadi 85,41% dan pada Siklus II meningkat kembali dari 89,58% menjadi 95,83%, sementara aktivitas peserta didik juga mengalami peningkatan bertahap dari 66,67% menjadi 77,08% pada Siklus I serta meningkat dari 81,25% menjadi 95,83% pada Siklus II. Rata-rata minat belajar peserta didik meningkat dari 61,19% pada pra-siklus menjadi 76,85% pada Siklus I dan meningkat kembali menjadi 82,09% pada Siklus II, sedangkan rata-rata hasil belajar peserta didik meningkat dari 56,30 dengan ketuntasan 29,62% pada pra-siklus menjadi 76,67 dengan ketuntasan 59,25% pada Siklus I dan meningkat menjadi 85,55 dengan ketuntasan 92,59% pada Siklus II. Berdasarkan hasil tersebut, penerapan *Scavenger Hunt Digital* berbasis *LearningApps* efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Kata Kunci: *Scavenger Hunt Digital, LearningApps, Hasil Belajar, Minat Belajar*

Diverifikasi oleh UPB



ABSTRACT

Al Muslikha, 2026. *“The Implementation of a LearningApps-Based Digital Scavenger Hunt to Improve Students’ Interest and Learning Outcomes in Islamic Religious Education and Character Education for Grade IX Students at SMPN 1 Bone-Bone.”* Thesis of Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State, Universitas Islam Negeri Palopo. Supervised by Muhaemin and M. Zuljalal Al Hamdany.

The low level of students’ interest and learning outcomes in the subject of Islamic Religious Education and Character Education indicates the need for instructional innovations that can enhance student engagement and understanding. This study aims to improve students’ interest and learning outcomes through the implementation of a LearningApps-based Digital Scavenger Hunt. This research employed Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and McTaggart model, conducted in two cycles, each consisting of two meetings. The study was carried out from 24 September to 23 October 2025, involving 27 students of Class IX.5 at SMPN 1 Bone-Bone as research subjects. Data were collected through observation, learning interest questionnaires, learning outcome tests with a Minimum Learning Achievement Criterion (KKTP) of 75, and documentation. The data were analyzed using both qualitative and quantitative techniques. The results showed that teacher activity improved in each meeting, increasing in Cycle I from 70.83% to 85.41%, and further increasing in Cycle II from 89.58% to 95.83%. Student activity also showed gradual improvement, rising from 66.67% to 77.08% in Cycle I and increasing from 81.25% to 95.83% in Cycle II. The average level of students’ learning interest increased from 61.19% in the pre-cycle phase to 76.85% in Cycle I and further increased to 82.09% in Cycle II. Meanwhile, the average learning outcomes improved from 56.30 with a mastery level of 29.62% in the pre-cycle phase to 76.67 with a mastery level of 59.25% in Cycle I, and further increased to 85.55 with a mastery level of 92.59% in Cycle II. Based on these findings, the implementation of a LearningApps-based Digital Scavenger Hunt is effective in improving students’ interest and learning outcomes in Islamic Religious Education and Character Education.

Keywords: Digital Scavenger Hunt, LearningApps, Learning Outcomes, Learning Interest

Verified by UPB



الملخص

المسلخة، ٢٠٢٦. "تطبيق استراتيجية البحث الرقمي عن الكنز التعليمية المعتمدة على تطبيقات التعلم في مادة التربية الإسلامية والأخلاق لتحسين دافعية ونتائج تعلم المتعلمين في الصف التاسع بالمدرسة المتوسطة الحكومية الأولى بوني-بوني". رسالة جامعية، برنامج دراسة التربية الإسلامية، كلية التربية والعلوم التعليمية، الجامعة الإسلامية الحكومية بالوبو. بإشراف ومهيمن، ومحمد ذوالجلال الحمداني.

تنطلق هذه الدراسة من انخفاض دافعية ونتائج تعلم المتعلمين في مادة التربية الإسلامية والأخلاق، مما يستدعي ابتكار أساليب تعليمية قادرة على زيادة مشاركة المتعلمين وفهمهم للمادة. وتهدف هذه الدراسة إلى تحسين دافعية ونتائج تعلم المتعلمين من خلال تطبيق استراتيجية البحث الرقمي عن الكنز المعتمدة على تطبيقات التعلم. استخدمت الدراسة منهج البحث الإجمالي الصفّي وفق نموذج كيميس وماك تاغرت، ونُفذت في دورتين، اشتملت كل دورة على لقاءين تعليميين. أُجريت الدراسة في الفترة من الرابع والعشرين من شهر سبتمبر إلى الثالث والعشرين من شهر أكتوبر سنة ألفين وخمسة وعشرين، وبلغ عدد عينة الدراسة سبعة وعشرين متعلماً من الصف التاسع خمسة بالمدرسة المتوسطة الحكومية الأولى بوني-بوني. جُمعت البيانات من خلال الملاحظة، واستبانة دافعية التعلم، واختبارات نتائج التعلم وفق معيار تحقق أهداف التعلم بمقدار خمس وسبعين درجة، إضافة إلى التوثيق. وتم تحليل البيانات تحليلًا نوعيًا وكميًا. وأظهرت نتائج الدراسة تحسناً ملحوظاً في نشاط المعلم في كل لقاء تعليمي، كما شهد نشاط المتعلمين ارتفاعاً تدريجياً في كلتا الدورتين. وارتفع متوسط دافعية التعلم لدى المتعلمين من مرحلة ما قبل التطبيق إلى الدورة الأولى ثم إلى الدورة الثانية، كما تحسنت نتائج التعلم ومتوسط نسب الإلتقان بصورة واضحة في كل دورة. وتدلل هذه النتائج على أن تطبيق استراتيجية البحث الرقمي عن الكنز المعتمدة على تطبيقات التعلم فعال في تحسين دافعية ونتائج تعلم المتعلمين في مادة التربية الإسلامية والأخلاق.

الكلمات المفتاحية: البحث الرقمي عن الكنز، تطبيقات التعلم، نتائج التعلم، دافعية التعلم

تم التحقق من قبل وحدة تطوير اللغة



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Agama Islam memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan moral generasi muda. Melalui ajaran-ajarannya, peserta didik tidak hanya diajarkan tentang ibadah, tetapi juga diarahkan untuk memahami nilai-nilai kejujuran, tanggung jawab, kesabaran, dan saling menghormati.¹ Bekal tersebut diharapkan mampu membentuk peserta didik menjadi pribadi yang tidak hanya cerdas, tetapi juga berakhlak mulia serta mampu memberikan kontribusi positif bagi masyarakat.

Pentingnya pendidikan agama islam juga ditegaskan dalam firman Allah Swt. dalam QS. At-Tahrim/66:6 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غِلَاظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ ﴿٦﴾

Terjemahnya:

“Wahai orang-orang yang beriman! Peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, dan keras, yang tidak durhaka kepada Allah terhadap apa yang Dia perintahkan kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan”.²

Kandungan QS. At-Tahrim/66:6 menegaskan tanggung jawab individu dalam menjaga diri dan keluarga melalui pendidikan dan pembinaan nilai-nilai

¹Agustina Sahrul, “Peran Pendidikan Agama Islam Dalam Keluarga Dan Masyarakat,” *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam* 3, no. 1 (2025): 242–250.

²Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahnya* (Bogor: Unit Percetakan Al-Qur'an, 2018). 822.

keagamaan agar terhindar dari kebinasaan.³ Firman Allah Swt., menegaskan bahwa pendidikan agama sangat penting, terutama dalam membimbing individu untuk menjalani kehidupan yang sesuai dengan nilai-nilai Islam dan menjauhkan diri dari hal-hal yang bisa membawa kepada kemaksiatan atau dosa yang berujung pada azab di akhirat. Landasan nilai tersebut menjadi pijakan dalam penyelenggaraan pendidikan formal yang diwujudkan melalui pelaksanaan kurikulum di sekolah.

Pelaksanaan kurikulum di sekolah pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti disusun sebagai satu kesatuan yang saling mendukung.⁴ Pembelajaran tidak hanya berfokus pada pemahaman materi, tetapi juga pada pembentukan sikap dan keterampilan agar perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik berjalan seimbang.

Keberhasilan pembelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti dapat dilihat dari meningkatnya partisipasi peserta didik, tumbuhnya perilaku religius dalam kehidupan sehari-hari, serta tercapainya ketuntasan belajar.⁵ Indikator tersebut menunjukkan bahwa peserta didik tidak hanya memahami materi secara teoretis, tetapi juga mengalami perubahan sikap yang positif. Salah satu faktor yang berperan penting dalam mewujudkan keberhasilan tersebut adalah minat belajar peserta didik.

³Abd. Rasyid Mohammad Abd Latif dan Samad, "Analisis Surah At-Tahrim Ayat 6 Perspektif Tafsir Al- Qur ' an Al - Adzim Karya Ibnu Katsir," *Al-Mizan : Journal Of Islamic Studies* 1, no. 1 (2024): 68–89.

⁴Nurwisah, Muhaemin, dan Andi Riawarda, "Strategi Peningkatan Minat Belajar Siswa Cimpu Dalam Pelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Modul Praktek Shalat," *Kelola: Journal of Islamic Education Management* 9, no. 1 (2024): 68–81.

⁵Erlis Wulandari, Kurniawati dan Arifuddin M., "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keberhasilan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Al-Azhar Mandiri Palu," *Jurnal Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* 1, no. 1 (2022): 1–10.

Minat belajar merupakan komponen penting dalam mencapai keberhasilan pembelajaran. Minat belajar diartikan sebagai usaha yang dilakukan seseorang untuk menunjukkan ketertarikannya terhadap suatu kegiatan belajar, yang selanjutnya dapat memengaruhi hasil yang dicapai dalam proses pembelajaran.⁶ Minat belajar yang tinggi mendorong peserta didik menjadi lebih termotivasi dan fokus dalam menguasai materi, sehingga pemahaman meningkat dan hasil belajar menjadi lebih optimal.

Hasil belajar diartikan sebagai pencapaian yang diperoleh peserta didik melalui proses belajar mengajar yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Penilaian terhadap pencapaian tersebut dilakukan sesuai dengan kurikulum yang diterapkan oleh lembaga pendidikan.⁷ Capaian tersebut menunjukkan tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi, baik dari sisi pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.

Berdasarkan hasil observasi pada salah satu kelas IX SMPN 1 Bone-Bone dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, minat belajar peserta didik masih tergolong rendah, yang ditunjukkan oleh kurangnya partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik cenderung kurang memperhatikan penjelasan guru, melakukan aktivitas di luar pembelajaran, serta bersikap pasif ketika diberikan tugas maupun diajak untuk berdiskusi.⁸ Kondisi tersebut tidak

⁶Mutiara Putri Chandra, Rasimin, dan Muhammad Alridho Lubis, "Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dengan Penerapan Layanan Informasi Menggunakan Media Audio Visual Pasca Covid," *JUANG: Jurnal Wahana Konseling* 6, no. 2 (2023): 109–119.

⁷Mboa Nirmala, Ajito Mega, dan Theresia Timoteus, "Meningkatkan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Pada Materi Peluang Siswa Kelas VIII SMPK St. Theresia Kupang," *Journal on Education* 06, no. 02 (2024): 12296–12301.

⁸Observasi Kelas IX SMPN 1 Bone-Bone (Bone-Bone: 13 Januari, 2025).

disebabkan oleh penggunaan metode ceramah sebagai suatu kesalahan dalam pembelajaran, melainkan oleh keterbatasan variasi dan inovasi dalam penerapannya, sehingga interaksi dan keterlibatan peserta didik belum berkembang secara optimal. Selain itu, minimnya pemanfaatan media dan unsur interaktif berbasis teknologi turut memengaruhi kurang menariknya suasana pembelajaran.

Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik, yang terlihat dari masih banyaknya peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar berdasarkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan, yaitu 75.⁹ Dari 27 peserta didik, sebanyak 10 peserta didik (37%) telah mencapai ketuntasan, sedangkan 17 peserta didik (63%) belum mencapai ketuntasan.¹⁰ Rendahnya hasil belajar tersebut berkaitan dengan tingkat motivasi berprestasi peserta didik serta pendekatan pembelajaran yang diterapkan dalam proses belajar mengajar.¹¹ Oleh karena itu, diperlukan pembaruan dan inovasi metode pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, serta mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik.

Metode *Scavenger Hunt Digital* melalui *LearningApps* menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif sehingga berpotensi meningkatkan minat serta hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan *Scavenger Hunt* mampu meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik, ditandai dengan peningkatan nilai rata-rata dari 68,09 pada *pre-test*

⁹H. Mutadi, "KKTP : Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran", (Kudus: BDK Semarang, 2023).

¹⁰Rostina, Wawancara Oleh Al Muslikha, Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Bone-Bone: 13 Januari, 2025).

¹¹M. Harisul Wahyi A. Fakar, "Pengaruh Gaya Mengajar Guru Terhadap Prestasi Belajar Siswa," *Pendidikan Guru* 5, no. 3 (2024): 11–20.

menjadi 86,71 pada *post-test*.¹² Temuan tersebut menunjukkan bahwa metode tersebut mampu memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

Scavenger Hunt merupakan bentuk permainan pembelajaran yang melibatkan keaktifan peserta didik dalam membaca, mengikuti petunjuk, dan berpartisipasi secara aktif untuk menemukan informasi sambil belajar.¹³ Melalui aktivitas tersebut, pembelajaran menjadi lebih menarik serta mampu melatih kemampuan berpikir kritis dan eksploratif peserta didik.

LearningApps merupakan platform berbasis web yang dirancang untuk mendukung pembelajaran interaktif dan menyenangkan. Platform ini mudah digunakan, menyediakan berbagai template pembelajaran, serta memungkinkan penyesuaian materi sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik.¹⁴ Pemanfaatan *LearningApps* dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik, yang ditunjukkan oleh peningkatan ketuntasan belajar dari 70% pada siklus I menjadi 78% pada siklus II.¹⁵ Temuan tersebut menunjukkan bahwa perpaduan metode *Scavenger Hunt Digital* dengan *LearningApps* efektif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna.

¹²Priscilia Indah Palangi, "Pengaruh Penerapan Metode Scavenger Hunt Games Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Bosowa School Kota Makassar," *Universitas Bosowa* (Makassar, 2023).

¹³Harvey F. Silver dan Abigail L. Boutz, *Tools for Conquering the Common Core: Classroom-Ready Techniques for Targeting the ELA/Literacy Standards*, ed. Matthew, (Franklin Lakes, NJ (New Jersey): Silver Strong & Associates/Thoughtful Education Press, 2015).

¹⁴Nurkholis, Hendri Raharjo, dan Toto Santi Aji, "Penggunaan Learningapps Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah Dasar," *Jurnal Cakrawala Pendas* 8, no. 4 (2022): 1508–1515.

¹⁵Muhammad Raihan Zaki, Suprih Widodo, dan Nuur Wachid Abdul Majid, "Penerapan Model Project Based Learning Berbantuan Aplikasi Learningapps Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IX." *AL-AFKAR: Journal for Islamic Studies*, 6, no.4 (2023): 612-631.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, diperlukan adanya inovasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Proses belajar yang monoton tanpa inovasi cenderung menurunkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik, sehingga nilai-nilai agama berisiko tidak terinternalisasi secara optimal. Penelitian ini dilakukan sebagai upaya menghadirkan metode yang lebih interaktif dan menarik. Terlebih lagi, guru belum pernah melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) sebelumnya, sehingga hal ini semakin memicu perlunya dilakukan penelitian tindakan kelas sebagai bentuk refleksi dan inovasi pembelajaran di kelas.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka peneliti menyusun suatu rumusan masalah penelitian, yaitu:

1. Bagaimanakah penerapan *Scavenger Hunt Digital* berbasis *LearningApps* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas IX SMPN 1 Bone-Bone?
2. Bagaimanakah minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti setelah penerapan *Scavenger Hunt Digital* berbasis *LearningApps* di kelas IX SMPN 1 Bone-Bone?
3. Bagaimanakah hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti setelah penerapan *Scavenger Hunt Digital* berbasis *LearningApps* di kelas IX SMPN 1 Bone-Bone?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan peneliti dalam penelitian ini adalah, untuk:

1. Mengetahui penerapan *Scavenger Hunt Digital* berbasis *LearningApps* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas IX SMPN 1 Bone-Bone.
2. Mengetahui peningkatan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas IX SMPN 1 Bone-Bone melalui penerapan *Scavenger Hunt Digital* berbasis *LearningApps*.
3. Mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas IX SMPN 1 Bone-Bone melalui penerapan *Scavenger Hunt Digital* berbasis *LearningApps*.

4. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dan dapat dicapai dari hasil penelitian adalah:

1. Bagi Guru

Penerapan *Scavenger Hunt Digital* berbasis *LearningApps* memungkinkan guru menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Metode ini dapat meningkatkan minat serta hasil belajar peserta didik sekaligus menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan. Peserta didik juga terdorong untuk lebih aktif, kritis, dan kreatif dalam memahami materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

2. Bagi Peserta Didik

Metode *Scavenger Hunt Digital* berbasis *LearningApps* menghadirkan suasana belajar yang lebih seru dan menantang. Peserta didik lebih mudah

memahami materi, lebih termotivasi untuk belajar, serta terbiasa mencari informasi dan bekerja sama dalam kelompok. Metode ini juga melatih kemampuan berpikir analitis dan pemecahan masalah.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian dapat dijadikan rujukan bagi sekolah dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Pembaruan metode berbasis teknologi ini dapat menjadi referensi dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih modern, efektif, dan sesuai dengan tuntutan peserta didik di era digital.

4. Bagi Peneliti

Penelitian dapat dijadikan rujukan bagi akademisi maupun peneliti selanjutnya yang berminat mengkaji lebih dalam efektivitas penerapan *Scavenger Hunt Digital* berbasis *LearningApps* dalam proses pembelajaran. Temuan yang dihasilkan juga dapat menjadi dasar pengembangan penelitian lanjutan dengan konteks dan variabel yang lebih luas.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Peneliti melakukan pengkajian terhadap penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian, di antaranya:

1. Indri Widiastuti, Mayong dan Azis dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Reciprocal* Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Menulis Teks Berita Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Bone-Bone.” Adapun hasil penelitiannya adalah:

“Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Reciprocal* mampu meningkatkan hasil belajar menulis teks berita peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Bone-Bone, baik dari segi proses maupun hasil belajar. Peningkatan terlihat pada keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran, di mana keaktifan peserta didik pada siklus I meningkat dari 40% menjadi 65%, dan pada siklus II meningkat lagi hingga 94%. Dari segi hasil belajar, nilai rata-rata peserta didik meningkat dari 73 pada siklus I menjadi 84 pada siklus II. Peningkatan ini juga didukung oleh peningkatan pada berbagai aspek penilaian teks berita, seperti isi berita, struktur berita, kalimat, keruntutan, kosakata, EYD, dan kerapian. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran *Reciprocal* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menulis teks berita.”¹⁶

2. Puput Nurwati, Yoyok Andriyanto, dan Faiza Hawa, dalam penelitiannya yang berjudul “*The Implementation of Scavenger Hunt Game to Improve Students' Reading Comprehension Skill of Descriptive Text.*” Adapun hasil penelitiannya adalah:

“Hasil menunjukkan bahwa penerapan metode *Scavenger Hunt* dapat membantu meningkatkan pemahaman membaca peserta didik. penelitian ini

¹⁶Indri Widiastuti, Mayong Mayong, dan Azis Azis, “Penerapan Model Pembelajaran *Reciprocal* Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Menulis Teks Berita Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Bone-Bone” *Titik Dua: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia* 4, no. 2 (2023): 81–86.

menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus untuk melihat perkembangan peserta didik dalam memahami teks deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar peserta didik. Sebelum metode ini diterapkan, nilai rata-rata peserta didik hanya 61 pada pre-test. Setelah siklus pertama, nilai rata-rata meningkat menjadi 71 pada post-test I, dan setelah siklus kedua, meningkat lagi menjadi 85 pada post-test II. Tidak hanya hasil akademik yang membaik, tetapi juga keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran meningkat secara signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa metode *Scavenger Hunt* tidak hanya membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga membuat peserta didik lebih terlibat secara aktif dalam pembelajaran.”¹⁷

3. Priscilia Indah Palangi, dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Penerapan Metode *Scavenger Hunt Games* terhadap Hasil Belajar IPA pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Bosowa School Kota Makassar.” Adapun hasil penelitiannya adalah:

“Hasil penelitian menunjukkan adanya kenaikan yang nyata pada rata-rata nilai peserta didik, dari 68,09 sebelum perlakuan menjadi 86,71 setelah pembelajaran diterapkan. Pencapaian ini menegaskan bahwa *Scavenger Hunt Games* efektif digunakan sebagai alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA. Selain itu, metode ini juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.”¹⁸

¹⁷Puput Nurwati, Yoyok Andriyanto, dan Faiza Hawa, “The Implementation of Scavenger Hunt Game to Improve Students Reading Comprehension Skill of Descriptive Text,” *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*, (November 2023), 568–576..

¹⁸Palangi, “Pengaruh Penerapan Metode Scavenger Hunt Games Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Bosowa School Kota Makassar.” *Universitas Bosowa* (Makassar, 2023).

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian Terdahulu

No.	Nama	Persamaan	Perbedaan
1	Indri Widiastuti, Mayong dan Azis (2023)	Sama-sama bertujuan meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran inovatif yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik, menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam dua siklus, dan menilai keaktifan serta perbaikan hasil belajar sebagai indikator keberhasilan.	Fokus kajian berbeda; Penelitian penulis mengaplikasikan <i>Scavenger Hunt Digital</i> berbasis <i>LearningApps</i> , mengintegrasikan teknologi dan permainan edukatif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik dalam Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, sedangkan penelitian <i>Reciprocal Teaching</i> lebih fokus pada diskusi dan kolaborasi manual untuk meningkatkan keterampilan menulis teks berita dalam Bahasa Indonesia.
2	Puput Nurwati, Yoyok Andriyanto, dan Faiza Hawa (2023)	Sama-sama menggunakan jenis penelitian Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan menerapkan metode <i>Scavenger Hunt</i> untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara bertahap.	Penelitian terdahulu berfokus pada Bahasa Inggris, sedangkan penelitian penulis menggunakan media digital <i>LearningApps</i> pada Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk meningkatkan minat dan hasil belajar.
3	Priscilia Indah Palangi (2023)	Sama-sama meneliti dampak penggunaan metode <i>Scavenger Hunt</i> terhadap hasil belajar peserta didik, serta sama-sama menggunakan desain <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> .	Penelitian terdahulu berfokus pada mata pelajaran IPA, dan penelitian penulis mengadaptasi metode dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang berbasis digital melalui platform <i>LearningApps</i> .

Ketiga hasil penelitian yang dianalisis menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran inovatif mampu meningkatkan keterlibatan serta pencapaian belajar peserta didik. Penggunaan metode *Reciprocal Teaching* maupun *Scavenger Hunt* menunjukkan keberhasilan dalam konteks pembelajaran yang berbeda, dengan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam dua siklus sebagai metode yang konsisten. Temuan ini menjadi landasan yang kuat bagi penelitian yang akan dilakukan, di mana model *Scavenger Hunt* dikembangkan lebih lanjut melalui pemanfaatan platform digital *LearningApps* dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Inovasi ini diharapkan dapat menjadi alternatif strategis dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, partisipatif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan

B. Landasan Teori

1. Scavenger Hunt Digital

a. Pengertian Scavenger Hunt Digital

Scavenger Hunt merupakan aktivitas pembelajaran yang bersifat menyenangkan dengan menggabungkan kegiatan di dalam maupun di luar ruangan. Permainan ini pertama kali dipopulerkan oleh Elsa Maxwell pada era 1930-an sebagai aktivitas sosial berbasis pencarian petunjuk yang menuntut kerja sama dan pemecahan masalah.¹⁹ Meskipun asal-usul permainan ini tidak berasal dari satu pencetus tunggal dan berkembang secara bertahap dalam praktik sosial. Dalam konteks pembelajaran, peserta didik mengikuti serangkaian petunjuk untuk

¹⁹University of Chicago Library, *Scavenger Hunt Origins Case*, “Scav Hunt at UChicago – Seeking Fun, Finding Tradition”, 2024.

mencapai tujuan tertentu. Penerapan metode ini tidak hanya melibatkan aktivitas fisik, tetapi juga mendorong pengembangan kemampuan berpikir kritis. Peserta didik umumnya dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk bekerja sama dan berlomba menemukan petunjuk sesuai dengan arahan guru.²⁰ Metode *Scavenger Hunt* menghadirkan pembelajaran yang aktif dan partisipatif sekaligus melatih keterampilan sosial dan kognitif peserta didik secara bersamaan.

Scavenger Hunt Digital merupakan pengembangan dari permainan Scavenger Hunt yang memanfaatkan teknologi digital dalam pelaksanaannya. Pada versi ini, peserta didik menyelesaikan misi dan mencari petunjuk melalui perangkat digital seperti gawai, tablet, atau komputer. Seluruh tantangan dan petunjuk disajikan dalam bentuk digital yang dapat diakses melalui aplikasi atau situs web. Pemanfaatan teknologi tersebut menjadikan kegiatan pembelajaran lebih interaktif serta relevan dengan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan saat ini.

b. Kelebihan dan kekurangan *Scavenger Hunt Digital*

Scavenger Hunt Digital memiliki kelebihan yang membuat metode ini menarik untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Pertama, metode ini sangat interaktif dan menyenangkan karena menggabungkan elemen visual, audio, serta media digital lainnya yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik secara aktif. Kedua, penggunaan teknologi dalam permainan ini juga turut mendorong peningkatan literasi digital peserta didik, karena peserta didik terbiasa mengakses dan mengoperasikan berbagai aplikasi maupun perangkat digital yang relevan

²⁰Priscilia Indah Palangi, Sundari Hamid, dan St. Muriati, "Pengaruh Penerapan Metode Scavenger Hunt Games Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Bosowa School Makassar," *Embrio Pendidikan: Jurnal Pendidikan Dasar* 8, no. 1 (2023).

dengan kebutuhan masa kini. Selain itu, fleksibilitas dalam pelaksanaan menjadi nilai tambah tersendiri, karena peserta didik dapat mengikuti kegiatan ini di mana saja dan kapan saja, selama memiliki akses terhadap perangkat dan jaringan internet yang memadai. Tak kalah penting, kegiatan ini juga mengasah keterampilan kerja sama tim, sebab peserta didik biasanya dibagi dalam kelompok untuk saling membantu dalam memecahkan tantangan, sehingga mereka belajar berkomunikasi dan berkolaborasi secara efektif.

Scavenger Hunt Digital memiliki sejumlah keterbatasan dalam penerapannya. Salah satu tantangan utama adalah ketergantungan terhadap perangkat teknologi dan koneksi internet, yang dapat menjadi kendala bagi peserta didik dengan keterbatasan akses. Selain itu, format digital membatasi aspek eksplorasi fisik yang umumnya ditemukan pada versi tradisional, sehingga pengalaman belajar langsung dan aktivitas luar ruangan menjadi kurang optimal. Di samping itu, tidak semua guru memiliki kesiapan dan kemampuan teknis dalam merancang serta mengelola permainan digital ini secara efektif. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan dan pendampingan agar implementasi *Scavenger Hunt Digital* dapat berjalan optimal tanpa menimbulkan beban teknis bagi guru.

c. Langkah-Langkah *Scavenger Hunt Digital*

Berikut ini langkah-langkah *Scavenger Hunt Digital* yang diterapkan dalam pembelajaran.²¹

²¹Abdulrahman Alajaji dan Abdullah Alshwiah, Deema Abdulmohsen Alajaji dan Abeer Aidh Alshwiah, "Effect of Combining Gamification and a Scavenger Hunt on Pre-Service Teachers' Perceptions and Achievement," *Journal of Information Technology Education: Research*, 20 (2021): 283–308.

1) Pendahuluan dan penyampaian materi

Guru memulai pembelajaran dengan menyampaikan materi pokok sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Tahap ini bertujuan untuk memberikan landasan konseptual awal kepada peserta didik sebelum memasuki kegiatan belajar berbasis permainan.

2) Merangkum pembelajaran

Peserta didik diminta untuk membuat rangkuman dari materi pembelajaran yang telah disampaikan oleh guru. Kegiatan merangkum bertujuan untuk membantu peserta didik mengidentifikasi konsep-konsep penting, memperkuat pemahaman awal, serta mengorganisasi informasi yang diperoleh secara sistematis.

3) Pengantar aktivitas *Scavenger Hunt Digital*

Setelah penyampaian materi, guru menjelaskan bahwa pembelajaran akan dilanjutkan dengan aktivitas belajar sambil bermain menggunakan metode *Scavenger Hunt Digital*. Pada tahap ini, guru menjelaskan:

- a) Pengertian *Scavenger Hunt Digital*
- b) Aturan permainan
- c) Mekanisme pengerjaan tugas
- d) Sistem penilaian dan pemberian hadiah

Penjelasan ini bertujuan agar peserta didik memahami alur kegiatan dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

4) Pembagian kelompok

Guru membagi peserta didik menjadi 4 kelompok, dengan tujuan untuk:

- a) Mendorong kerja sama dan diskusi
 - b) Meningkatkan keterlibatan aktif siswa
 - c) Melatih komunikasi dan tanggung jawab kelompok
- 5) Diskusi dan pemahaman bacaan

Setiap kelompok diberikan bahan bacaan atau buku cetak untuk dipelajari dan didiskusikan bersama dalam waktu yang telah ditentukan. Tahap ini berfungsi sebagai bekal informasi agar peserta didik mampu menyelesaikan tantangan dalam *scavenger hunt*.

- 6) Pemberian petunjuk dan akses digital

Setelah waktu diskusi selesai, guru membagikan:

- a) Teks petunjuk (*clue*)
- b) Link akses ke aplikasi *LearningApps*

Petunjuk tersebut mengarahkan peserta didik untuk menyelesaikan serangkaian tantangan pembelajaran secara bertahap.

- 7) Pelaksanaan *Scavenger Hunt Digital*

Peserta didik mulai melakukan perburuan digital (*hunt*) dengan menyelesaikan tantangan pada *LearningApps* secara berurutan di gawai masing-masing kelompok, yaitu:

- a) Level 1: Teka-teki silang
- b) Level 2: *Multiple-Choice Quiz*
- c) Level 3: *Guess the Word*

Setiap level harus diselesaikan secara runtut, sehingga peserta didik benar-benar memahami materi sebelum melanjutkan ke level berikutnya.

8) Penentuan pemenang

Kelompok yang paling cepat dan tepat dalam menyelesaikan seluruh tantangan ditetapkan sebagai pemenang. Sebanyak 3 kelompok tercepat diberikan hadiah sebagai bentuk penguatan (*reinforcement*), yang selaras dengan konsep perburuan dalam metode *scavenger hunt*.

9) Penutup dan refleksi

Guru menutup kegiatan dengan:

- a) Memberikan umpan balik terhadap proses pembelajaran
- b) Mengajak siswa merefleksikan pengalaman belajar
- c) Menegaskan kembali materi yang telah dipelajari

Tahap ini penting untuk memperkuat pemahaman konsep dan pengalaman belajar peserta didik.

2. *LearningApps*

Kemajuan teknologi membuat metode pembelajaran semakin berkembang melalui inovasi seperti *e-learning*, yang memungkinkan peserta didik mengakses materi secara online serta menggunakan media seperti video dan simulasi untuk memperdalam pemahaman.²² Salah satu platform digital yang mendukung pembelajaran interaktif adalah aplikasi *LearningApps*.

a. Pengertian *LearningApps*

LearningApps merupakan platform berbasis web yang disediakan untuk mendukung pembelajaran interaktif antara guru dan peserta didik. Platform ini

²²Naidin Syamsuddin, Andi Arif Pamessangi, Kartini, Mustafa, Mawardi, Mardi Takwim, Urmila Rahmadani, dan Nirwana Nurdjan, "Diseminasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi pada Pembelajaran Pendidikan Bahasa Arab di Pondok Pesantren As'adiyah Pengkondakan Luwu Utara," *Madaniya* 4, no. 2 (2023): 540-546.

menyediakan berbagai template permainan edukatif yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan materi secara lebih menyenangkan. Melalui *LearningApps*, guru dapat merancang aktivitas belajar berbentuk permainan sehingga suasana kelas menjadi lebih menarik dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik.²³ Penerapannya tidak hanya memperbaiki kualitas pembelajaran, tetapi juga menghadirkan pengalaman belajar yang selaras dengan kemajuan teknologi.

b. Langkah-langkah Menggunakan *Learningapps.org*

Untuk memanfaatkan platform *LearningApps.org* sebagai media pembelajaran interaktif, berikut ini adalah tahapan-langkah penggunaannya:

- 1) Mengakses website *LearningApps*
 - a) Buka browser (seperti *Google Chrome*, *Mozilla Firefox*, atau lainnya).
 - b) Ketik alamat website: <https://learningapps.org> lalu tekan Enter.
- 2) Membuat akun pengguna (opsional namun direkomendasikan)
 - a) Klik menu “Masuk” atau “*Login*” di bagian kanan atas.
 - b) Pilih opsi “Daftar” jika belum memiliki akun.
 - c) Isi formulir pendaftaran dengan data yang diperlukan (email, nama pengguna, dan kata sandi).
 - d) Setelah mendaftar, lakukan verifikasi email jika diperlukan.
 - e) Login ke akun Anda untuk mulai membuat dan menyimpan aplikasi pembelajaran Anda.

²³Aisyah Herlina Arrum, Nurlinda Safitri, dan Maulida Intan Akmala, “Penerapan Multimedia Interaktif Berbasis Web Learningapps Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Sd,” *Metodik Didaktik* 19, no. 1 (2023): 43–52.

- 3) Memilih Template Aktivitas, Setelah login, klik menu “Buat App Baru” atau “*Create App*”. Akan muncul berbagai jenis template seperti:
 - a) Pencocokan pasangan (*matching pairs*),
 - b) Kuis pilihan ganda,
 - c) Urutan kronologis,
 - d) Teka-teki silang,
 - e) Pengelompokan (*Grouping*),
 - f) Permainan seperti “Siapa Mau Jadi Jutawan?”, dll.
 - g) Pilih salah satu template sesuai dengan jenis materi yang ingin disampaikan.
- 4) Mengisi Konten Aktivitas
 - a) Setelah memilih template, pengguna akan diarahkan ke halaman pengisian konten.
 - b) Masukkan judul aktivitas, instruksi untuk peserta didik, dan konten soal atau bahan ajar.
 - c) Pengguna dapat menyisipkan teks, gambar, audio, atau video untuk memperkaya materi.
- 5) Menyimpan dan Mempublikasikan Aktivitas
 - a) Setelah semua konten diisi, klik “Simpan” atau “*Save App*”.
 - b) Aktivitas akan tersimpan di akun pengguna dan dapat diakses kapan saja.
 - c) Setiap aktivitas memiliki tautan khusus (*link*) dan dapat dibagikan kepada peserta didik melalui *WhatsApp*, *Google Classroom*, atau media lainnya.

6) Menguji Aktivitas

- a) Sebelum dibagikan, uji coba terlebih dahulu aplikasi yang telah dibuat dengan mengklik tombol “Coba App”.
- b) Pastikan seluruh instruksi, pertanyaan, dan jawaban telah tersusun dengan benar.

7) Memberikan kepada Peserta didik

- a) Bagikan link aktivitas kepada peserta didik.
- b) Peserta didik dapat langsung mengakses dan mengerjakan tanpa harus login.
- c. Kelebihan dan Kekurangan *LearningApps*

Pemanfaatan media interaktif seperti *LearningApps* memiliki kelebihan dan keterbatasan dalam dunia pendidikan. Salah satu kelebihannya adalah memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara lebih praktis dan efisien. Penggunaan media ini mendorong penerapan pembelajaran yang selaras dengan perkembangan teknologi, sehingga kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan.²⁴ Pendekatan tersebut memungkinkan peserta didik tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi terlibat aktif dalam proses pembelajaran yang interaktif.

Penggunaan *LearningApps* juga menunjukkan beberapa keterbatasan dalam pelaksanaannya. Keterbatasan akses terhadap perangkat dan koneksi internet masih menjadi kendala bagi sebagian peserta didik. Selain itu, kesiapan dan kemampuan teknis guru dalam merancang serta mengelola konten pembelajaran digital belum merata, sehingga diperlukan dukungan berupa pelatihan dan pendampingan agar

²⁴Srie Mulyani, Achmad Ferdiansyach, Aisyah Nina Wangsa, Anti Damayanti Kosasih, Chairunissa, Dea Aldina Lestari, dan Dede Ahmad Sugandi, “Inovasi Pembelajaran Digital *LearningApps* Kepada Guru UPTD SDN Purwamekar,” *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia* 1, no. 4 (2023): 97–105.

pemanfaatan platform ini dapat berjalan secara optimal. Karena itu, pelatihan dan adaptasi tetap dibutuhkan agar media ini bisa dimanfaatkan secara optimal. Dengan kata lain, meskipun *LearningApps* menawarkan banyak kemudahan, penerapannya perlu menyesuaikan dengan fasilitas yang tersedia, kondisi sekolah, serta kemampuan literasi digital guru dan peserta didik.

3. Minat Belajar

a. Pengertian minat belajar

Minat belajar merupakan faktor penting yang turut menentukan keberhasilan peserta didik. Tanpa minat dari dalam diri, seseorang biasanya tidak memiliki dorongan untuk melakukan suatu aktivitas, termasuk dalam kegiatan belajar. Peserta didik yang tidak memiliki ketertarikan belajar biasanya kurang terlibat dalam pembelajaran, sedangkan peserta didik yang berminat tinggi cenderung lebih antusias, fokus, dan berusaha optimal untuk meraih hasil terbaik.

Minat belajar peserta didik dapat diidentifikasi melalui beberapa indikator berikut:²⁵

- 1) Perasaan Senang terhadap Pelajaran
- 2) Keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar di kelas
- 3) Ketertarikan terhadap Pelajaran
- 4) Adanya perhatian penuh terhadap materi yang disampaikan

Minat belajar berpengaruh terhadap perilaku peserta didik dalam proses pembelajaran. Minat belajar yang tinggi mendorong peserta didik untuk lebih aktif

²⁵Muhammad Agil Nugroho, Tatang Muhajang, dan Sandi Budiana, “Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika”, *JPPGuseda: Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar* 3, no.1 (2020):42–46.

dan termotivasi, sedangkan minat belajar yang rendah cenderung menurunkan semangat belajar.²⁶ Kondisi tersebut menunjukkan bahwa minat belajar berperan sebagai dorongan internal yang memengaruhi keaktifan, fokus, sikap, motivasi, serta pencapaian belajar peserta didik.

b. Faktor yang memengaruhi minat belajar

Faktor-faktor yang memengaruhi minat belajar dibedakan menjadi 3 bagian yaitu, sebagai berikut:²⁷

1) Faktor internal

Faktor internal adalah segala pengaruh yang bersumber dari dalam diri peserta didik dan secara umum terbagi ke dalam dua jenis: a) faktor fisik, yaitu kondisi tubuh seperti kesehatan, kebugaran, dan ketegangan otot yang dapat memengaruhi semangat serta keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, dan b) faktor psikologis, yakni kondisi mental yang mencakup kecerdasan, bakat, sikap terhadap pelajaran, minat, dan motivasi internal yang semuanya mendukung keberhasilan belajar.

2) Faktor eksternal

Faktor eksternal meliputi berbagai pengaruh yang datang dari luar diri peserta didik dan dikelompokkan ke dalam dua bagian: a) lingkungan sosial, yaitu interaksi dengan keluarga, guru, teman, dan masyarakat yang dapat membentuk

²⁶Siwi Puji Astuti, "Pengaruh Kemampuan Awal Dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Fisika," *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 5, no. 1 (2015): 68-75.

²⁷Mahdalena, "Pengaruh Minat Belajar, Dukungan Orang Tua dan Lingkungan Belajar Terhadap Perilaku Belajar Siswa Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA (Studi Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Belajar dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4,5 dan 6 Pada SDN Binuang 4 dan SDN Binuang 8 di Kecamatan Binuang Kabupaten Tapin dalam Pelajaran IPA)," *Kindai* 18, no. 2 (2022): 332-351.

sikap serta pandangan peserta didik terhadap belajar, dan b) lingkungan fisik atau nonsosial, mencakup kondisi tempat belajar seperti bangunan sekolah, lokasi tempat tinggal, ketersediaan alat belajar, waktu belajar, dan materi pembelajaran yang bisa mendukung atau menghambat proses belajar.

3) Faktor pendekatan belajar

Faktor ini berkaitan dengan cara atau teknik belajar yang digunakan peserta didik dalam memahami materi. Strategi belajar yang tepat akan mempermudah peserta didik dalam menangkap isi pelajaran secara lebih efisien dan optimal.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian hasil belajar

Belajar merupakan proses perubahan perilaku yang dialami seseorang sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya. Perubahan tersebut dapat berupa kebiasaan, sikap, maupun keterampilan yang diperoleh melalui latihan dan pengalaman.²⁸ Belajar juga merupakan suatu usaha sadar dari individu untuk mengubah perilaku dengan melibatkan tiga aspek utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Aspek kognitif berkaitan dengan proses berpikir dan aktivitas mental seperti mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, menyusun, hingga mengevaluasi. Kemampuan peserta didik dalam aspek ini dapat dilihat dari peningkatan pemahaman terhadap materi pelajaran, seperti dari yang awalnya belum bisa membaca menjadi bisa, atau dari tidak mampu menjawab soal menjadi mampu menjawab dengan tepat.

²⁸Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, Cet. 12 (Jakarta: Bumi Aksara, 2011).

Aspek afektif mencakup sikap dan nilai yang ditunjukkan oleh peserta didik, seperti kesediaan untuk merespons, menghargai, mengatur, dan menginternalisasi nilai-nilai dalam kehidupan sehari-hari. Contohnya, peserta didik mampu bekerja sama dalam kelompok, menghormati pendapat teman, dan saling membantu.

Aspek psikomotorik berkaitan dengan kemampuan fisik yang melibatkan gerakan tubuh, baik gerakan tangan, mulut, maupun koordinasi lainnya. Misalnya, peserta didik mampu mempraktikkan secara langsung materi yang telah dipelajari, seperti melakukan gerakan salat dengan benar.

Perspektif Islam memandang aktivitas belajar sebagai hal yang memiliki peran penting dalam mengangkat derajat seseorang. Aktivitas belajar diposisikan sebagai suatu kewajiban bagi setiap individu. Prinsip tersebut ditegaskan dalam firman Allah Swt. dalam QS. Al-Mujadilah/58:11 sebagai berikut:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ
انْشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ



Terjemahnya:

*“Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, ‘Berilah kelapangan didalam majelis-majelis,’ maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, ‘Berdirilah kamu,’ maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha Teliti terhadap apa yang kamu kerjakan”.*²⁹

Kandungan QS. Al-Mujadilah/58:11 menunjukkan bahwa ilmu memiliki kedudukan yang sangat penting dalam kehidupan manusia, dan Allah Swt.

²⁹Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahnya* (Bogor: Unit Percetakan Al-Qur'an, 2018). 795

mengangkat derajat orang-orang yang beriman serta berilmu.³⁰ Setiap ilmu yang membawa manfaat, mencerdaskan, dan tidak bertentangan dengan ajaran agama, wajib untuk dipelajari. Ilmu yang dimiliki seseorang, apabila berguna bagi dirinya maupun orang lain, termasuk ke dalam salah satu dari tiga amal yang pahalanya terus mengalir meskipun pemiliknya telah wafat.

Hasil belajar mencerminkan sejauh mana peserta didik menguasai materi yang dinilai melalui perolehan skor tes sebagai alat ukur pemahaman.³¹ Hasil belajar merupakan pencapaian yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang membawa perubahan. Pencapaian tersebut tercermin melalui penilaian guru terhadap tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.³² Secara singkat, hasil belajar menggambarkan tingkat pemahaman atau keterampilan peserta didik yang diukur melalui evaluasi setelah mengikuti proses belajar. Sebagaimana dijelaskan dalam hadis Nabi Muhammad saw. yang berbunyi:³³

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ. (رواه الترمذي).

³⁰Ai Suryati, Nina Nurmila, dan Chaerul Rahman, "Konsep Ilmu Dalam Al-Qur'an: Studi Tafsir Surat Al-Mujadilah Ayat 11 Dan Surat Shaad Ayat 29," *Al Tadabbur Jurnal Ilmu Alquran Dan Tafsir* 04, no. 02 (2019): 216-227.

³¹Agil Amin, "Penggunaan Media Kartu Pembelajaran Dalam Menemukan Isi Kandungan Qs. Al- Ikhlas (112): 1-4," *INCARE : International Journal of Educational Resources*. 3, no. 4 (2022): 1-4.

³²Halimah Tusaddiyah Siregar, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Dalam Pembelajaran PAI," *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan* 2, no. 2 (2024): 215-226.

³³Abu Isa Muhammad bin Isa bin Saurah At-Tirmidzi, Sunan At-Tirmidzi, *Kitab. Al-Ilmu Juz 4 No. 2655* (Beirut, Lebanon: Darul Fikri, 1994), 294.

Artinya: *“Dari Abu Hurairah berkata; Rasulullah saw. bersabda: “Barangsiapa menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga”. (HR Tirmidzi)”*.³⁴

Hadis tersebut menegaskan bahwa Allah Swt. memberikan kemudahan menuju surga bagi siapapun yang bersungguh-sungguh menuntut ilmu, karena ilmu yang dimiliki akan membimbingnya untuk melakukan amal-amal yang mendatangkan pahala. Dalam konteks pembelajaran, hal tersebut menunjukkan bahwa peserta didik dituntut untuk belajar dengan sungguh-sungguh, karena kesungguhan tersebut akan membuahkan hasil yang positif dan bermanfaat.

Hasil belajar menunjukkan sejauh mana peserta didik berhasil memperoleh capaian setelah mengikuti pembelajaran, yang menunjukkan sejauh mana materi dapat dipahami dan dikuasai. Penilaian umumnya dilakukan melalui tes atau bentuk evaluasi lain untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam mengaplikasikan pengetahuan maupun keterampilan yang diperoleh.

b. Faktor yang memengaruhi hasil belajar

Faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar terbagi ke dalam dua kategori, yaitu sebagai berikut:³⁵

1) Faktor internal

Faktor internal yang memengaruhi hasil belajar peserta didik terbagi menjadi tiga kategori utama.

³⁴Moh Zuhri, *Tarjamah Sunan At-Tirmidzi*, Jilid 4, Cetakan ke (Semarang: CV. Asy-Syifa', 1992), 274.

³⁵Ayu Damayanti, “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah,” *SNPE FKIP Universitas Muhammadiyah Metro* 1, no. 1 (2022): 99–108.

a) Faktor Jasmaniah

Faktor Jasmaniah berkaitan dengan kondisi fisik peserta didik, seperti kesehatan tubuh dan apakah ada cacat fisik yang dapat menghambat proses belajar peserta didik. Peserta didik yang sehat cenderung lebih mampu berkonsentrasi dan aktif dalam pembelajaran.

b) Faktor Psikologis

Faktor psikologis berkaitan dengan aspek mental dan emosional peserta didik, termasuk intelegensi, minat, bakat, dan motivasi. Aspek-aspek tersebut berperan penting dalam cara peserta didik menerima dan mengolah informasi. Faktor psikologis juga mencakup kematangan emosi, rasa tanggung jawab, serta kesiapan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

c) Faktor Kelelahan

Kelelahan fisik (jasmani) dan mental (psikologis) dapat memengaruhi kemampuan peserta didik untuk fokus dan menyerap materi. Kelelahan fisik dapat mengurangi energi untuk belajar, sementara kelelahan psikologis, seperti stres atau kecemasan, dapat mengganggu konsentrasi dan pemahaman.

2) Faktor eksternal

Faktor eksternal yang memengaruhi hasil belajar peserta didik dibagi menjadi dua kategori, yaitu lingkungan sosial dan lingkungan nonsosial.

a) Lingkungan Sosial

Lingkungan sosial mencakup interaksi peserta didik dengan guru, staf, dan teman-teman di sekolah, serta hubungan dengan masyarakat sekitar dan teman-teman di luar sekolah. Salah satu faktor yang paling memengaruhi adalah dukungan

dari orang tua dan keluarga. Lingkungan sosial yang positif dapat menciptakan suasana yang mendukung pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak baik pada hasil belajar peserta didik.

b) Lingkungan Nonsosial

Lingkungan nonsosial mencakup kondisi fisik yang mengelilingi peserta didik, seperti letak sekolah dan rumah, ketersediaan fasilitas belajar, peralatan pendidikan, kondisi cuaca, serta waktu belajar. Unsur-unsur tersebut turut memengaruhi kenyamanan dan efektivitas proses belajar, yang pada akhirnya berdampak pada pencapaian hasil belajar peserta didik.

5. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Pendidikan Agama Islam memegang peranan penting sebagai media untuk membentuk serta meneruskan nilai-nilai budaya di masyarakat. Hal ini disebabkan karena ajaran Islam tidak hanya membahas satu aspek kehidupan semata, melainkan mencakup berbagai bidang, seperti ibadah, hubungan sosial (muamalah), serta aspek kehidupan lainnya yang menyentuh keseharian umat manusia. Sebagaimana dijelaskan dalam firman Allah Swt. dalam QS. Az-Dzariyat/51:56:

وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ ﴿٥٦﴾

Terjemahnya:

*“Aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan agar mereka beribadah kepada-Ku”.*³⁶

³⁶Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahnya* (Bogor: Unit Percetakan Al-Qur'an, 2018). 758

Kandungan QS. Az-Dzariyat/51:56 menegaskan bahwa tujuan utama penciptaan manusia adalah untuk beribadah, di mana segala bentuk aktivitas hidup dapat bernilai ibadah asalkan dilandasi niat karena Allah Swt. Oleh karena itu, pendidikan agama memegang peranan penting dalam membimbing peserta didik agar mampu menjalani hidup sesuai dengan petunjuk dan kehendak Allah Swt.

Pendidikan Agama Islam merupakan proses pembelajaran yang dirancang secara sengaja dan terstruktur untuk membimbing peserta didik agar memahami, menghayati, serta meyakini ajaran agama, sekaligus menanamkan akhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari.³⁷ Pelaksanaan pendidikan ini berlandaskan pada Al-Qur'an dan Hadis, yang menjadi pedoman dalam membimbing, mengajarkan, dan mendorong peserta didik agar aktif mempelajari sekaligus mengamalkan ajaran Islam.³⁸

Pendidikan Agama Islam merupakan kegiatan pembelajaran yang diarahkan untuk menanamkan serta mengembangkan nilai-nilai moral dan spiritual dalam diri peserta didik. Pendidikan agama tidak hanya diposisikan sebagai mata pelajaran semata, tetapi juga sebagai media utama dalam pembentukan karakter.³⁹ Atas dasar tersebut, Pendidikan Agama Islam diwajibkan untuk diajarkan pada seluruh jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga pendidikan menengah atas.

³⁷M. Amril dan Witari Triani Panggabean, "Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Kurikulum Merdeka," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, no. 1 (2024): 3114-3122.

³⁸A Sadewi dan M Makhrus, "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Sekolah Minoritas Muslim Di SMP Negeri 26 Kabupaten Sorong Papua," *WISSEN: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora* 2, no. 1 (2024): 11-25.

³⁹Anita, Munir Yusuf dan M Zuljalal Al Hamdany, "Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Fase B Di SD Negeri 358 Pengkasalu Kabupaten Luwu," *IJIER: Indonesian Journal of Islamic Educational Review* 1, no. 3 (2024): 169-175.

Istilah *budi pekerti* merujuk pada pengertian dalam bahasa Inggris, yaitu *minority*, yang memiliki beberapa makna, antara lain kebiasaan, tata krama, dan tingkah laku.⁴⁰ Secara umum, budi pekerti merujuk pada perilaku atau tindakan seseorang dalam kehidupan sehari-hari yang mencerminkan nilai-nilai moral dan etika. Ini mencakup bagaimana seseorang bersikap, berbicara, dan bertindak terhadap orang lain maupun lingkungannya.

Budi pekerti sering dipandang memiliki makna yang sejalan dengan berbagai istilah lain, seperti sopan santun, etika, moral, adab, kesusilaan, dan akhlak.⁴¹ Hal tersebut dikarenakan semuanya berhubungan dengan bagaimana seseorang bersikap dan berperilaku dalam kehidupan sehari-hari, baik saat berinteraksi dengan orang lain maupun dalam menjalankan peran sosialnya.

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dapat dipahami sebagai proses pembelajaran yang diarahkan untuk menanamkan, membina, dan mengembangkan nilai moral, spiritual, serta akhlak mulia pada peserta didik. Pembelajaran ini tidak hanya memberikan pengetahuan keagamaan, tetapi juga membentuk karakter dan perilaku sehari-hari yang mencerminkan etika, tata krama, dan kepribadian sesuai ajaran Islam.

b. Tujuan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Tujuan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti tidak hanya menekankan pencapaian intelektual, tetapi juga penghayatan, pengamalan, dan penerapannya

⁴⁰Rahmat Hidayat, M Sarbini, dan Ali Maulida, "Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Dalam Membentuk Kepribadian Siswa Smk Al-Bana Cilebut Bogor," *Prosiding Al Hidayah Pendidikan Agama Islam* 1, no. 1B (2018): 146–157.

⁴¹Putri Sabella "Nilai-Nilai Pendidikan Budi Pekerti Menurut Ki Hadjar Dewantara Dalam Perspektif Pendidikan Islam," *Diploma thesis, UIN RADEN INTAN LAMPUNG*. 29 (2022).

dalam kehidupan sehari-hari sebagai pedoman hidup. Pendidikan Agama Islam bertujuan membantu setiap individu untuk memahami dan meyakini Allah Swt. sebagai Pencipta seluruh alam semesta.⁴² Tujuan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti juga bersifat luas dan dapat dikelompokkan ke dalam tiga bagian utama, yaitu:⁴³

- 1) *Jismiyyat*, yang berkaitan dengan peran manusia sebagai khalifah di bumi.
- 2) *Ruhiyyat*, yang berfokus pada penerimaan ajaran Islam secara menyeluruh sebagai hamba Allah.
- 3) *Aqliyat*, yang berorientasi pada pengembangan kecerdasan intelektual peserta didik.

Pemahaman terhadap aspek *jismiyyat*, *ruhiyyat*, dan *aqliyyat* diharapkan mampu mengantarkan pendidikan Islam dalam membentuk insan yang seimbang antara fisik, spiritual, dan intelektual. Keseimbangan ini menjadi landasan utama bagi peserta didik untuk menjalankan perannya sebagai khalifah di bumi, sekaligus sebagai hamba Allah yang taat, serta mampu mengembangkan potensi akalanya untuk kemaslahatan umat.

6. Gamifikasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti tidak sekadar menitikberatkan pada penguasaan materi agama, tetapi juga berfungsi membentuk akhlak serta karakter Islami pada peserta didik. Pada era digital, metode tradisional

⁴²Irma Irma, Nirma Nirma, Kaharuddin Kaharuddin, dan Muhammad Zuljalal Al Hamdany, "Optimizing Aqidah and Akhlak Education : Development of E-Module for 7th Grade Students in Islamic Junior High" *Educational Journal of Learning Technology* 1, no. 2 (2024): 75-84.

⁴³Putra Nusa dan Santi, *Penelitian Kualitatif Pendidikan Agama Islam* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017).

sering kurang mampu mempertahankan perhatian dan keterlibatan peserta didik. Karena itu, penggunaan teori gamifikasi yang menggabungkan unsur permainan seperti poin, tantangan, umpan balik cepat, dan sistem penghargaan menjadi pendekatan inovatif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna.⁴⁴

Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Islam secara umum mampu meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik, memperbaiki capaian hasil belajar, serta menciptakan suasana kelas yang lebih kondusif. Penggunaan elemen gamifikasi, seperti poin, lencana, papan peringkat, tantangan, dan penghargaan, terbukti efektif dalam mendorong keterlibatan peserta didik.⁴⁵ Pendekatan tersebut juga dinilai sesuai untuk diaplikasikan pada penguatan materi Pendidikan Agama Islam, misalnya dalam hafalan Al-Qur'an, pemahaman hadits, maupun diskusi terkait akidah akhlak.

Gamifikasi dalam pembelajaran kini dapat diimplementasikan dengan lebih mudah melalui berbagai media digital yang bersifat interaktif. *LearningApps* dan *Scavenger Hunt* Digital merupakan contoh nyata penerapan prinsip gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. *LearningApps*, misalnya, memungkinkan guru menciptakan kuis interaktif atau simulasi yang memberikan umpan balik instan, sedangkan *Scavenger Hunt* Digital memanfaatkan

⁴⁴Nur Fakhrunnisaa, Rafika Hutami Putri, Marwan Ramdhany Edy, Armiana, Zainab, dan Muh. Juharman, "Gamification Sebagai Strategi Peningkatan Kualitas Belajar Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Makassar," *JUPITER* 01, no. 01 (2023), 63-68.

⁴⁵Abdul Malik Saif Ababil, Zainal Abidin, Saifuddin Saifuddin dan Agus Fawait, "Penerapan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Islam Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Application of Gamification in Islamic Education Learning to Increase Student Motivation and Learning Outcomes," *Indonesian Journal on Education (IJoEd)* 1, no. 4, (2025), 316-322.

elemen tantangan berbasis misi untuk memicu keterlibatan aktif siswa, terutama saat mengeksplorasi nilai-nilai akhlak dan ajaran agama secara aplikatif.

7. Materi Meyakini Hari Akhir dengan Mawas Diri

a. Pengertian dan dalil iman kepada hari akhir

1) Pengertian iman kepada hari akhir

Kata *iman* berasal dari bahasa Arab yaitu *amanu* yang secara harfiah berarti percaya atau meyakini dengan sepenuh hati. Dalam pengertian secara syar'i, menurut Imam Nawawi, iman tidak hanya sebatas keyakinan dalam hati, tetapi juga mencakup pengakuan secara lisan dan pembuktian melalui amal perbuatan.⁴⁶ Artinya, seseorang yang beriman tidak hanya cukup meyakini kebenaran agama di dalam hatinya, namun juga harus membuktikannya melalui perilaku dan tindakan nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Iman kepada hari akhir merupakan salah satu pilar penting dalam rukun iman dan menempati urutan kelima dari enam rukun iman.⁴⁷ Beriman kepada hari akhir berarti meyakini bahwa kehidupan di dunia ini bersifat sementara dan akan berakhir pada waktunya. Iman kepada hari akhir juga merupakan keyakinan dalam hati mengenai adanya kehidupan setelah kematian, yang dimulai dari berakhirnya dunia, melewati alam barzakh, hingga hari kebangkitan. Semua makhluk akan

⁴⁶Shokhibul Arifin, "Nilai-Nilai Pendidikan Yang Terkandung Dalam Iman Kepada Hari Akhir," *Jurnal MAS MANSYUR (Universitas Muhammadiyah Surabaya)* 1, no. 1 (2022): 24–32.

⁴⁷H. Yufi Mohammad Nasrullah, Yasya Fauza Wakila, dan Nurul Fatonah, "Peneguhan Karakter Islam Peserta Didik Melalui Rukun Iman Dengan Metode 3P (Pemahaman Pengalaman Pembiasaan)," *Jurnal Pendidikan UNIGA* 15, no. 2 (2021): 484–501.

mempertanggungjawabkan amalnya dan berakhir di surga atau neraka.⁴⁸ Keyakinan ini harus dibuktikan dengan perbuatan nyata sebagai wujud dari apa yang diyakini.

Al-Qur'an menyebut hari akhir dengan berbagai istilah yang mencerminkan besarnya dampak dan pentingnya hari tersebut. Istilah-istilah ini bukanlah sekadar sinonim, melainkan masing-masing memiliki makna khusus yang menggambarkan sisi berbeda dari peristiwa hari akhir. Beberapa nama lain dari hari akhir yang disebut dalam Al-Qur'an antara lain:⁴⁹

- a) *al-Waqi'ah* – hari yang pasti terjadi dan tidak bisa dielakkan
- b) *al-Haqqah* – hari yang nyata dan benar adanya
- c) *at-Tammah* – bencana besar yang menghancurkan secara menyeluruh
- d) *al-Azifah* – hari yang waktunya sudah sangat dekat
- e) *al-Qari'ah* – hari yang mengguncang dan menggetarkan hati
- f) *az-Zalzalah* – hari ketika bumi mengalami guncangan hebat
- g) *Yaumul Qiyamah* – hari dibangkitkannya manusia dari kubur
- h) *Yaumud-Din* – hari di mana segala amal dibalas dan diadili
- i) *Yaumul- 'Azhim* – hari yang sangat besar dan penuh keagungan
- j) *Yaumus-Sa'ah* – hari yang datang secara cepat dan mengejutkan
- k) *Yaumul-Hasrah* – hari di mana orang-orang merasa menyesal
- l) *Yaumul-Hisab* – hari diperhitungkannya semua amal perbuatan
- m) *Yaumul-Jaza'* – hari pembalasan atas segala amal baik maupun buruk

⁴⁸Fahrurrozi bin Naksi Shian, Didin Hafidhuiddin, dan Imas Kania Rahman, "Konsep Iman Kepada Hari Akhir Prespektif Imam Al-Qurthubi Dalam Kitab Al-Tadzkirah Bi Ahwal Al-Mauta Wa Umur Al-Akhirah," *Tawazun: Jurnal Pendidikan Islam* 16, no. 1 (2023): 79–90.

⁴⁹Alkadri, "Kritik Matan Tanda-Tanda Kedatangan Kiamat," *Jurnal Sambas* 7, no. 1 (2024): 1–11.

- n) *Yaumul-Fashl* – hari pemisahan antara kebenaran dan kebatilan
- o) *Yaumul-Taghabun* – hari ketika kerugian nyata terlihat, dan kesalahan disadari
- p) *Yaumul-Wa'id* – hari ketika ancaman Allah Swt. terhadap orang-orang durhaka diwujudkan

Setiap istilah tersebut mengandung pesan mendalam dan menjadi peringatan bagi manusia agar tidak lalai dan senantiasa bersiap menghadapi kehidupan setelah kematian.

2) Dalil iman kepada hari akhir

Seseorang yang meyakini adanya hari akhir akan terdorong untuk melakukan perbuatan baik, karena amal saleh biasanya dilakukan dengan harapan memperoleh kebahagiaan di akhirat. Maka dari itu, sebagai orang beriman, kita wajib meyakini bahwa hari akhir benar-benar akan terjadi, sebagaimana ditegaskan dalam firman Allah Swt. QS. Al-Hajj/22:7:

وَأَنَّ السَّاعَةَ آتِيَةٌ لَا رَيْبَ فِيهَا وَأَنَّ اللَّهَ يَبْعَثُ مَنْ فِي الْقُبُورِ ﴿٧﴾

Terjemahnya:

*“Dan sungguh, (hari) Kiamat itu pasti datang, tidak ada keraguan padanya; dan sungguh, Allah akan membangkitkan siapa pun yang di dalam kubur”.*⁵⁰

Ayat tersebut menegaskan bahwa hari kiamat atau hari akhir merupakan suatu kepastian yang tidak dapat diragukan. Dalam ayat itu juga disebutkan bahwa seluruh manusia yang telah meninggal akan dibangkitkan kembali. Pesan yang terkandung di dalamnya menjadi peringatan bagi umat manusia agar senantiasa

⁵⁰Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahnya* (Bogor: Unit Percetakan Al-Qur'an, 2018). 462.

mempersiapkan diri, dengan memperkuat iman dan memperbanyak amal saleh.⁵¹ Sebab, kehidupan akhirat adalah kenyataan mutlak yang menjadi tempat di mana setiap amal perbuatan akan dipertanggungjawabkan sepenuhnya.

Hadis yang menekankan pentingnya iman kepada hari akhir menunjukkan adanya hubungan erat antara peningkatan kualitas kesalehan seseorang dengan kuatnya keyakinan kepada Allah Swt. dan hari akhir.

حَدَّثَنَا إِبْرَاهِيمُ بْنُ سَعْدٍ عَنْ ابْنِ شَهَابٍ عَنْ أَبِي سَلَمَةَ عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ مَنْ كَانَ يُؤْمِنُ بِاللَّهِ وَالْيَوْمِ الْآخِرِ فَلْيُكُلْ خَيْرًا أَوْ لِيَصُمْتُ وَمَنْ كَانَ يُؤْمِنُ بِاللَّهِ وَالْيَوْمِ الْآخِرِ فَلَا يُؤْذِ جَارَهُ وَمَنْ كَانَ يُؤْمِنُ بِاللَّهِ وَالْيَوْمِ الْآخِرِ فَلْيُكْرِمْ ضَيْفَهُ. (رواه البخاري).⁵²

Artinya: “Telah menceritakan kepada kami Ibrahim bin Sa'd dari Ibnu Syihab dari Abu Salamah dari Abu Hurairah radliallahu 'anhu dia berkata; Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam bersabda: “Barangsiapa beriman kepada Allah dan hari akhir hendaknya ia berkata baik atau diam, dan barangsiapa beriman kepada Allah dan hari Akhir, janganlah ia menyakiti tetangganya, dan barang siapa beriman kepada Allah dan hari Akhir, hendaknya ia memuliakan tamunya”. (HR. Al-Bukhari)⁵³

Hadis tersebut mengajarkan tentang hal penting yang mendorong umat Islam untuk saling menghormati dan menghargai orang lain dalam kehidupan sehari-hari. Mulai dari hal-hal kecil yang dekat dan sederhana, seperti berbicara dengan sopan, menjaga hubungan baik dengan tetangga, dan menjadi tuan rumah

⁵¹Achmad Fery Prasetyo, Mukronim, dan Ngatho'ilah Linnaja, “Konsep Pendidikan Keimanan Dalam Al- Qur ’ an (Kajian Surah Al-Hajj Ayat /22:7),” *Jurnal Al-Qalam* 3, no. 2 (2020): 1–14.

⁵²Abu Abdullah Muhammad bin Ismail bin Ibrahim ibn Mughirah bin Bardizbah Al-Bukhari Al-Ja’fi, *Shahih Al-Bukhari, Kitab. Ar-Riqaq, Juz 7* (Beirut-Libanon: Dar al-Fikr, 1981).

⁵³Hadis no. 5994, *Shahih al-Bukhari dalam aplikasi Hadits Tazkia*, diakses pada 31 Agustus 2025, melalui <https://hadits.tazkia.ac.id/hadits/bab/1:3314>

yang baik.⁵⁴ Semua itu terkait dengan seberapa kuat keimanan kepada Allah Swt. dan keyakinan akan kehidupan setelah mati.

b. Kiamat sugra dan kiamat kubra

1) Kiamat sugra

Kiamat sugra, atau yang sering disebut sebagai kiamat kecil, adalah peristiwa yang menandakan berakhirnya kehidupan sebagian makhluk hidup di dunia ini. Setiap makhluk yang hidup pasti akan mengalami kematian, dan bagi yang masih hidup, hal ini menjadi pelajaran penting bahwa kematian adalah bagian dari takdir yang akan dialami oleh setiap individu. Menurut Al-Ghazali, kiamat sugra merujuk pada kematian seseorang sebagai individu. Setelah seseorang meninggal, jiwa mereka akan berada di alam yang disebut Barzakh, menunggu datangnya kiamat kubra (kiamat besar).⁵⁵ Beberapa peristiwa yang termasuk dalam kiamat sugra antara lain:⁵⁶

a) Peristiwa kematian

Peristiwa kematian sebagai bagian dari kiamat kecil telah sering kita saksikan dalam kehidupan sehari-hari. Allah Swt. telah mengisyaratkan bahwa setiap makhluk hidup yang memiliki nyawa di dunia ini pada akhirnya akan kembali kepada-Nya. Kematian merupakan bagian tak terelakkan dari kehidupan dan menjadi pengingat bagi kita bahwa segala yang hidup di dunia ini memiliki

⁵⁴Shokhibul Arifin, “Nilai-Nilai Pendidikan Yang Terkandung Dalam Iman Kepada Hari Akhir,” *Jurnal MAS MANSYUR (Universitas Muhammadiyah Surabaya)* 1, no. 1 (2022): 24–32.

⁵⁵M. Agus Muhtadi Bilhaq, Inayah Rohmaniyah, dan Salim Rahmatullah, “Al-Qur’an Dan Problem Ekologi Di Indonesia: Ekstensi Pemaknaan Kiamat Sugra Dalam Tafsir Ilmi Kementerian Agama Indonesia,” *NALAR: Jurnal Peradaban Dan Pemikiran Islam* 7, no. 2 (2023): 190–213.

⁵⁶Iis Suryatini dan Hasyim Asy’ari, *Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti*, ed. Miftahul Fikri, Cetakan 1 (Jakarta: Pusat Perbukuan: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan; Kementerian Pendidikan, Riset dan Teknologi, 2022).

batas waktu. Setiap individu akan merasakan kematian, yang merupakan suatu keniscayaan dalam siklus kehidupan. Dengan demikian, kematian mengajarkan kita tentang kefanaan dunia dan pentingnya mempersiapkan diri untuk kehidupan setelah mati.

b) Bencana alam

Bencana alam seperti gempa bumi, tsunami, banjir, dan letusan gunung merupakan bentuk kiamat kecil yang bisa terjadi kapan saja dan membawa dampak besar bagi manusia. Peristiwa ini menjadi pengingat dari Allah Swt. bahwa dunia bersifat sementara dan dapat hancur sewaktu-waktu. Bencana alam mencerminkan kekuasaan Allah dan mengingatkan manusia akan pentingnya kesiapan menghadapi akhirat.

2) Kiamat kubra

Kiamat Kubra merupakan peristiwa kehancuran alam semesta beserta seluruh isinya, termasuk kematian semua makhluk-Nya, kecuali yang Allah kehendaki. Kehidupan manusia di dunia ini akan digantikan dengan kehidupan di alam akhirat. Meskipun kiamat kubra belum terjadi, sebagai umat Islam diwajibkan untuk meyakini kedatangannya, karena Allah Swt. telah menjanjikan peristiwa tersebut.

Menurut Al-Ghazali, kiamat kubra adalah peristiwa besar di mana manusia dibangkitkan dari kematian untuk mempertanggungjawabkan amal dan perbuatan mereka selama hidup di dunia. Peristiwa ini diawali dengan peniupan sangkakala

pertama yang disertai dengan kehancuran alam semesta.⁵⁷ Meskipun peristiwa kiamat kubra tidak dapat digambarkan secara rinci, gambaran umum mengenai kejadian tersebut dapat ditemukan dalam Al-Qur'an. Allah Swt. tidak memberikan penjelasan mengenai waktu terjadinya kiamat kubra, namun hanya menggambarkan peristiwa tersebut melalui wahyu-Nya.⁵⁸

- a) Malaikat Israfil akan meniup sangkakala untuk pertama kalinya, yang menandai awal dari kehancuran, di mana seluruh makhluk hidup akan meninggal.
- b) Langit akan terbelah sebagai tanda dimulainya kehancuran besar.
- c) Manusia akan berada dalam keadaan panik dan kebingungan, bagaikan serangga kecil yang beterbangan tanpa arah, sementara gunung-gunung hancur dan tersebar.
- d) Akan terjadi guncangan dahsyat di bumi, hingga bumi mengeluarkan segala beban yang dikandungnya.
- e) Langit akan terpecah, dan permukaan bumi akan diratakan tanpa tersisa bentuk aslinya.
- f) Bintang-bintang akan berjatuhan, langit terbelah, lautan meluap melampaui batasnya, dan kuburan akan terbuka, menandai kebangkitan manusia dari kematian.

⁵⁷Bilhaq, Rohmaniyah, dan Rahmatullah, "Al-Qur'an Dan Problem Ekologi Di Indonesia: Ekstensi Pemaknaan Kiamat Sugra Dalam Tafsir Ilmi Kementerian Agama Indonesia."

⁵⁸Iis Suryatini, *Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti*. ed. Miftahul Fikri, Cetakan 1 (Jakarta: Pusat Perbukuan: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan; Kementerian Pendidikan, Riset dan Teknologi, 2022),

- g) Matahari akan digulung, bintang-bintang runtuh, gunung-gunung dihancurkan, dan air laut meluap hebat.
 - h) Manusia akan terperangah dalam ketakutan, cahaya bulan akan menghilang, dan matahari serta bulan akan digabungkan.
 - i) Bumi dan gunung-gunung akan mengalami guncangan hebat, dan gunung-gunung tersebut akan terangkat dan beterbangan.
- c. Rangkaian peristiwa kehidupan di akhirat

Kiamat menjadi titik awal bagi seluruh umat manusia untuk mengalami kematian dan memasuki fase kehidupan di alam akhirat. Tahapan kehidupan tersebut mencakup:⁵⁹

1) *Yaumul Barzakh* (Alam *Barzakh*)

Ruh manusia setelah meninggal, terlebih dahulu memasuki fase *Yaumul Barzakh* atau alam kubur sebelum melanjutkan ke alam akhirat. Di fase ini, ia akan ditanya oleh Malaikat Munkar dan Nakir mengenai keyakinan dan keimanannya semasa hidup. Alam *Barzakh* menjadi tempat tinggal sementara hingga Malaikat Israfil meniup sangkakala pertama sebagai tanda dimulainya Kiamat Kubra.

2) *Yaumul Ba'ats*

Tiupan sangkakala pertama oleh Malaikat Israfil menyebabkan seluruh alam semesta mengalami kehancuran total, sekaligus menandai kematian seluruh makhluk hidup. Peristiwa ini dikenal sebagai *Yaumul Ba'ats* atau hari kebangkitan. Selanjutnya, pada waktu yang telah ditentukan oleh Allah Swt., sangkakala akan

⁵⁹Marsyanada, Nabila, Nadila Maryam, Muhammad Rihzqy Alfahri, dan Muhammad Indra Maulana. "Rekonstruksi Kehidupan Setelah Kematian." *Gunung Djati Conference Series* 22 (June 4, 2023): 234–246.

ditiup untuk kedua kalinya. Tiupan kedua ini menandai dimulainya kebangkitan seluruh makhluk dari kematian untuk menjalani fase kehidupan berikutnya, yaitu menuju pengadilan di akhirat.

3) *Yaumul Mahsyar*

Seluruh manusia setelah dibangkitkan, dikumpulkan di Padang Mahsyar, yang merupakan tempat luas, tandus, dan kering. Matahari saat itu sangat dekat, hanya sejengkal dari kepala, menyebabkan panas yang menyiksa, terutama bagi orang kafir dan musyrik. Namun, orang-orang beriman akan mendapat perlindungan dari Allah Swt. Di tempat ini, setiap amal manusia diperiksa, dengan dua malaikat mendampingi yaitu satu sebagai pengiring ke pengadilan, dan satu lagi sebagai saksi amal perbuatan.

4) *Yaumul Hisāb*

Setiap amal perbuatan manusia akan diperhitungkan pada *Yaumul Hisāb*, yaitu hari perhitungan amal. Hal ini sebagaimana dijelaskan dalam firman Allah Swt. QS. Al-Ghasyiyah/88:25–26:

إِنَّ إِلَيْنَا إِيَابَهُمْ ﴿٢٥﴾ ثُمَّ إِنَّ عَلَيْنَا حِسَابَهُمْ ﴿٢٦﴾

Terjemahnya:

25. “Sungguh, kepada Kami-lah mereka kembali, 26. Kemudian sesungguhnya (kewajiban) Kami-lah membuat perhitungan atas mereka”.⁶⁰

Proses hisab membagi manusia ke dalam dua golongan, yaitu yang memperoleh hisab ringan dan yang mengalami hisab berat.

⁶⁰Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bogor: Unit Percetakan Al-Qur'an, 2018), h. 893.

5) *Yaumul Mīzān*

Yaumul Mīzān merupakan hari penimbangan amal, di mana seluruh manusia berbaris setelah proses *Yaumul Hisab*. Pada tahap ini, seluruh amal perbuatan manusia selama di dunia akan ditimbang, baik yang baik maupun yang buruk. Apabila timbangan amal kebbaikannya lebih berat, maka ia akan memperoleh keselamatan dan kebahagiaan akhirat. Sebaliknya, jika amal keburukannya lebih berat, maka ia akan menghadapi kesengsaraan dan kecelakaan sebagai akibat dari perbuatannya sendiri.

6) *Yaumul Jazā*

Tahapan berikutnya setelah kematian dalam ajaran Islam disebut *Yaumul Jazā*, atau hari pembalasan, di mana setiap individu akan mendapatkan balasan sesuai dengan amal perbuatannya selama hidup. Salah satu gambaran pembalasan ini adalah melalui penyeberangan jembatan *shirāt al-mustaqīm*, yang digambarkan sangat sempit dan tipis lebih halus dari rambut dan lebih tajam dari pedang. Mereka yang amal baiknya lebih berat akan dengan mudah menyeberangi jembatan ini dan mencapai surga. Sebaliknya, bagi mereka yang lebih banyak melakukan keburukan, mereka akan kesulitan menyeberangi jembatan tersebut dan akan terjatuh ke dalam neraka, sebagai balasan atas perbuatan mereka selama hidup di dunia.

7) Surga dan Neraka

Kehidupan setelah kematian yang terakhir adalah tinggal di surga atau neraka. Surga merupakan tempat yang paling indah dan sempurna, di mana tidak ada kesedihan, penderitaan, atau kesengsaraan. Surga diciptakan oleh Allah Swt. bagi hamba-Nya yang beramal saleh dan memiliki hati yang bersih. Sebaliknya,

neraka adalah tempat yang paling buruk, dipenuhi dengan siksaan, penderitaan, dan kesengsaraan. Orang-orang yang melakukan keburukan selama hidup di dunia akan tinggal di neraka sebagai balasan atas perbuatan buruk mereka.

a) Surga

Surga, dalam bahasa Arab disebut *al-Jannah*, yang berarti taman atau kebun yang subur. Surga adalah tempat kehidupan abadi yang penuh dengan kenikmatan dan kebahagiaan. Menurut Ibnul Qayyim al-Jauziyyah, surga adalah suatu tempat yang penuh dengan segala bentuk kenikmatan dan kebahagiaan. Surga mencakup segala hal yang menyenangkan, baik dari segi fisik maupun batin. Di sana, setiap penghuninya akan merasakan kebahagiaan tanpa akhir, kenikmatan yang tiada banding, serta kedamaian yang menyejukkan hati dan mata.⁶¹

Surga bukan hanya sekadar tempat, tetapi sebuah negeri penuh kedamaian dan kebahagiaan abadi yang diberikan kepada mereka yang beramal saleh selama hidup di dunia.

Allah Swt. telah menyiapkan surga sebagai tempat balasan yang indah bagi makhluk-Nya yang senantiasa melakukan amal kebaikan selama hidup di dunia. Surga tersebut diberikan sebagai ganjaran atas ketakwaan, keikhlasan, dan ketaatan kepada Allah. Dalam ajaran Islam, terdapat berbagai nama surga yang mencerminkan tingkatan dan keistimewaan masing-masing, seperti Surga *Firdaus*, *'Adn*, *Ma'wa*, *Na'im*, *Khuld*, *Darus Salam*, *Darus Muqamah*, *Darul Akhirah*, *Husnul Ma'ab*, dan *Husnā*. Masing-masing surga memiliki kenikmatan dan

⁶¹Muhammad Saekul Mujahidin, "Surga Dan Neraka, Kekekalan Umat Manusia Di Akhirat Perspektif Al-Quran," *TASAMUH: Jurnal Studi Islam* 13, no. 1 (2021): 139–156.

keindahan tersendiri, yang tidak dapat dibandingkan dengan kenikmatan dunia mana pun, sebagai wujud kasih sayang Allah Swt. kepada hamba-hamba-Nya yang beriman dan beramal saleh.

b) Neraka

Secara etimologis, istilah neraka berasal dari bahasa Arab *al-nār*, yang memiliki arti panas atau api. Sementara itu, secara terminologis, *al-nār* merujuk pada suatu tempat yang digambarkan penuh kengerian dan penderitaan, yang telah disiapkan oleh Allah Swt. sebagai balasan bagi mereka yang melakukan banyak dosa dan perbuatan jahat selama hidup di dunia.

Allah Swt. menetapkan keberadaan neraka sebagai tempat hukuman bagi makhluk yang selama hidupnya tenggelam dalam perbuatan dosa dan maksiat tanpa taubat. Neraka ini bukan sekadar simbol balasan, tetapi benar-benar merupakan tempat nyata yang penuh penderitaan dan azab. Dalam ajaran Islam, Allah Swt. telah menamai neraka dengan beberapa sebutan, yang masing-masing mencerminkan tingkatan siksa dan jenis hukuman yang diberikan di dalamnya. Beberapa di antaranya adalah Neraka *Jahannam*, *Lazha*, *Huthamah*, *Sa'ir*, *Saqar*, *Jahim*, dan *Hawiyah*. Setiap nama tersebut mengandung makna tersendiri dan ditujukan bagi golongan tertentu yang berdosa, sesuai dengan tingkat kesalahan dan penolakannya terhadap kebenaran selama hidup di dunia.

d. Mawas diri sebagai hikmah dari iman kepada hari akhir

Setiap hamba akan menerima balasan dari Allah Swt. berdasarkan amal perbuatan yang dilakukan selama hidup di dunia. Keyakinan bahwa setiap tindakan baik maupun buruk akan dipertanggungjawabkan di hadapan Allah Swt. di akhirat

merupakan prinsip utama dalam ajaran Islam. Oleh karena itu, penting bagi setiap individu untuk mempertimbangkan secara matang segala bentuk perilaku dan keputusan yang diambil dalam kehidupan sehari-hari. Setiap perbuatan harus dikalkulasi dengan kesadaran bahwa semuanya akan melalui pengadilan Ilahi, sehingga sikap kehati-hatian dan kewaspadaan (mawas diri) perlu ditanamkan dalam diri.

Sebagai seorang mukmin yang meyakini adanya hari akhir, sudah selayaknya setiap individu membiasakan diri untuk menjauhi segala bentuk kemaksiatan serta kebiasaan buruk yang pernah dilakukan. Sikap mawas diri menjadi salah satu indikator dari keimanan kepada Allah Swt. dan keyakinan terhadap kehidupan akhirat. Mawas diri sendiri dapat dimaknai sebagai kemampuan seseorang untuk mengontrol perilaku sosialnya di tengah kehidupan masyarakat, serta menyesuaikan diri dengan nilai-nilai budaya, norma, dan lingkungan sosial yang berlaku.

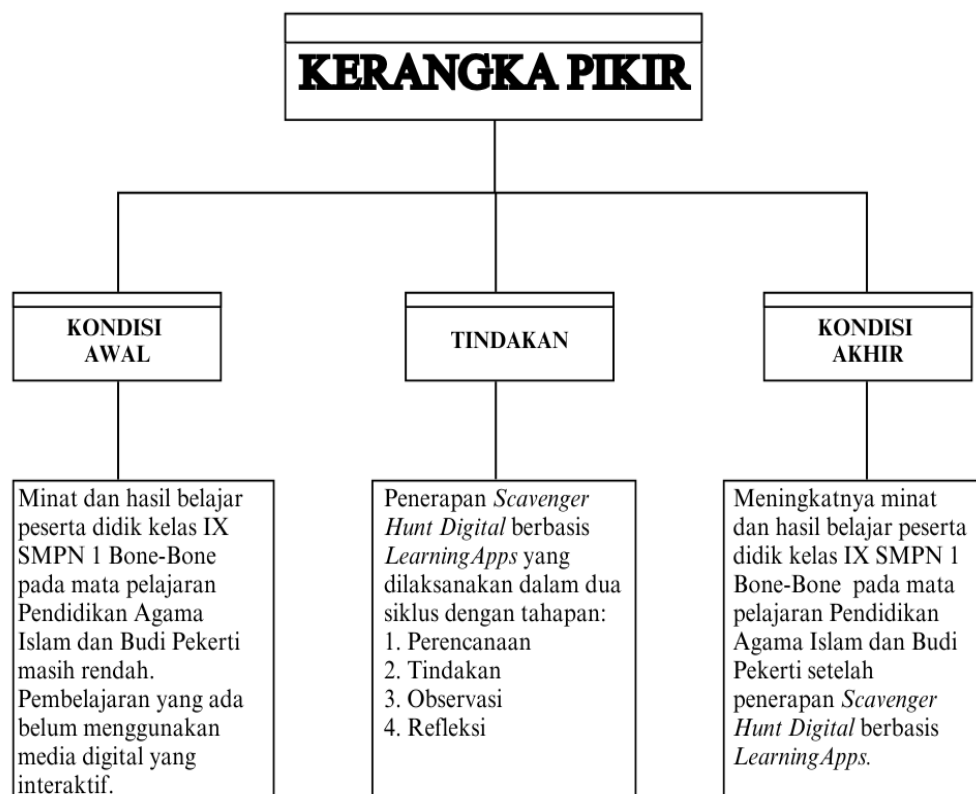
Mawas diri menekankan pentingnya kewaspadaan dan kehati-hatian terhadap kemungkinan dampak negatif dari setiap tindakan. Sikap ini tercermin dalam perilaku yang menunjukkan ketakwaan kepada Allah Swt., menjauhkan diri dari sifat sombong, meninggalkan perbuatan tercela, serta memperbanyak amal kebajikan kepada sesama manusia.

Penting untuk disadari bahwa kehidupan di dunia ini bersifat sementara. Setiap makhluk pasti akan mengalami kematian. Maka dari itu, masa muda sebaiknya dimanfaatkan untuk memperbanyak ibadah dan melakukan kebajikan. Demikian pula, saat tubuh masih diberi kesehatan dan kelapangan waktu,

hendaknya digunakan untuk mendekatkan diri kepada Allah Swt. dan memperkuat bekal menuju kehidupan akhirat. Segala bentuk kesempatan hidup yang masih dimiliki adalah nikmat yang semestinya diisi dengan amal saleh, agar kelak memperoleh keselamatan dan kebahagiaan abadi di akhirat.

C. Kerangka Pikir

Penelitian yang akan dilakukan berfokus pada peningkatan minat dan hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yaitu penerapan *Scavenger Hunt Digital* berbasis *LearningApps* pada peserta didik kelas IX SMPN 1 Bone-Bone. Alur kerangka pikir yang akan dilakukan, yaitu:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian tersebut maka dapat dimunculkan suatu hipotesis tindakan sebagai berikut:

1. Penerapan *Scavenger Hunt Digital* berbasis *LearningApps* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IX SMPN 1 Bone-Bone pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.
2. Penerapan *Scavenger Hunt Digital* berbasis *LearningApps* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IX SMPN 1 Bone-Bone pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu metode penelitian yang dilaksanakan di kelas secara langsung dengan tujuan mengamati, mengevaluasi, dan menyempurnakan proses pembelajaran. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan rangkaian langkah yang dilaksanakan secara sistematis melalui tahapan tertentu untuk mengumpulkan data yang relevan, dengan tujuan utama meningkatkan kualitas pembelajaran.⁶² Tidak hanya terbatas pada pengamatan, Penelitian Tindakan Kelas (PTK) juga melibatkan implementasi tindakan nyata sebagai solusi terhadap masalah yang dihadapi dalam pembelajaran atau sebagai upaya untuk meningkatkan capaian hasil belajar peserta didik.⁶³

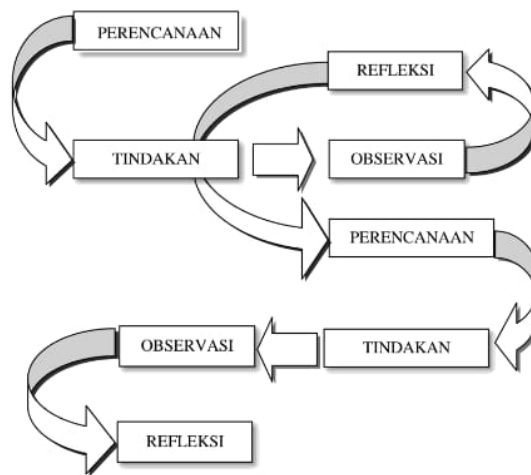
Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan untuk mengatasi berbagai kesenjangan yang muncul selama proses pembelajaran, baik berupa hambatan yang perlu diperbaiki maupun pencapaian pembelajaran yang belum optimal.⁶⁴ Penelitian Tindakan Kelas pada dasarnya menjadi ruang refleksi bagi guru untuk menilai kembali cara mengajarnya dan menyiapkan langkah yang lebih efektif sesuai kebutuhan peserta didik. Pada penelitian ini, peneliti dan guru berkolaborasi

⁶²Siti Nur Khasanah, Sukirman, dan Nurul Aswar, "Implementasi Model Teams Games Tournaments Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik," *Jurnal Konsepsi* 14, no. 1 (2024): 36–53.

⁶³Maisarah, Daniah, dan Fanny Fajria, "Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Media Pop Up Book Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Min 04 Aceh Besar," *Jurnal Pendidikan* 10, no. 2 (2021): 149-158.

⁶⁴Siti Nur Khasanah, Sukirman, dan Nurul Aswar, "Implementasi Model Teams Games Tournaments Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik," *Jurnal Konsepsi* 14, no. 1 (2024): 36–53.

dalam seluruh rangkaian kegiatan, mulai dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, hingga refleksi yang dilakukan dalam dua siklus. Proses tersebut mengikuti model Kemmis dan Mc. Taggart sebagaimana tampak pada gambar berikut:



Gambar 3.1 Siklus PTK Model Kemmis dan Mc. Taggart⁶⁵

B. Prosedur Penelitian

1. Subjek penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas IX.5 SMPN 1 Bone-Bone dengan jumlah sebanyak 27 peserta didik, yang terdiri dari 15 peserta didik laki-laki dan 12 peserta didik perempuan.

Pemilihan kelas IX.5 sebagai subjek penelitian didasarkan pada beberapa pertimbangan. Kelas IX.5 merupakan kelas akhir pada jenjang SMP sehingga hasil belajar peserta didik perlu diperhatikan sebelum melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya. Selain itu, penentuan kelas di sekolah dilakukan berdasarkan hasil

⁶⁵Vindy Sunny, Fitri Siti Sundari, dan Mia Kurniasih, "Penerapan Model Project Based Learning Dengan Media Konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V E Di Sdn Polisi 1 Kota Bogor," *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9, no. 2 (2023): 1070–1079.

belajar peserta didik pada kelas sebelumnya, sehingga kelas IX.5 memiliki kemampuan belajar yang beragam. Hasil wawancara awal juga menunjukkan bahwa sebagian peserta didik di kelas IX.5 belum mencapai ketuntasan belajar sesuai KKTP, sehingga diperlukan upaya perbaikan dalam proses pembelajaran, khususnya untuk meningkatkan minat dan hasil belajar. Di samping itu, guru mata pelajaran bersedia bekerja sama dan kondisi kelas mendukung untuk dilaksanakannya tindakan perbaikan pembelajaran

2. Waktu dan lamanya tindakan

Waktu penelitian dan lama tindakan di SMPN 1 Bone-Bone yaitu tanggal 24 September–23 Oktober 2025 selama 1 bulan semester ganjil tahun ajaran 2025/2026.

3. Tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 1 Bone-Bone, yang berada di Jl. Andi Djemma, Kelurahan Bone-Bone, Kecamatan Bone-Bone, Kabupaten Luwu Utara, Provinsi Sulawesi Selatan.

4. Langkah-langkah penelitian tindakan kelas

Prosedur Penelitian Tindakan Kelas dilakukan melalui tahapan yang berulang dalam bentuk siklus. Berdasarkan teori Kemmis dan Mc. Taggart⁶⁶, setiap siklus mencakup empat langkah pokok, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Pada penelitian ini, disusun dalam dua siklus, dan tiap

⁶⁶Vindy Sunny, Fitri Siti Sundari, dan Mia Kurniasih, “Penerapan Model Project Based Learning Dengan Media Konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V E Di Sdn Polisi 1 Kota Bogor,” *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9, no. 2 (2023): 1070–1079.

siklus terdiri atas dua pertemuan. Uraian kegiatan pada setiap siklus disajikan sebagai berikut:

- a. Prasiklus menjadi langkah awal sebagai orientasi sebelum pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pada tahap ini, peneliti melakukan kegiatan awal untuk memperoleh gambaran umum mengenai kondisi pembelajaran sebelum diberi tindakan dengan menggunakan. Tujuannya adalah untuk mengetahui sejauh mana minat dan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti sebelum diterapkannya model *Scavenger Hunt Digital* berbasis *LearningApps*.
- b. Siklus I
 - 1) Perencanaan menjadi tahap awal proses penelitian yang berperan penting dalam menyiapkan seluruh kebutuhan pendukung pembelajaran. Pada fase ini, peneliti menyusun berbagai perangkat yang dibutuhkan yaitu; a) menyusun modul ajar dengan pendekatan pembelajaran berbasis *Scavenger Hunt Digital* menggunakan aplikasi *LearningApps*, b) menyiapkan perangkat pembelajaran seperti: soal-soal digital, media interaktif, lembar observasi, dan c) menyusun instrumen evaluasi minat dan hasil belajar (*post-test*).
 - 2) Pelaksanaan tindakan menjadi fase ketika peneliti mulai menerapkan seluruh rencana yang telah disusun sebelumnya dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini meliputi; a) guru melaksanakan pembelajaran dengan model *Scavenger Hunt Digital* berbasis *LearningApps* sesuai dengan modul ajar, b) peserta didik dibagi dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas-tugas berbasis pencarian (*hunt*) digital yang berhubungan dengan materi Pendidikan Agama Islam.

- 3) Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data melalui pengamatan langsung terhadap aktivitas yang berlangsung. Pada tahap ini, peneliti mencatat aktivitas guru dan peserta didik dengan lembar observasi yang telah disiapkan, menilai minat belajar peserta didik, serta melihat tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi ketika pembelajaran menggunakan metode *Scavenger Hunt Digital* berbasis *LearningApps*.
- 4) Refleksi dilakukan melalui proses berpikir secara mendalam dan penuh pertimbangan terhadap pengalaman atau peristiwa yang telah dilalui untuk memahami, mengevaluasi, serta mengambil pelajaran sebagai dasar perbaikan pada tahap berikutnya. Hal ini meliputi; a) menganalisis hasil pengamatan, penilaian minat dan hasil belajar, b) menilai kelebihan dan kekurangan proses pembelajaran pada siklus I, dan c) menyusun perbaikan untuk siklus berikutnya jika hasil belum optimal.

c. siklus II

- 1) Perencanaan pada tahap ini disusun berdasarkan hasil refleksi siklus I. Peneliti melakukan penyesuaian terhadap media pembelajaran agar lebih sesuai dengan kebutuhan peserta didik yang telah diketahui sebelumnya.
- 2) Pelaksanaan tindakan, pembelajaran Pendidikan Agama Islam kembali dilaksanakan dengan menerapkan pendekatan *Scavenger Hunt Digital*. Pada tahap ini, dilakukan penguatan dan penyempurnaan berdasarkan hasil evaluasi dari siklus sebelumnya, agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik bagi peserta didik.

- 3) Observasi, peneliti melakukan pencatatan dan dokumentasi secara menyeluruh terhadap proses pembelajaran yang berlangsung pada siklus kedua. Pada tahap ini, peneliti mengamati bagaimana perilaku, keaktifan ataupun keterlibatan peserta didik selama mengikuti pembelajaran dengan metode *Scavenger Hunt Digital* berbasis *LearningApps*, guna mengetahui respons peserta didik dan efektivitas metode yang diterapkan.
- 4) Refleksi, pada tahap ini peneliti mengevaluasi sejauh mana tindakan yang telah dilakukan berhasil mencapai tujuan yang diharapkan. Fokus utama evaluasi adalah menilai apakah penerapan metode pembelajaran mampu meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik secara nyata dan signifikan.

C. Sasaran Penelitian

Sasaran penelitian mencakup peserta didik beragama Islam di kelas IX.5 SMPN 1 Bone-Bone. Fokus penelitian diarahkan pada dua aspek utama, yakni minat belajar dan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Kedua aspek tersebut dinilai melalui penerapan metode *Scavenger Hunt Digital* berbasis *LearningApps*.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang dipakai untuk menilai suatu fenomena, baik yang berlangsung secara alamiah maupun dalam lingkungan sosial.⁶⁷ Instrumen ini memiliki peran penting karena membantu memastikan data yang diperoleh valid dan reliabel, sehingga temuan penelitian dapat dijadikan dasar

⁶⁷Sugiyono, *Metode Penelitian, Kualitatif Dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2016).

yang kuat dalam menarik simpulan ilmiah.⁶⁸ Dalam penelitian ini, peneliti memakai instrumen sebagai berikut:

1. Lembar observasi merupakan alat yang digunakan untuk mencatat secara langsung berbagai aktivitas atau kegiatan yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui lembar observasi, peneliti dapat memperoleh gambaran mengenai keterlaksanaan pembelajaran, baik yang dilakukan oleh guru maupun peserta didik. Instrumen lembar observasi aktivitas guru dapat dilihat pada Lampiran 16, sedangkan rubrik penilaiannya terdapat pada Lampiran 17. Adapun instrumen lembar observasi aktivitas peserta didik dapat dilihat pada Lampiran 18 dan rubrik penilaiannya terdapat pada Lampiran 19.
2. Lembar kuesioner yaitu alat ukur yang dirancang untuk menggali sejauh mana peserta didik tertarik dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Dalam kuesioner ini, peserta didik diminta memberikan tanggapan terhadap sejumlah pernyataan yang mencerminkan sikap, ketertarikan, serta keterlibatan mereka selama belajar.

Tabel 3.1 Kisi-kisi instrumen kuesioner minat belajar peserta didik

Indikator Minat Belajar	Butir Pernyataan
Perasaan Senang terhadap Pelajaran	1, 2, 3
Ketertarikan terhadap Pelajaran	4, 5, 6
Perhatian Penuh terhadap Materi yang disampaikan	7, 8, 9
Keterlibatan Aktif dalam Kegiatan Belajar di Kelas	10, 11, 12

⁶⁸Anisa Fauziyah, Zahro As Sakinah, Mariyanto, dan Dase Erwin Juansah “Instrumen Tes Dan Non Tes Pada Penelitian,” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 08, no. 03 (2023): 6538–6548.

3. Lembar tes merupakan bentuk instrumen evaluasi yang diberikan kepada peserta didik setelah proses pembelajaran berlangsung. Instrumen ini bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan serta menjadi dasar dalam menilai keberhasilan proses pembelajaran yang dilaksanakan. Adapun bentuk instrumen lembar tes yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada Lampiran 20.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan peneliti untuk memperoleh data yang diperlukan dalam suatu penelitian. Teknik ini menjadi tahap penting guna mendapatkan informasi yang relevan sehingga hasil penelitian dapat dianalisis dan ditarik kesimpulannya dengan tepat.⁶⁹ Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memperhatikan secara langsung kegiatan atau aktivitas yang sedang berlangsung.⁷⁰ Langkah ini digunakan untuk melihat secara langsung aktivitas guru maupun peserta didik.

⁶⁹Nurjanah, "Analisis Kepuasan Konsumen Dalam Meningkatkan Pelayanan Pada Usaha Laundry Bunda," *Jurnal Mahasiswa* 1, no. 1 (2021): 117–128.

⁷⁰Nova Ariyanti, Marleni, dan Mega Prasrihamni, "Analisis Faktor Penghambat Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I Di SD Negeri 10 Palembang," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no. 4 (2022): 1450-1455.

2. Kuesioner

Kuesioner adalah metode pengumpulan data yang melibatkan pemberian pertanyaan tertulis kepada responden, yang kemudian dijawab secara mandiri.⁷¹ Metode ini dirancang untuk menggali informasi, pandangan, sikap, maupun persepsi responden terhadap topik yang sedang diteliti, sehingga peneliti dapat memperoleh data yang relevan dan sesuai dengan tujuan penelitian.

3. Tes

Tes merupakan alat evaluasi yang terdiri dari beberapa soal atau tugas yang disiapkan untuk dikerjakan oleh peserta didik.⁷² Tujuannya adalah untuk mengukur kemampuan atau aspek tertentu dari perilaku peserta didik. Dalam konteks tes prestasi belajar, tes ini dimanfaatkan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman dan penguasaan peserta didik terhadap materi pelajaran yang telah disampaikan selama proses pembelajaran.

4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan meninjau langsung berbagai aktivitas atau peristiwa di lapangan.⁷³ Tujuannya untuk memperoleh informasi yang relevan dengan fokus penelitian sehingga kondisi nyata dapat dipahami secara lebih jelas dan menyeluruh.

⁷¹Ahmad Gunawan Siti Romdona, dan Silvia Senja Junista, “Teknik Pengumpulan Data: Observasi, Wawancara, Dan Kuesioner,” *JISESEPOL: Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi Dan Politik* 3, no. 1 (2024): 39–47.

⁷²Aiman Faiz, Nugraha Permana Putra, dan Fajar Nugraha, “Memahami Makna Tes, Pengukuran (Measurement), Penilaian (Assessment), Dan Evaluasi (Evaluation) Dalam Pendidikan,” *Jurnal Education and Development* 10, no. 3 (2022): 492–495.

⁷³Anggy Giri Prawiyogi, Tia Latifatu Sadiyah, Andri Purwanugraha, dan Popy Nur Elisa, “Penggunaan Media Big Book Untuk Menumbuhkan Minat Membaca Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 5, no. 1 (2021): 446–452.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah tahap penting dalam penelitian, di mana peneliti mengolah serta menafsirkan data yang telah diperoleh.⁷⁴ Tujuannya untuk menemukan pola, makna, atau kesimpulan yang dapat menjawab rumusan masalah secara utuh dan jelas.⁷⁵ Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi hal-hal berikut:

1. Data kualitatif

Data kualitatif berasal dari hasil pengamatan selama proses pembelajaran. Informasi ini memuat gambaran aktivitas peserta didik, tingkat keterlibatan mereka dalam kegiatan, serta minat belajar selama penggunaan metode *Scavenger Hunt Digital* berbasis *LearningApps*. Observasi dilakukan secara sistematis pada setiap siklus untuk melihat perkembangan sikap dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

2. Data kuantitatif

Data kuantitatif dalam penelitian ini diperoleh dari hasil observasi, kuesioner minat belajar, serta tes hasil belajar peserta didik. Data tersebut dianalisis menggunakan teknik statistik untuk memperoleh nilai rata-rata, persentase, serta melihat peningkatan hasil observasi, minat dan hasil belajar peserta didik secara kuantitatif.

⁷⁴Hasbi Hasbi, Hasriadi Hasriadi, dan Nurul Hikmah Azhari, “Aksiologi Perpustakaan sebagai Sumber Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam IAIN Palopo,” *Kelola: Journal of Islamic Education Management* 8, no. 2 (2023): 135–144.

⁷⁵Muhammad Afifuddin Nur dan Made Saibu, “Pengolahan Data,” *Scientica: Jurnal Ilmiah Sains Dan Teknologi* 2, no. 11 (2024): 163–175.

Adapun rumus untuk menghitung hasil observasi dan minat belajar peserta didik, yaitu:⁷⁶

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

Persentase= Nilai akhir dalam bentuk persen (%).

Jumlah skor yang diperoleh= Total nilai atau skor yang dikumpulkan dari hasil pengisian kuesioner.

Jumlah skor maksimal= Skor tertinggi yang mungkin diperoleh jika memilih semua jawaban dengan skor tertinggi pada seluruh butir pernyataan.

Sedangkan rumus untuk menghitung rata-rata dan persentase keberhasilan tindakan dalam pembelajaran yaitu:

a. Rumus rata-rata⁷⁷

$$M_x = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan:

M_x = Nilai rata-rata yang dicari

$\sum X$ = Jumlah seluruh skor

$\sum N$ = Jumlah siswa dalam kelas

⁷⁶Novi Setianingsih Novi, Sukamto, dan Choirul Huda, "Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Materi Matematika Kelas Iv Sd," *Jurnal Citra Pendidikan* 3, no. 4 (2023): 1279–1287.

⁷⁷Mohammad Fauzuradjak, "Peningkatan Hasil Belajar Dan Keaktifan Siswa Kelas X MIPA 2 Pada Materi Trigonometri Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Di Sma Negeri 4 Bangkalan," *Jurnal Pendidikan Lampu* 7, no. 1 (2021): 42–58.

b. Rumus persentase⁷⁸

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka Persentase

F = Frekuensi (Jumlah Peserta didik yang Mencapai Nilai > KKTP)

N = Banyak Individu dalam Subjek Penelitian (Jumlah Peserta Didik)

Adapun indikator keberhasilan yaitu sebagai berikut:⁷⁹

Tabel 3.2 Skala Persentase Aktivitas Guru dan Peserta Didik

Persentase	Keterangan
0-20%	Sangat Kurang
21%-40%	Kurang
41%-60%	Cukup
61%-80%	Baik
81%-100%	Sangat Baik

Tabel 3.3 Skala Persentase Kuesioner Minat Belajar

Persentase	Keterangan
45%	Sangat Kurang
46%-55%	Kurang
56%-65%	Cukup
66%-79%	Baik
80%-100%	Sangat Baik

Indikator keberhasilan penelitian pada aspek minat belajar ditetapkan pada kategori “baik”, yaitu apabila persentase rata-rata hasil kuesioner minat belajar peserta didik berada pada rentang 66%–79%. Apabila pada siklus II minat belajar peserta didik telah mencapai kategori “baik” tersebut, kondisi ini menjadi penanda

⁷⁸Abdullah Ulil Ilmi Adnan, Nur Rahmah, dan Muhammad Zuljalal Al Hamdany, “Penerapan Model Learning Cycle 5E Berbasis Inquiry Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Di MTS Miftahul Ulum Kabupaten Luwu Timur,” *Jurnal Pedagogik Dan Dinamika Pendidikan* 13, no. 1 (2025): 218–229.

⁷⁹Febriani Ehrick dan Mardi Takwim, “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar IPA Di Kelas IV SDN 115 Lanosi Kecamatan Burau Kabupaten Luwu Timur Pendahuluan,” *Jurnal Pendidikan Refleksi* 12, no. 4 (2024): 321–336.

bahwa tindakan yang diberikan dinyatakan berhasil. Pencapaian ini menunjukkan bahwa tujuan peningkatan minat belajar peserta didik telah terpenuhi sesuai dengan kriteria yang ditetapkan, sehingga pelaksanaan penelitian tindakan kelas dapat dihentikan pada siklus II.

Adapun untuk memberikan skor nilai dari setiap hasil persentase:⁸⁰

Tabel 3.4 Skala Persentase Skor Hasil Belajar

Persentase	Keterangan
0-20%	Sangat Kurang
21%-40%	Kurang
41%-60%	Cukup
61%-80%	Baik
81%-100%	Sangat Baik

Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 1 Bone-Bone ditetapkan sebesar 75. Indikator keberhasilan pada aspek hasil belajar ditetapkan apabila nilai rata-rata peserta didik mencapai atau melampaui KKTP tersebut. Penelitian dinyatakan berhasil apabila pada siklus II hasil belajar peserta didik telah mencapai ketuntasan klasikal sebesar 75%, yaitu minimal 21 dari 27 peserta didik memperoleh nilai tuntas.⁸¹ Dengan terpenuhinya kriteria tersebut pada siklus II, penerapan *Scavenger Hunt Digital* berbasis *LearningApps* dinyatakan berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IX.5 SMPN 1 Bone-Bone, sehingga penelitian dihentikan.

⁸⁰Siti Nur Khasanah, Sukirman, dan Nurul Aswar, "Implementasi Model Teams Games Tournaments Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik," *Jurnal Konsepsi* 14, no. 1 (2024): 36–53.

⁸¹Afif Amroellah, "Penggunaan Metode Percobaan Sederhana Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas 4 SDN 2 Kilensari" *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* 8, no. 3 (2023): 118-122.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

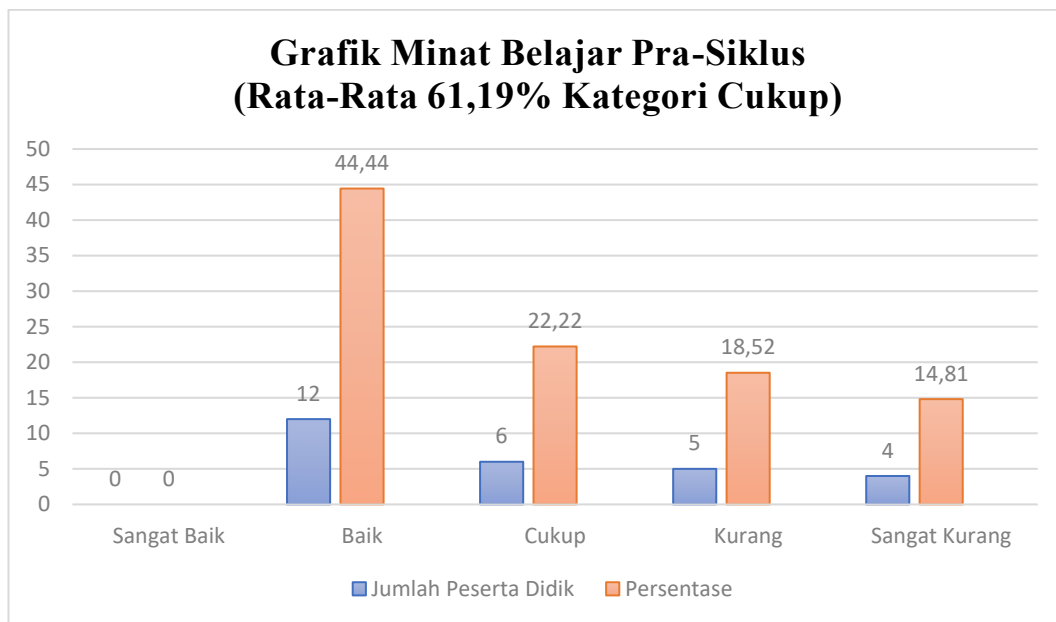
1. Pra-Siklus

Tahap pra-siklus merupakan langkah awal yang berperan sebagai orientasi sebelum dimulainya penelitian tindakan kelas (PTK). Pada fase ini, peneliti melakukan observasi awal untuk memperoleh gambaran kondisi pembelajaran sebelum penerapan *Scavenger Hunt Digital* berbasis *LearningApps*. Tujuan dari pra-siklus adalah untuk menilai tingkat minat dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti sebelum diberikan tindakan.

Guru Pendidikan Agama Islam berperan sebagai sumber informasi awal sekaligus pengamat pendukung yang membantu peneliti memahami kondisi pembelajaran sebelum pelaksanaan tindakan. Guru tersebut memberikan keterangan mengenai metode pembelajaran yang telah diterapkan sebelumnya, kendala yang dialami peserta didik, serta dinamika kelas yang menjadi acuan dalam perencanaan tindakan. Selain itu, guru juga mengamati aktivitas peserta didik secara langsung untuk memastikan bahwa data pra-siklus yang dikumpulkan peneliti mencerminkan kondisi kelas secara akurat dan objektif.

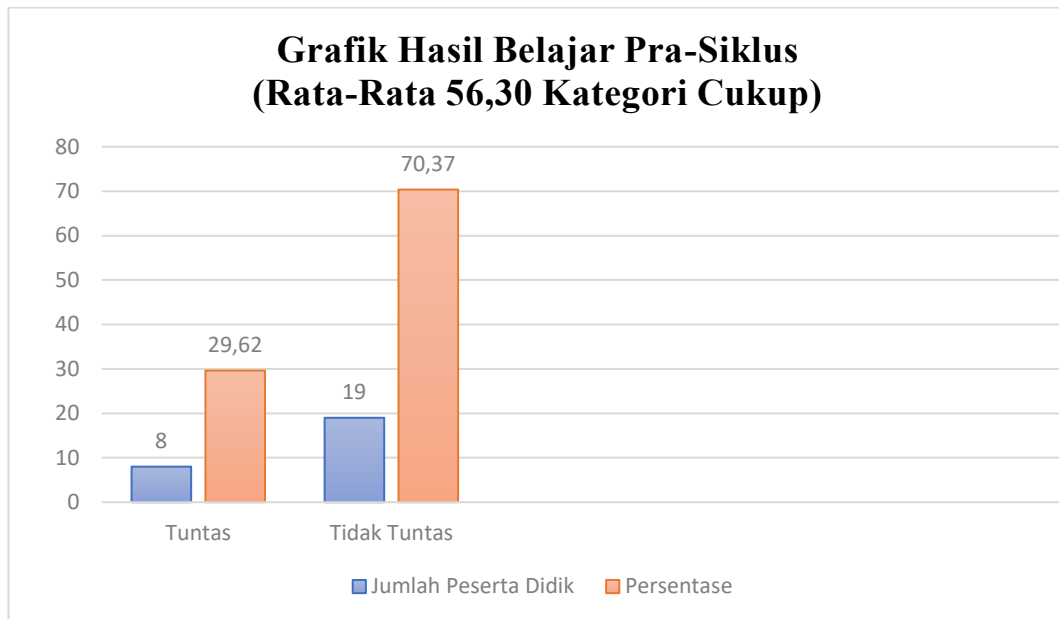
Pelaksanaan kegiatan pra-siklus dalam penelitian ini dilakukan pada tanggal 24 September 2025. Tahap ini memungkinkan peneliti mengumpulkan data awal yang nantinya digunakan sebagai acuan untuk membandingkan hasil pembelajaran

pada siklus I dan siklus II setelah penerapan *Scavenger Hunt Digital* berbasis *LearningApps*. Data yang diperoleh dari pra-siklus adalah sebagai berikut:



Gambar 4.1 Hasil Kuesioner Minat Belajar Pra-Siklus

Berdasarkan Gambar 4.1, hasil kuesioner minat belajar pada tahap pra-siklus menunjukkan nilai rata-rata sebesar 61,19% yang masuk dalam kategori cukup. Secara lebih terperinci, dari total 27 peserta didik yang terlibat, terdapat 12 peserta didik (44,44%) yang memiliki minat belajar dengan kategori baik, 6 peserta didik (22,22%) pada kategori cukup, 5 peserta didik (18,52%) pada kategori kurang, dan 4 peserta didik (14,81%) masih berada pada kategori sangat kurang. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik secara keseluruhan belum mencapai target atau indikator keberhasilan yang diharapkan dalam penelitian. Oleh karena itu, peneliti perlu melanjutkan tindakan ke tahap Siklus I guna memperbaiki proses pembelajaran agar minat belajar peserta didik dapat meningkat secara signifikan sesuai dengan sasaran yang ingin dicapai.



Gambar 4.2 Hasil Tes Belajar Pra-Siklus

Berdasarkan Gambar 4.2, hasil tes belajar pada tahap pra-siklus menunjukkan nilai rata-rata sebesar 56,30, yang masuk dalam kategori cukup. Dari keseluruhan 27 peserta didik, baru terdapat 8 peserta didik (29,62%) yang sudah mencapai ketuntasan belajar, sementara 19 peserta didik (70,37%) lainnya masih berada pada kategori tidak tuntas. Data ini memberikan gambaran bahwa sebagian besar peserta didik belum mampu memenuhi standar ketuntasan yang telah ditetapkan pada tahap awal ini. Menindaklanjuti kondisi tersebut, peneliti akan melaksanakan tindakan pada Siklus I dengan harapan dapat meningkatkan kualitas hasil belajar dan persentase ketuntasan peserta didik secara klasikal.

2. Penerapan *Scavenger Hunt Digital* Berbasis *Learningapps* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan tujuan meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik melalui

penerapan *Scavenger Hunt Digital* berbasis *LearningApps*. Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari dua pertemuan. Data mengenai aktivitas guru dan peserta didik dikumpulkan melalui lembar observasi, minat belajar diukur menggunakan kuesioner, sedangkan hasil belajar diperoleh dari tes yang diberikan pada akhir setiap siklus.

a. Siklus I

1) Tahap perencanaan

Tahap perencanaan melibatkan penyusunan seluruh instrumen yang diperlukan, meliputi modul ajar, lembar observasi untuk mencatat aktivitas guru dan peserta didik, kuesioner guna mengukur minat belajar, serta tes yang berfungsi menilai capaian hasil belajar. Setelah instrumen-instrumen tersebut disusun, peneliti melakukan konsultasi dengan guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk menentukan kelas yang akan dijadikan subjek penelitian.

2) Tahap pelaksanaan tindakan

Pelaksanaan tindakan pembelajaran pada siklus I dilakukan dalam dua pertemuan, yaitu pertemuan pertama pada 1 Oktober 2025 dan pertemuan kedua pada 8 Oktober 2025. Rincian pelaksanaan tindakannya adalah sebagai berikut:

a) Pertemuan ke 1

Materi: Pengertian dan Dalil Iman Kepada Hari Akhir

Kegiatan Pendahuluan

- (1) Guru membuka pembelajaran dengan salam
- (2) Guru mengajak peserta didik berdoa sebelum memulai pembelajaran
- (3) Guru melakukan absensi peserta didik

- (4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan gambaran umum kegiatan yang akan dilakukan

Kegiatan Inti

- (1) Guru memaparkan materi pembelajaran
- (2) Peserta didik merangkum materi pembelajaran
- (3) Guru menjelaskan bahwa pembelajaran akan dilanjutkan dengan aktivitas *scavenger hunt digital* berbasis *learningapps*
- (4) Guru menjelaskan pengertian *scavenger hunt digital*, aturan permainan, mekanisme pengerjaan tugas, serta sistem penilaian dan pemberian hadiah
- (5) Guru membagi peserta didik ke dalam 4 kelompok secara heterogen untuk mendorong kerja sama, diskusi, dan keterlibatan aktif
- (6) Setiap kelompok mempelajari bahan bacaan dan mendiskusikannya bersama
- (7) Guru menerapkan pembelajaran menggunakan metode *Scavenger Hunt Digital* berbasis *LearningApps*

Kegiatan Penutup

- (1) Guru bersama peserta didik menyimpulkan pembelajaran hari ini
- (2) Guru menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya
- (3) Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa

b) Pertemuan ke 2

Materi: Kiamat Sugra dan Kiamat Kubra

Kegiatan Pendahuluan

- (1) Guru membuka dengan salam
- (2) Guru melanjutkan dengan berdoa bersama-sama sebelum memulai pembelajaran
- (3) Guru melakukan absensi
- (4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

Kegiatan Inti

- (1) Guru memaparkan materi pembelajaran
- (2) Peserta didik membuat rangkuman tentang materi pembelajaran
- (3) Guru melakukan sesi tanya jawab
- (4) Peserta didik duduk bersama teman kelompok yang telah dibagi di pertemuan sebelumnya, untuk berdiskusi bahan bacaan dan menyelesaikan tantangan permainan digital (*Scavenger Hunt Digital berbasis LearningApps*)

Kegiatan Penutup

- (1) Peserta didik dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini
 - (2) Guru membagikan lembar kuesioner dan lembar tes hasil belajar peserta didik
 - (3) Peserta didik mengisi lembar tersebut
 - (4) Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat dan diakhiri dengan berdoa
- 3) Tahap observasi
- a) Hasil observasi aktivitas guru

Hasil observasi terhadap aktivitas guru, yang dalam penelitian ini juga berperan sebagai peneliti, dikumpulkan oleh observer selama dua pertemuan pada

siklus I. Skor yang tercatat pada lembar observasi kemudian dihimpun dan dianalisis untuk menilai kualitas aktivitas guru dalam membimbing peserta didik selama proses pembelajaran. Secara keseluruhan, hasil observasi aktivitas guru pada siklus I disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.1 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I

No.	Aspek yang diamati	Skor		Jumlah
		P1	P2	
1.	Guru memasuki kelas tepat waktu	3	4	7
2.	Guru mengucapkan salam sebelum pembelajaran dimulai	3	3	6
3.	Guru mempersilahkan peserta didik berdoa sebelum pelajaran dimulai	3	3	6
4.	Guru mengecek kehadiran dan kesiapan belajar peserta didik sebelum memulai pembelajaran	3	4	7
5.	Guru memberikan refleksi dan pengantar sebelum masuk pada inti pembelajaran	3	4	7
6.	Guru menjelaskan materi pembelajaran tentang meyakini hari akhir dengan mawas diri	2	4	6
7.	Guru membagi peserta didik dalam beberapa kelompok untuk diskusi	3	3	6
8.	Guru mengarahkan peserta didik untuk duduk sesuai kelompok dan memulai <i>Scavenger Hunt Digital</i> melalui platform <i>Learningapps</i>	3	3	6
9.	Guru menjelaskan mekanisme permainan serta batasan waktu yang digunakan	3	3	6
10.	Guru memberikan tugas individu/ <i>post-test</i>	3	4	7
11.	Guru memandu peserta didik menyimpulkan inti materi yang telah dipelajari	2	2	4
12.	Guru menutup kelas dengan doa bersama dan mengucapkan salam	3	4	7
Jumlah		34	41	75
Rata-Rata		2,83	3,42	
Persentase		70,83%	85,41%	
Keterangan		Baik	Sangat Baik	

Keterangan:

P1 = Pertemuan pertama

P2 = Pertemuan kedua

Berdasarkan Tabel 4.1, hasil observasi aktivitas guru pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan kualitas pelaksanaan pembelajaran. Pada pertemuan pertama, total skor yang dicapai adalah 34 dengan persentase 70,83%, termasuk dalam kategori baik. Beberapa aspek masih berada pada kategori cukup, namun sebagian besar telah mencapai kategori baik.

Pertemuan kedua, aktivitas guru mengalami peningkatan dengan total skor 41 dengan persentase 85,41%, sehingga masuk kategori sangat baik. Temuan ini mengindikasikan bahwa pelaksanaan pembelajaran oleh guru pada siklus I berjalan lebih optimal dan sesuai dengan indikator keberhasilan. Secara keseluruhan, aktivitas guru pada siklus I berada dalam rentang baik hingga sangat baik, sehingga menjadi dasar yang kuat untuk peningkatan pada siklus II.

b) Hasil observasi aktivitas peserta didik

Observasi terhadap aktivitas belajar peserta didik dilakukan dengan memperhatikan 12 aspek yang diamati. Penilaian dilakukan berdasarkan jumlah peserta didik yang melaksanakan setiap aktivitas selama proses pembelajaran. Skor yang tercatat pada lembar observasi kemudian dijumlahkan untuk menilai tingkat keterlibatan peserta didik pada siklus I. Hasil pengamatan aktivitas peserta didik pada siklus I disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.2 Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus I

No.	Aspek yang diamati	Skor		Jumlah
		P1	P2	
1.	Peserta didik menjawab salam dari guru	3	3	6
2.	Peserta didik berdoa bersama sebelum memulai pelajaran	3	3	6
3.	Peserta didik merespon panggilan guru saat diadakan absensi	3	4	7
4.	Peserta didik memperhatikan dan menunjukkan minat dalam penyampaian materi	2	3	5
5.	Peserta didik masuk ke dalam kelompok sesuai arahan	3	3	6
6.	Peserta didik melakukan sesi diskusi kelompok setelah guru membagikan materi yang akan didiskusikan	2	3	5
7.	Peserta didik aktif dalam diskusi dan bekerja sama dalam kelompok	3	3	6
8.	Peserta didik mengikuti aturan main Scavenger Hunt Digital dengan baik	3	3	6
9.	Peserta didik mampu menyelesaikan tantangan permainan Scavenger Hunt Digital dengan tepat waktu	2	3	5
10.	Peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran	2	2	4
11.	Peserta didik berdoa bersama sebelum pembelajaran berakhir dan menjawab salam dari guru	3	3	6
12.	Peserta didik mampu mengamalkan rukun iman yang kelima Iman Kepada Hari Akhir	3	4	7
Jumlah		32	37	69
Rata-Rata		2,67	3,08	
Persentase		66,67%	77,08%	
Keterangan		Baik	Baik	

Keterangan:

P1 = Pertemuan pertama

P2 = Pertemuan kedua

Berdasarkan Tabel 4.2, hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan aktivitas peserta didik pada siklus I, terutama dalam hal keaktifan dan keterlibatan

selama proses pembelajaran. Pada pertemuan pertama, total skor yang diperoleh peserta didik adalah 32 dengan persentase 66,67%, termasuk dalam kategori baik, meskipun beberapa aspek masih berada pada kategori cukup. Sebagian besar peserta didik telah menunjukkan partisipasi yang positif.

Pertemuan kedua, aktivitas peserta didik meningkat dengan total skor 37 dengan persentase 77,08%, tetap berada dalam kategori baik namun dengan pencapaian yang lebih tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa peserta didik semakin aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran berbasis *Scavenger Hunt Digital*. Secara keseluruhan, aktivitas peserta didik pada siklus I tergolong baik dan menjadi dasar yang kuat untuk peningkatan pembelajaran pada siklus II.

4) Tahap refleksi

Pelaksanaan tindakan pada siklus I menunjukkan peningkatan baik dalam proses maupun hasil pembelajaran setelah penerapan metode *Scavenger Hunt Digital* berbasis *LearningApps*. Metode ini terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan prestasi belajar peserta didik. Hasil refleksi dari temuan pada siklus I dapat dijabarkan sebagai berikut.

- a) Aktivitas guru pada Siklus I mengalami peningkatan dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua. Berdasarkan Tabel 4.1, pada pertemuan pertama, skor yang diperoleh adalah 34 dengan persentase 70,83%, termasuk dalam kategori baik. Skor tersebut meningkat pada pertemuan kedua menjadi 41 dengan persentase 85,41%, sehingga masuk kategori sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa guru mampu mengelola kelas dengan baik, memberikan instruksi secara jelas, serta membimbing peserta didik selama proses

pembelajaran. Meski demikian, aspek pemberian panduan pada saat penyimpulan materi dan penguatan refleksi masih perlu ditingkatkan agar pemahaman peserta didik menjadi lebih optimal.

- b) Aktivitas peserta didik juga menunjukkan peningkatan. Pada pertemuan pertama, peserta didik memperoleh skor 32 dengan persentase 66,67% termasuk dalam kategori baik, kemudian meningkat pada pertemuan kedua menjadi 37 dengan persentase 77,08%, tetap dalam kategori baik. Peserta didik tampak antusias mengikuti kegiatan, khususnya saat menyelesaikan tantangan dalam permainan digital. Namun, sebagian peserta didik masih kurang aktif dalam diskusi dan belum berani mengemukakan pendapat, sehingga pemerataan keterlibatan perlu lebih diperhatikan.
- c) Minat belajar peserta didik, sebagaimana terlihat pada gambar 4.3, mencapai rata-rata persentase 76,85% dan termasuk dalam kategori baik. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan *Scavenger Hunt Digital* berhasil meningkatkan antusiasme, rasa ingin tahu, dan motivasi peserta didik dalam mempelajari materi iman kepada hari akhir. Dari jumlah peserta didik, 15 berada pada kategori baik, 9 termasuk kategori sangat baik, dan hanya 3 peserta didik yang tergolong kategori cukup.
- d) Hasil tes belajar pada Siklus I menunjukkan bahwa 16 dari 27 peserta didik (59,25%) telah mencapai ketuntasan belajar, sementara 11 peserta didik (40,74%) belum tuntas. Rata-rata nilai yang diperoleh adalah 76,67%, termasuk dalam kategori baik menurut Skala Persentase Skor Hasil Belajar (61%–80%). Selain itu, nilai rata-rata ini telah melebihi Kriteria Ketercapaian

Tujuan Pembelajaran yang ditetapkan sebesar 75. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran pada siklus I berhasil meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan.

Meskipun indikator keberhasilan pada Siklus I telah terpenuhi, peneliti tetap perlu melakukan beberapa perbaikan untuk memastikan hasil yang dicapai dapat meningkat secara lebih merata. Adapun kelemahan yang ditemukan adalah sebagai berikut:

- a) Pengelolaan kelas pada saat diskusi kelompok dan penyimpulan materi masih perlu dioptimalkan, karena ditemukan beberapa peserta didik yang belum fokus atau kurang aktif dalam menyampaikan ide.
- b) Keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran belum merata. Masih terdapat peserta didik pasif sehingga perlu pendekatan motivatif, pendampingan lebih intensif, serta pemberian kesempatan berbicara secara bergiliran.

Berdasarkan hasil refleksi tersebut, penelitian dilanjutkan ke Siklus II dengan fokus pada peningkatan kualitas pembelajaran melalui pemerataan keaktifan peserta didik, penguatan bimbingan dalam penyimpulan materi, optimalisasi kerja sama kelompok, serta upaya untuk meningkatkan ketuntasan hasil belajar secara menyeluruh. Upaya ini dilakukan untuk memastikan bahwa peningkatan yang terjadi tidak hanya bersifat sementara, tetapi berlangsung konsisten dan dapat dirasakan oleh seluruh peserta didik.

b. Siklus II

1) Tahap perencanaan

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, perencanaan untuk siklus II difokuskan pada upaya meningkatkan efektivitas strategi pembelajaran serta mendorong partisipasi aktif peserta didik. Guru akan memaksimalkan kegiatan pembukaan dengan menggunakan *Scavenger Hunt* Digital berbasis *LearningApps* yang lebih menarik, disertai pertanyaan pemantik untuk membangun minat belajar sejak awal. Kegiatan penutup juga dirancang agar lebih bermakna melalui penyusunan rangkuman bersama serta refleksi singkat. Selain itu, untuk menumbuhkan minat belajar dan memperkuat semangat kolaborasi, guru akan memberikan apresiasi berupa hadiah kepada kelompok yang berhasil memenangkan permainan digital. Dengan langkah-langkah tersebut, diharapkan keterlibatan peserta didik semakin meningkat, proses pembelajaran menjadi lebih efektif, dan hasil belajar dapat mencapai tingkat yang lebih optimal.

2) Tahap pelaksanaan tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilaksanakan dalam dua pertemuan, yaitu pertemuan pertama pada 15 Oktober 2025 dengan materi Rangkaian Peristiwa Kehidupan di Akhirat, dan pertemuan kedua pada 22 Oktober 2025 dengan materi Mawas Diri sebagai Hikmah Iman kepada Hari Akhir. Secara umum, pelaksanaan tindakan pada siklus II mengikuti pola yang hampir sama dengan yang diterapkan pada siklus I.

3) Tahap observasi

a) Hasil observasi aktivitas guru

Pengamatan terhadap aktivitas guru pada siklus II dilakukan menggunakan instrumen yang sama seperti pada siklus I. Hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas guru pada siklus II berlangsung secara optimal dan memenuhi kriteria ketuntasan, dengan pencapaian dalam kategori baik hingga sangat baik. Hasil pengamatan aktivitas guru ini disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.3 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

No.	Aspek yang diamati	Skor		Jumlah
		P1	P2	
1.	Guru memasuki kelas tepat waktu	4	4	8
2.	Guru mengucapkan salam sebelum pembelajaran dimulai	4	4	8
3.	Guru mempersilahkan peserta didik berdoa sebelum pelajaran dimulai	4	4	8
4.	Guru mengecek kehadiran dan kesiapan belajar peserta didik sebelum memulai pembelajaran	3	4	7
5.	Guru memberikan refleksi dan pengantar sebelum masuk pada inti pembelajaran	3	3	6
6.	Guru menjelaskan materi pembelajaran tentang meyakini hari akhir dengan mawas diri	4	4	8
7.	Guru membagi peserta didik dalam beberapa kelompok untuk diskusi	4	4	8
8.	Guru mengarahkan peserta didik untuk duduk sesuai kelompok dan memulai <i>Scavenger Hunt Digital</i> melalui platform <i>Learningapps</i>	4	4	8
9.	Guru menjelaskan mekanisme permainan serta batasan waktu yang digunakan	3	3	6
10.	Guru memberikan tugas individu/ <i>post-test</i>	3	4	7
11.	Guru memandu peserta didik menyimpulkan inti materi yang telah dipelajari	3	4	7
12.	Guru menutup kelas dengan doa bersama dan mengucapkan salam	4	4	8

Jumlah	43	46	89
Rata-Rata	3,58	3,83	
Persentase	89,58%	95,83%	
Keterangan	Sangat Baik	Sangat Baik	

Keterangan:

P1 = Pertemuan pertama

P2 = Pertemuan kedua

Berdasarkan Tabel 4.3, hasil observasi aktivitas guru pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan siklus I. Pada pertemuan pertama, total skor dari aspek yang diamati mencapai 43 dengan persentase 89,58%, termasuk dalam kategori sangat baik. Sebagian besar aspek terlaksana secara optimal, meskipun beberapa masih berada pada kategori baik.

Pertemuan kedua, aktivitas guru kembali meningkat dengan total skor 46 dengan persentase 95,83%, tetap dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa guru semakin optimal dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan *Scavenger Hunt Digital* berbasis *LearningApps*, baik dalam pengelolaan kelas, penyampaian materi, maupun pengelolaan aktivitas peserta didik. Secara keseluruhan, aktivitas guru pada siklus II termasuk kategori sangat baik, sehingga pelaksanaan pembelajaran telah memenuhi indikator keberhasilan.

b) Hasil observasi aktivitas peserta didik

Observasi aktivitas belajar peserta didik dilakukan pada setiap pertemuan selama siklus II. Proses observasi dilakukan oleh seorang observer sepanjang kegiatan pembelajaran berlangsung. Hasil pengamatan terhadap aktivitas belajar peserta didik pada siklus II disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.4 Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus II

No.	Aspek yang diamati	Skor		Jumlah
		P1	P2	
1.	Peserta didik menjawab salam dari guru	3	4	7
2.	Peserta didik berdoa bersama sebelum memulai pelajaran	3	4	7
3.	Peserta didik merespon panggilan guru saat diadakan absensi	3	4	7
4.	Peserta didik memperhatikan dan menunjukkan minat dalam penyampaian materi	3	3	6
5.	Peserta didik masuk ke dalam kelompok sesuai arahan	3	4	7
6.	Peserta didik melakukan sesi diskusi kelompok setelah guru membagikan materi yang akan didiskusikan	3	4	7
7.	Peserta didik aktif dalam diskusi dan bekerja sama dalam kelompok	4	4	8
8.	Peserta didik mengikuti aturan main <i>Scavenger Hunt Digital</i> dengan baik	4	4	8
9.	Peserta didik mampu menyelesaikan tantangan permainan <i>Scavenger Hunt Digital</i> dengan tepat waktu	3	4	7
10.	Peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran	3	3	6
11.	Peserta didik berdoa bersama sebelum pembelajaran berakhir dan menjawab salam dari guru	4	4	8
12.	Peserta didik mampu mengamalkan rukun iman yang kelima Iman Kepada Hari Akhir	3	4	7
	Jumlah	39	46	85
	Rata-Rata	3,25	3,83	
	Persentase	81,25%	95,83%	
	Keterangan	Sangat Baik	Sangat Baik	

Keterangan:

P1 = Pertemuan pertama

P2 = Pertemuan kedua

Berdasarkan Tabel 4.4, hasil observasi aktivitas peserta didik pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan siklus I. Pada

pertemuan pertama, total skor peserta didik mencapai 39 dengan persentase 81,25%, termasuk dalam kategori sangat baik. Sebagian besar aspek menunjukkan tingkat partisipasi yang tinggi, meskipun beberapa masih berada pada kategori baik.

Pertemuan kedua, aktivitas peserta didik kembali meningkat dengan total skor 46 dengan persentase 95,83%, tetap dalam kategori sangat baik dengan pencapaian yang lebih tinggi dibandingkan pertemuan pertama. Hasil ini menunjukkan bahwa peserta didik semakin aktif, antusias, dan terlibat dalam pembelajaran menggunakan *Scavenger Hunt Digital* berbasis *LearningApps*. Secara keseluruhan, aktivitas peserta didik pada siklus II tergolong sangat baik dan menjadi indikator keberhasilan pelaksanaan pembelajaran.

4) Tahap refleksi

Pelaksanaan pembelajaran pada Siklus II menunjukkan peningkatan yang lebih optimal dibandingkan dengan Siklus I. Penerapan *Scavenger Hunt Digital* berbasis *LearningApps*, disertai dengan strategi pemberian apresiasi, terbukti meningkatkan aktivitas guru, aktivitas peserta didik, minat belajar, serta hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Selain itu, strategi pemberian penghargaan turut mendorong terciptanya kompetisi positif antar peserta didik. Secara keseluruhan, pembelajaran pada siklus ini berlangsung sangat baik dan telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian. Hasil refleksi berdasarkan temuan pada siklus ini dijabarkan sebagai berikut.

- a. Aktivitas guru pada Siklus II menunjukkan peningkatan yang sangat baik pada kedua pertemuan. Berdasarkan Tabel 4.3, pertemuan pertama memperoleh skor 43 dengan persentase 89,58% (kategori sangat baik), kemudian meningkat

pada pertemuan kedua menjadi 46 dengan persentase 95,83% (kategori sangat baik). Hal ini menunjukkan bahwa guru mampu mengelola pembelajaran dengan sangat baik, mulai dari pemberian apersepsi, penyampaian instruksi, pengelolaan diskusi kelompok, hingga penguatan materi. Meski demikian, guru tetap perlu mempertahankan kualitas refleksi akhir agar pemahaman peserta didik menjadi lebih menyeluruh.

- b. Aktivitas peserta didik juga menunjukkan peningkatan yang signifikan. Berdasarkan Tabel 4.4, pada pertemuan pertama total skor peserta didik mencapai 39 dengan persentase 81,25% (kategori sangat baik), kemudian meningkat pada pertemuan kedua menjadi 46 dengan persentase 95,83% (kategori sangat baik). Temuan ini menunjukkan bahwa peserta didik semakin aktif dalam berdiskusi, mematuhi aturan permainan, serta bekerja sama dalam kelompok. Meski demikian, beberapa peserta didik masih membutuhkan dorongan agar lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat.
- c. Minat belajar peserta didik pada Siklus II tergolong sangat baik. Berdasarkan gambar 4.4, rata-rata persentase mencapai 82,09% (kategori sangat baik). Dari 27 peserta didik, 15 berada pada kategori sangat baik, 11 pada kategori baik, dan 1 pada kategori cukup. Data ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan digital berhasil meningkatkan minat belajar peserta didik lebih tinggi dibandingkan dengan Siklus I.
- d. Hasil tes belajar peserta didik pada siklus II menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan siklus I. Berdasarkan gambar 4.7, 25 dari 27 peserta didik (92,59%) telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 2 peserta didik

(7,40%) belum tuntas. Rata-rata nilai yang diperoleh mencapai 85,55% (kategori sangat baik) dan melampaui KKTP sebesar 75. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan.

Indikator keberhasilan pada Siklus II telah tercapai secara menyeluruh, namun beberapa aspek tetap memerlukan perhatian untuk mendukung keberlanjutan pembelajaran, antara lain:

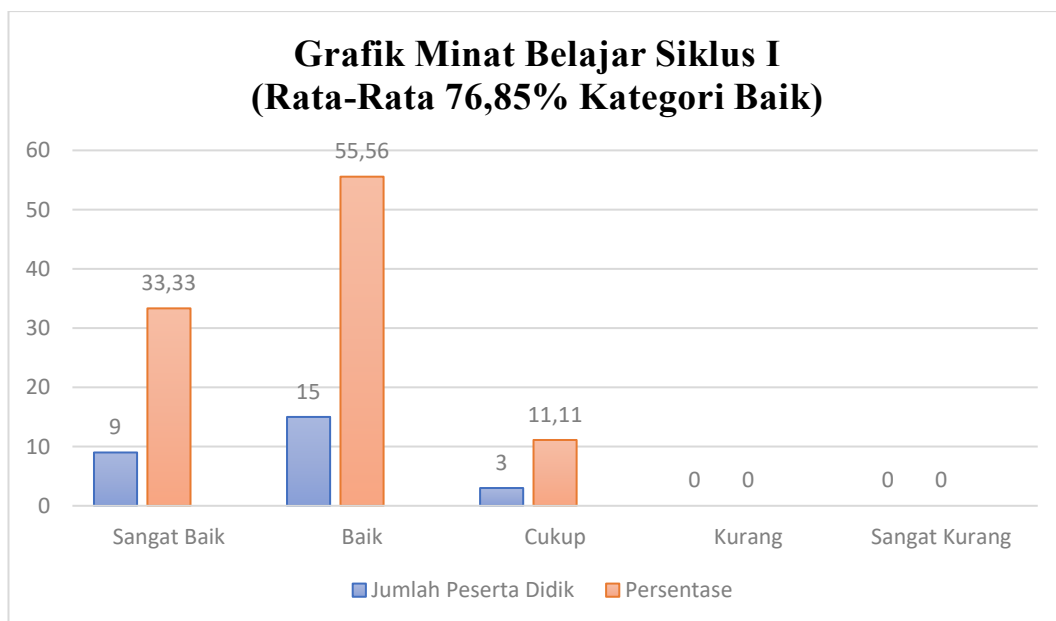
- a) Guru perlu mempertahankan konsistensi dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi interaktif, karena terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.
- b) Pemerataan keaktifan peserta didik tetap perlu diperhatikan, agar siswa yang kurang percaya diri dapat terus dibimbing untuk terlibat aktif dalam diskusi dan penyimpulan materi..
- c) Guru perlu memastikan pengelolaan waktu dan kelas yang baik saat penggunaan media berbasis permainan digital, agar aktivitas tetap terarah dan tujuan pembelajaran tercapai secara optimal.

Hasil refleksi pada Siklus II menunjukkan bahwa pembelajaran dengan metode *Scavenger Hunt Digital* berbasis *LearningApps* efektif meningkatkan aktivitas guru, aktivitas peserta didik, minat belajar, serta hasil belajar secara signifikan. Karena indikator keberhasilan penelitian telah tercapai, penelitian tindakan kelas ini dinyatakan berhasil dan tidak memerlukan kelanjutan ke siklus berikutnya.

3. Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti melalui Penerapan *Scavenger Hunt* Digital Berbasis *Learning Apps*

a. Siklus I

Pengisian lembar kuesioner dilaksanakan setelah pelaksanaan pembelajaran kedua, tepatnya pada tanggal 8 Oktober 2025. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana minat belajar peserta didik setelah diberikan tindakan pada Siklus I. Adapun rincian mengenai hasil pengisian lembar kuesioner minat belajar pada tahap ini disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut:



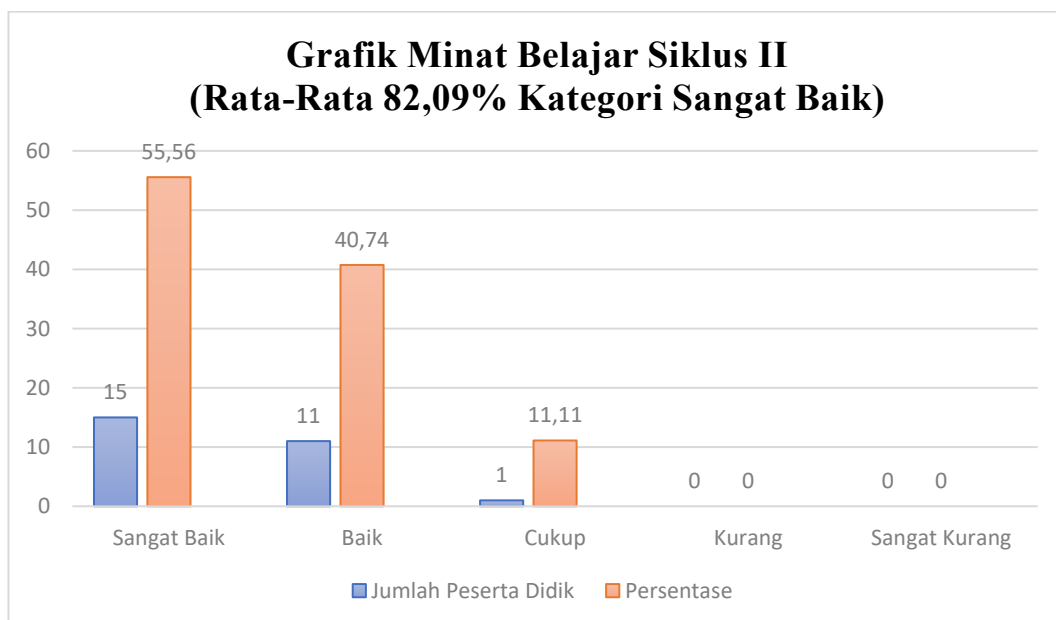
Gambar 4.3 Hasil Kuesioner Minat Belajar Siklus I

Berdasarkan Gambar 4.3, hasil kuesioner minat belajar pada tahap Siklus I menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan rata-rata persentase sebesar 76,85%, yang masuk dalam kategori baik. Dari total 27 peserta didik yang terlibat, sebanyak 9 peserta didik (33,33%) telah mencapai kategori sangat baik, 15 peserta

didik (55,56%) berada pada kategori baik, dan hanya tersisa 3 peserta didik (11,11%) yang berada pada kategori cukup. Capaian ini mengindikasikan bahwa minat belajar peserta didik secara keseluruhan telah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan dalam penelitian. Meskipun target tersebut telah tercapai, peneliti memutuskan untuk tetap melanjutkan tindakan ke tahap Siklus II guna memastikan konsistensi peningkatan minat belajar serta memvalidasi kemantapan data yang telah diperoleh pada Siklus I.

b. Siklus II

Pengisian kuesioner dilaksanakan setelah sesi pembelajaran kedua, tepatnya pada tanggal 23 Oktober 2025. Kuesioner ini bertujuan untuk mengukur tingkat minat belajar peserta didik setelah pelaksanaan tindakan pada siklus I. Data hasil pengisian kuesioner mengenai minat belajar peserta didik siklus II disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut.



Gambar 4.4 Hasil Kuesioner Minat Belajar Siklus II

Berdasarkan Gambar 4.4, hasil kuesioner minat belajar pada tahap Siklus II menunjukkan peningkatan yang sangat positif dengan rata-rata persentase mencapai 82,09%, yang masuk dalam kategori sangat baik. Dari total 27 peserta didik yang terlibat, sebanyak 15 peserta didik (55,56%) telah mencapai kategori sangat baik, 11 peserta didik (40,74%) berada pada kategori baik, dan hanya tersisa 1 peserta didik (3,70%) yang berada pada kategori cukup.

Capaian ini membuktikan adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan hasil pada Siklus I serta telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan. Dengan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Scavenger Hunt Digital* berbasis *LearningApps* efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, sehingga penelitian ini dinyatakan berhasil dan selesai pada Siklus II.

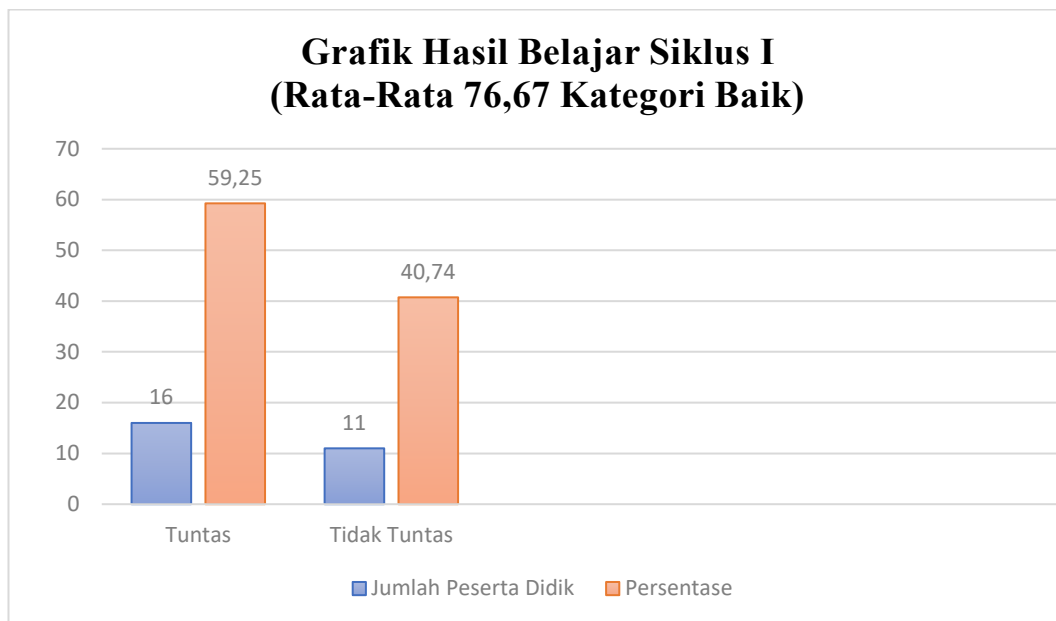


Gambar 4.5 Skor Perbandingan Kuesioner Minat Belajar Pra-Siklus, Siklus I
dan Siklus II

Berdasarkan Gambar 4.5, minat belajar peserta didik mengalami kenaikan yang konsisten dan signifikan di setiap tahap penelitian. Pada tahap pra-siklus, rata-rata persentase minat belajar hanya mencapai 61,19% yang berada pada kategori cukup. Setelah diterapkannya metode *Scavenger Hunt Digital* berbasis *LearningApps*, nilai tersebut meningkat menjadi 76,85% pada Siklus I dan masuk dalam kategori baik. Peningkatan ini terus berlanjut hingga Siklus II dengan capaian rata-rata sebesar 82,09% yang termasuk dalam kategori sangat baik, yang menandakan bahwa hampir seluruh peserta didik telah memiliki minat belajar yang tinggi. Pertumbuhan data yang berkelanjutan ini membuktikan bahwa penggunaan metode pembelajaran tersebut efektif dan berhasil dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti secara optimal.

4. Peningkatan Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti melalui Penerapan *Scavenger Hunt Digital* Berbasis *LearningApps*
 - a. Siklus I

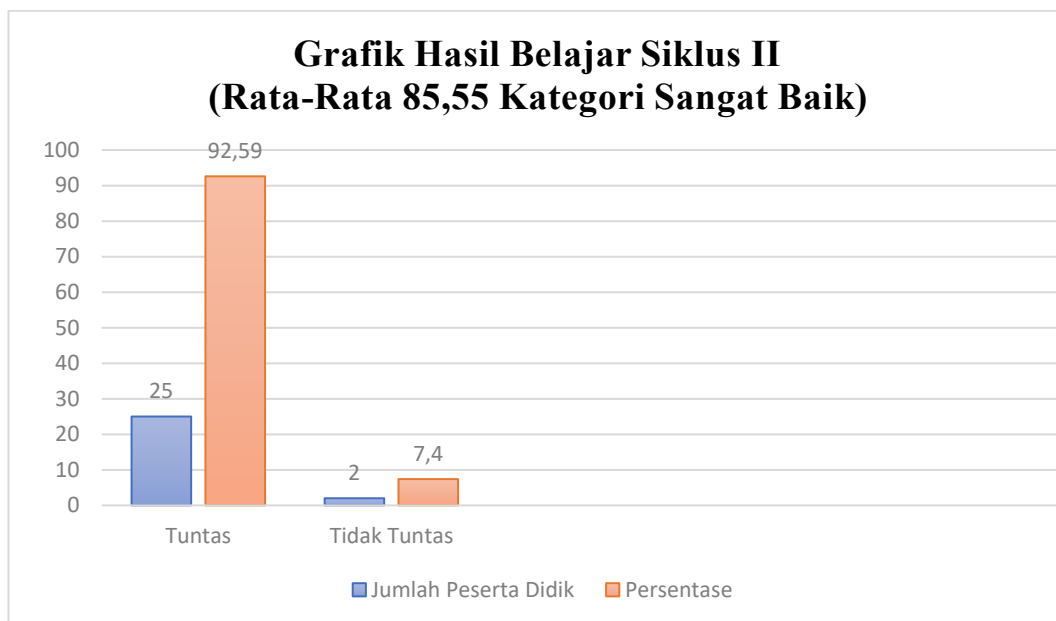
Tes belajar peserta didik dari pelaksanaannya pada akhir tindakan siklus I memperoleh hasil tes belajar yang diberikan pada tanggal 8 Oktober 2025. Berikut ini grafik hasil belajar pada siklus I.



Gambar 4.6 Hasil Tes Belajar Siklus I

Berdasarkan Gambar 4.6, hasil tes belajar pada tahap Siklus I menunjukkan perkembangan yang berarti dengan nilai rata-rata sebesar 76,67, yang termasuk dalam kategori baik. Dari total 27 peserta didik yang mengikuti tes, sebanyak 16 peserta didik (59,25%) telah berhasil mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 11 peserta didik (40,74%) lainnya masih berada pada kategori belum tuntas. Meskipun sebagian besar peserta didik sudah memenuhi standar, masih terdapat beberapa anak yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sebesar 75. Oleh karena itu, hasil capaian pada siklus ini akan dijadikan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dan optimalisasi pembelajaran pada Siklus II.

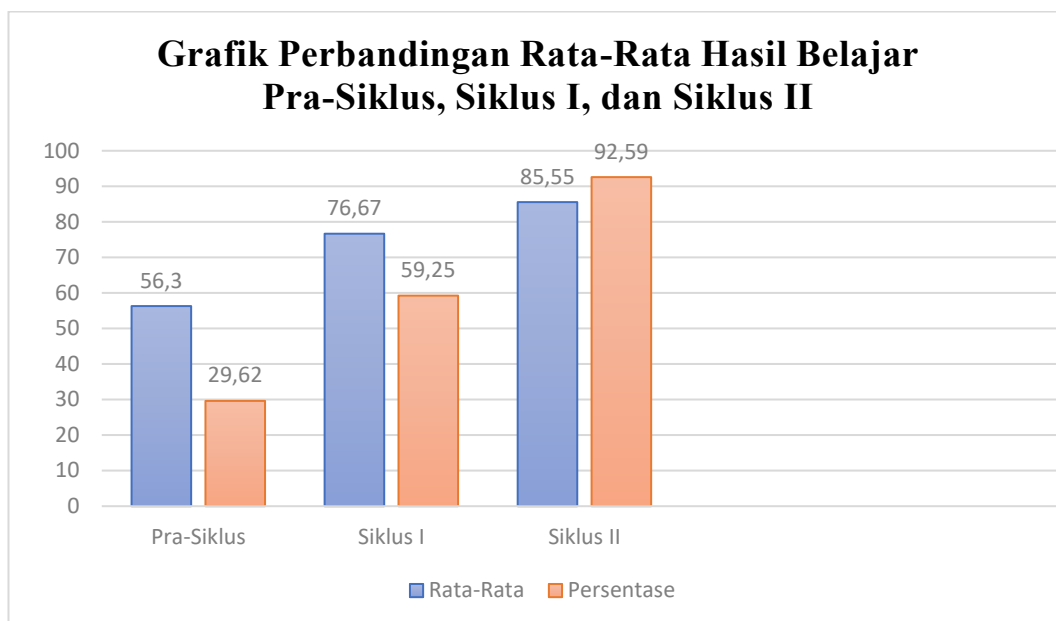
b. Siklus II



Gambar 4.7 Hasil Tes Belajar Siklus II

Berdasarkan Gambar 4.7, hasil tes belajar pada tahap Siklus II menunjukkan peningkatan yang nyata dengan nilai rata-rata mencapai 85,55, yang masuk dalam kategori sangat baik. Dari total 27 peserta didik yang mengikuti tes, sebanyak 25 peserta didik (92,59%) telah berhasil mencapai ketuntasan belajar, dan hanya tersisa 2 peserta didik (7,40%) yang berada pada kategori belum tuntas.

Capaian ini menunjukkan bahwa hampir seluruh peserta didik telah mampu memenuhi standar ketuntasan yang ditetapkan pada Siklus II. Peningkatan hasil yang diperoleh ini membuktikan bahwa penerapan metode *Scavenger Hunt Digital* berbasis *LearningApps* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, sehingga penelitian ini dinyatakan berhasil dan selesai pada siklus ini



Gambar 4.8 Skor Perbandingan Hasil Tes Belajar Pra-Siklus, Siklus I dan Siklus

II

Berdasarkan Gambar 4.8, hasil belajar peserta didik mengalami kenaikan yang nyata di setiap tahap penelitian. Pada tahap pra-siklus, nilai rata-rata yang diperoleh hanya sebesar 56,30 dengan tingkat ketuntasan sebesar 29,62%, yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Setelah dilakukan tindakan pada Siklus I, nilai rata-rata meningkat menjadi 76,67 dengan tingkat ketuntasan mencapai 59,25%. Kenaikan ini terus berlanjut hingga Siklus II, di mana nilai rata-rata peserta didik mencapai 85,55 dengan persentase ketuntasan yang sangat tinggi, yaitu 92,59%. Peningkatan hasil belajar yang berkelanjutan ini membuktikan bahwa penerapan metode *Scavenger Hunt Digital* berbasis *LearningApps* sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada peserta didik kelas IX.5 SMPN 1 Bone-Bone.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Penerapan *Scavenger Hunt Digital* Berbasis *LearningApps* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti menuntut adanya inovasi metode yang tidak hanya berorientasi pada penguatan kognitif, tetapi juga pengembangan karakter, sikap spiritual, dan kolaborasi. Perubahan paradigma belajar abad ke-21 mendorong guru untuk memanfaatkan media digital agar proses pembelajaran lebih interaktif, menarik, dan relevan dengan perkembangan peserta didik. Dalam konteks tersebut, metode *Scavenger Hunt Digital* berbasis *LearningApps* dipilih sebagai alternatif yang mampu menyajikan pengalaman belajar berbasis tantangan dan eksplorasi mandiri.

Penerapan *Scavenger Hunt Digital* berbasis *LearningApps* dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti bertujuan mengoptimalkan keterlibatan peserta didik melalui aktivitas pencarian informasi dan penyelesaian tantangan digital. Metode ini menggabungkan unsur gamifikasi dan pembelajaran kolaboratif sehingga peserta didik terdorong aktif mengeksplorasi materi, berdiskusi, serta merespons berdasarkan pemahaman konsep. Konten *LearningApps* disesuaikan dengan materi “Meyakini Hari Akhir dengan Mawas Diri”.

Proses pembelajaran diawali dengan salam, doa, absensi, penyampaian tujuan, pemaparan materi, pembagian empat kelompok, serta penjelasan teknis aplikasi. Setelah instruksi diberikan, peserta didik diarahkan untuk menyelesaikan misi berupa Teka-Teki Silang, *Multiple-Choice Quiz*, atau *Guess the Word*. Pada

tahap ini, guru berperan sebagai fasilitator yang memantau jalannya diskusi, mengarahkan pemahaman konsep, dan tidak hanya menekankan pencapaian skor permainan.

Pertemuan pertama Siklus I menunjukkan aktivitas guru memperoleh skor 34 (70,83% dengan kategori Baik). Pengelolaan kelas, pembagian kelompok, dan instruksi permainan terlaksana dengan baik. Namun demikian, penjelasan materi inti dan pemanduan simpulan masih rendah. Hal ini terjadi karena fokus guru lebih terarah pada pengenalan mekanisme permainan baru sehingga perhatian terhadap pendalaman konsep belum maksimal. Kekurangan ini menjadi dasar refleksi untuk perbaikan pada pertemuan berikutnya. Pada pertemuan kedua Siklus I, aktivitas guru meningkat menjadi skor 41 (85,41% dengan kategori Sangat Baik). Peningkatan ini terjadi karena guru melakukan evaluasi terhadap kendala sebelumnya, sehingga penjelasan materi, pemberian tugas, dan penutupan pembelajaran menjadi lebih terarah. Meski demikian, pemanduan simpulan masih belum optimal, menunjukkan bahwa aspek refleksi konseptual masih memerlukan penguatan. Guru dinilai lebih efektif dalam manajemen waktu dan instruksi karena telah beradaptasi terhadap alur permainan digital.

Aktivitas peserta didik pada pertemuan pertama Siklus I memperoleh skor 32 (66,67% dengan kategori Baik). Peserta didik terlihat disiplin dan kooperatif, namun kurang aktif dalam diskusi, kurang tepat waktu, dan belum mampu menyimpulkan materi. Kondisi ini disebabkan oleh ketidakbiasaan penggunaan platform digital dan ritme pembelajaran berbasis gamifikasi yang masih baru bagi peserta didik. Pada pertemuan kedua Siklus I, skor meningkat menjadi 37 (77,08%

dengan kategori Baik). Peningkatan ini menunjukkan bahwa peserta didik mulai familiar dengan media, kerjasama kelompok semakin terbangun, serta kepercayaan diri meningkat. Meskipun demikian, kemampuan menyimpulkan pembelajaran masih perlu bimbingan karena proses internalisasi konsep belum merata pada setiap anggota kelompok.

Memasuki pertemuan pertama Siklus II, aktivitas guru meningkat menjadi skor 43 (89,58% dengan kategori Sangat Baik). Guru mampu mengendalikan ritme pembelajaran, menyampaikan materi dengan baik, dan mengelola diskusi secara efektif. Kekurangan kecil terlihat pada durasi permainan, mengindikasikan perlunya penyesuaian waktu agar tidak mengganggu sesi refleksi. Pertemuan kedua Siklus II meningkat menjadi skor 46 (95,83% dengan kategori Sangat Baik) dan menjadi puncak pelaksanaan tindakan kelas. Seluruh indikator terlaksana dengan sangat baik, termasuk pemanduan simpulan. Hal ini terjadi karena guru telah mampu mengintegrasikan umpan balik secara konsisten pada pertemuan sebelumnya.

Aktivitas peserta didik pada pertemuan pertama Siklus II mencapai skor 39 (81,25% dengan kategori Sangat Baik). Peserta didik terlihat nyaman dengan media digital dan mampu bekerjasama secara optimal. Namun, kemampuan menyimpulkan pembelajaran masih memerlukan scaffolding dari guru karena pemahaman konsep mendalam membutuhkan pendampingan bertahap. Pada pertemuan kedua Siklus II, skor meningkat menjadi 46 (95,83% dengan kategori Sangat Baik). Peningkatan ini menandakan tercapainya ketepatan waktu, internalisasi materi, dan motivasi kompetitif peserta didik. Hal tersebut dipengaruhi

oleh penguasaan platform serta strategi kelompok yang sudah stabil dan terstruktur. Tidak ditemukan kendala berarti karena pengalaman belajar sebelumnya telah mematangkan keterampilan teknis dan sosial peserta didik.

Secara keseluruhan, penggunaan *Scavenger Hunt Digital* berbasis *LearningApps* menimbulkan peningkatan yang signifikan pada aktivitas guru dan peserta didik dari pra-siklus hingga Siklus II. Penyesuaian media, perbaikan instruksi, dan pembiasaan ritme permainan meningkatkan keterlibatan, kerja sama, ketepatan waktu, serta pemahaman nilai. Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran digital dapat meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, dan retensi konsep peserta didik.⁸² Hasil pada Siklus II menunjukkan pembelajaran telah mencapai stabilitas dan efektivitas maksimal. Dengan demikian, metode ini layak dijadikan inovasi pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

2. Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti melalui Penerapan *Scavenger Hunt Digital* Berbasis *LearningApps*

Berdasarkan hasil kuesioner minat belajar pada tahap pra-siklus menunjukkan persentase rata-rata sebesar 61,19% dengan kategori Cukup. Kondisi ini menunjukkan bahwa peserta didik belum memiliki minat belajar yang optimal terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Hal tersebut terlihat dari rendahnya skor pada pernyataan yang berkaitan dengan keberanian bertanya dan menjawab, yang banyak memperoleh skor 2. Peserta didik tampak

⁸²Khaldi, Amina, Rokia Bouzidi, dan Fahima Nader, "Gamification of E-Learning in Higher Education: A Systematic Literature Review." *Smart Learning Environments* 10, no.1, (2023): 1-31.

masih pasif, kurang percaya diri, serta belum aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Keterlibatan dalam membaca buku Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti juga cenderung rendah dengan skor 2–3, yang menggambarkan terbatasnya eksplorasi mandiri. Faktor penyebab kondisi ini antara lain metode pembelajaran ceramah yang monoton, minimnya media menarik, serta kurangnya aktivitas yang menantang rasa ingin tahu. Akibatnya, pembelajaran masih bersifat prosedural tanpa rangsangan emosional dan kognitif yang kuat.

Pemberian tindakan melalui *Scavenger Hunt Digital* berbasis *LearningApps* pada siklus I menghasilkan peningkatan minat belajar peserta didik menjadi 76,85% dengan kategori Baik. Peningkatan terlihat dari skor pada pernyataan terkait kenyamanan belajar, sebagian besar memperoleh skor 3–4, menunjukkan bahwa media digital mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta meminimalkan kejenuhan. Fokus belajar juga meningkat, ditunjukkan melalui pernyataan yang memperoleh skor 4. Meskipun demikian, masih ditemukan beberapa skor 2, terutama pada aktivitas mencari informasi lebih lanjut, menandakan sebagian peserta didik masih dalam tahap adaptasi. Faktor penghambat pada siklus ini meliputi kemampuan teknologi yang belum merata, adaptasi awal terhadap media baru, serta motivasi individual yang masih rendah.

Peningkatan lebih lanjut terjadi pada siklus II dengan persentase rata-rata 82,09%, kategori Sangat Baik. Hampir seluruh pernyataan memperoleh skor 3–4, bahkan terdapat peserta didik yang mencapai nilai sempurna 48. Peserta didik terlihat semakin aktif bertanya, memberikan tanggapan, dan berpartisipasi dalam kegiatan kelompok. Antusiasme terhadap materi meningkat, ditunjukkan oleh skor

pernyataan yang naik dari 2 pada siklus I menjadi 4 pada siklus II. Kondisi ini mengindikasikan bahwa model pembelajaran berbasis tantangan dan kompetisi ringan mampu menumbuhkan motivasi serta keterlibatan belajar secara signifikan.

Perbandingan antar siklus menunjukkan peningkatan yang bertahap dan konsisten. Pada pra-siklus, kategori rendah masih dominan. Pada siklus I, hanya tersisa tiga peserta didik dalam kategori cukup, dan pada siklus II hanya tersisa satu peserta didik dengan kategori yang sama. Perubahan ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital mampu mengalihkan pola belajar dari pasif menuju aktif dan partisipatif. Skor yang meningkat pada pernyataan terkait kejenuhan juga menegaskan efektivitas media dalam mengatasi monotoninya pembelajaran konvensional. Minat belajar terbentuk ketika peserta didik merasakan kesenangan, keterlibatan, dan rasa ingin tahu dalam proses pembelajaran. Pada siklus II, kondisi ini mulai terinternalisasi dengan baik.⁸³

Faktor pendukung peningkatan minat belajar antara lain stimulus visual-interaktif, kompetisi sehat, penguatan motivasi internal, kolaborasi kelompok, dan variasi aktivitas pembelajaran. Faktor penghambat yang tersisa pada siklus II meliputi perbedaan literasi digital, rasa malu pada individu tertentu, serta keterlambatan dalam memahami instruksi permainan.

Keseluruhan proses pembelajaran melalui *Scavenger Hunt Digital* berbasis *LearningApps* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar peserta didik. Pembelajaran tidak hanya meningkatkan rasa senang, tetapi juga

⁸³Muhammad Agil Nugroho, Tatang Muhajang, dan Sandi Budiana, "Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika", *JPPGuseda: Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 3(1), (2020):42–46.

keterlibatan aktif, ketertarikan terhadap materi, serta perhatian penuh. Peningkatan persentase dari 61,19% (kategori Cukup) menjadi 82,09% (kategori Sangat Baik) membuktikan bahwa inovasi media digital yang relevan mampu menumbuhkan minat belajar generasi digital secara efektif dan berkelanjutan.

3. Peningkatan Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti melalui Penerapan *Scavenger Hunt* Digital Berbasis *LearningApps*

Hasil belajar menjadi indikator utama untuk menilai keberhasilan proses pembelajaran. Dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, pencapaian hasil belajar yang baik menunjukkan tidak hanya pemahaman materi, tetapi juga efektivitas metode dan media yang digunakan. Berdasarkan Penelitian Tindakan Kelas selama dua siklus, penerapan *Scavenger Hunt Digital* berbasis *LearningApps* terbukti meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan.

Rata-rata hasil belajar pada pra-siklus berada pada angka 56,30 dengan kategori Cukup. Ketuntasan belajar hanya mencapai 29,62%, dengan 8 peserta didik tuntas dan 19 lainnya belum tuntas. Kondisi ini menunjukkan bahwa penguasaan materi Meyakini Hari Akhir dengan Mawas Diri belum terbentuk secara maksimal. Kesalahan paling dominan ditemukan pada soal yang menuntut kemampuan membedakan istilah seperti hari kebangkitan, hari perhitungan amal, hari pembalasan, serta perbedaan antara kiamat kecil dan kiamat besar. Peserta didik cenderung memahami definisi secara sederhana dan belum mampu mengaitkannya dengan contoh konkret, sehingga penguasaan materi masih berada

pada tahap mengingat (*remembering*). Rendahnya ketuntasan diperkuat oleh pola pembelajaran yang masih monoton dan berpusat pada penjelasan teks.

Pembelajaran pada siklus I menunjukkan peningkatan positif dengan rata-rata nilai 76,67 dan kategori Baik. Ketuntasan belajar meningkat menjadi 59,25%, dengan 16 peserta didik tuntas dan 11 peserta didik belum tuntas. Perbaikan terlihat pada soal yang menuntut pemahaman (*understanding*) terhadap istilah pendukung, bentuk kejadian, serta sikap keagamaan dalam menyikapi fenomena bencana. Kesalahan masih ditemukan pada soal yang memerlukan kemampuan menganalisis hubungan sebab-akibat dan konteks peristiwa. Struktur pemikiran peserta didik mulai berkembang, namun stabilitas kemampuan analitis masih memerlukan penguatan melalui aktivitas belajar yang lebih terarah.

Tahap siklus II menunjukkan peningkatan lebih lanjut dengan rata-rata nilai 85,55 dan kategori Sangat Baik. Ketuntasan belajar mencapai 92,59%, dengan 25 peserta didik tuntas dan hanya 2 peserta didik belum tuntas. Peserta didik telah mampu mengaitkan tahapan kehidupan setelah kematian secara runtut, memahami contoh peristiwa, serta mengidentifikasi implikasi moral dari setiap bagian materi. Kesalahan pemahaman menurun secara signifikan, menunjukkan adanya penguatan daya ingat jangka panjang. Capaian tinggi pada soal aplikasi (*applying*) memperlihatkan kemampuan peserta didik dalam menghubungkan konsep Hari Akhir dengan situasi kehidupan sehari-hari, seperti sikap terhadap bencana dan perilaku moral di masyarakat.

Peningkatan nilai pada setiap siklus menunjukkan pergeseran kemampuan kognitif dari mengingat (*remembering*) pada pra-siklus, memahami

(*understanding*) pada siklus I, hingga menerapkan dan menganalisis (*applying–analyzing*) pada siklus II sesuai dengan Taksonomi Bloom Revisi.⁸⁴ Proses evaluasi berulang dengan variasi soal turut memperkuat retensi informasi dan mengurangi kesalahan konsep. Ketuntasan belajar yang meningkat juga menunjukkan kemampuan peserta didik dalam mengolah informasi keagamaan secara mandiri semakin baik.

Keseluruhan peningkatan nilai sebesar 29,25 poin dari pra-siklus hingga siklus II mengindikasikan bahwa pembelajaran mampu membentuk pemahaman yang lebih mendalam mengenai Meyakini Hari Akhir dengan Mawas Diri. Berkurangnya jumlah peserta didik yang tidak tuntas pada setiap siklus menegaskan bahwa penyajian materi secara sistematis dan terstruktur, disertai aktivitas identifikasi informasi, mampu membangun daya ingat yang lebih kuat.

Dengan demikian, peningkatan hasil belajar pada setiap siklus menunjukkan bahwa pendekatan berbasis aktivitas eksploratif efektif dalam mendukung pemahaman peserta didik terhadap materi keagamaan yang bersifat abstrak. Ketuntasan yang meningkat dari 29,62% pada pra-siklus, menjadi 59,25% pada siklus I, hingga 92,59% pada siklus II memperkuat bahwa proses pembelajaran berjalan optimal dan berdampak signifikan terhadap kemampuan kognitif peserta didik.

⁸⁴Emily Inyasi Chuwa dan Wadrine Eliona Maro, Experiences and challenges of using the revised Bloom's taxonomy in teaching and learning Geography: a study of ordinary-level secondary school teachers in Tanzania, *Cogent Education*, 12, (1), 2025: 1-21.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

1. Penerapan *Scavenger Hunt Digital* berbasis *LearningApps* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti efektif meningkatkan keterlibatan peserta didik dan kualitas pembelajaran. Aktivitas guru meningkat dari kategori Baik pada Siklus I menjadi Sangat Baik dan konsisten hingga Siklus II, menunjukkan kemampuan guru dalam mengelola kelas, menyampaikan materi, membimbing diskusi, dan menutup pembelajaran secara optimal. Aktivitas peserta didik meningkat dari kategori Baik pada Siklus I menjadi Sangat Baik pada Siklus II. Peserta didik menjadi lebih disiplin, aktif, mampu bekerja sama, serta lebih tepat menyelesaikan tugas. Pemahaman dan kemampuan menyimpulkan materi juga meningkat sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna.
2. Minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti meningkat dari kategori Cukup pada pra-siklus menjadi Baik pada Siklus I, dan Sangat Baik pada Siklus II. Peningkatan ini terlihat dari bertambahnya rasa senang, perhatian pada materi, keterlibatan aktif, keberanian bertanya dan menjawab, serta keinginan untuk membaca lebih lanjut. Peningkatan tersebut didorong oleh media yang interaktif, adanya kompetisi sehat, kerja sama tim, serta motivasi intrinsik melalui tantangan digital. Hambatan yang masih muncul antara lain perbedaan literasi digital, rasa malu, dan kecepatan memahami instruksi. Dengan demikian, *Scavenger*

Hunt Digital efektif menumbuhkan minat belajar peserta didik generasi digital yang menyukai media visual dan permainan edukatif.

3. Hasil belajar peserta didik meningkat secara konsisten dari pra-siklus hingga Siklus II. Pada pra-siklus berada pada kategori Cukup, meningkat menjadi Baik pada Siklus I, dan mencapai Sangat Baik pada Siklus II. Ketuntasan belajar juga naik signifikan, menunjukkan penguasaan yang lebih baik terhadap materi “*Meyakini Hari Akhir dengan Mawas Diri*”. Perkembangan ini memperlihatkan pergeseran kemampuan kognitif dari mengingat pada pra-siklus, menjadi memahami pada Siklus I, hingga mampu menerapkan dan menganalisis pada Siklus II sesuai Taksonomi Bloom Revisi. Melalui permainan digital yang bersifat eksploratif, peserta didik tidak hanya memahami teori, tetapi juga dapat mengaitkannya dengan kehidupan nyata.

B. Implikasi

Hasil penelitian ini memberikan beberapa implikasi penting dalam pembelajaran, khususnya dalam upaya peningkatan minat dan hasil belajar peserta didik melalui pemanfaatan media digital interaktif pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti:

1. Bagi Guru

Guru sebagai fasilitator dituntut untuk lebih kreatif, inovatif, dan adaptif dalam memilih serta mengembangkan media pembelajaran. Penggunaan metode *Scavenger Hunt Digital* berbasis *LearningApps* terbukti dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, menantang, dan kolaboratif. Hal ini mendorong guru untuk tidak hanya menyampaikan materi secara konvensional, tetapi juga

menghadirkan pengalaman belajar berbasis permainan digital yang mampu meningkatkan fokus, partisipasi, serta kemampuan *problem solving* peserta didik. Dengan demikian, kompetensi guru dalam pengelolaan teknologi pembelajaran perlu terus ditingkatkan agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna.

2. Bagi Peserta Didik

Peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif, komunikatif, dan kompetitif melalui pendekatan berbasis permainan interaktif. Metode ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara langsung dalam proses eksplorasi materi, bekerja sama dalam kelompok, dan menyelesaikan tantangan sesuai arahan. Selain itu, keterlibatan emosional dan rasa penasaran yang muncul selama mengikuti aktivitas permainan digital mampu meningkatkan motivasi intrinsik, minat belajar, serta pemahaman konsep keagamaan secara lebih mendalam.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan metode *Scavenger Hunt Digital* berbasis *LearningApps* dalam meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, maka peneliti memberikan saran kepada pihak-pihak terkait sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran *Scavenger Hunt Digital* berbasis *LearningApps* sebagai alternatif variasi pembelajaran, khususnya pada materi yang membutuhkan pemahaman

konsep secara mendalam. Metode ini dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menantang, serta mampu mendorong partisipasi aktif peserta didik. Selain itu, guru perlu terus mengembangkan kemampuan literasi digital agar mampu mengelola pembelajaran berbasis teknologi dengan lebih optimal.

2. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran berbasis permainan digital dan memanfaatkan kesempatan berdiskusi serta bekerja sama dalam kelompok. Partisipasi aktif tidak hanya membantu meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga membentuk karakter tanggung jawab, percaya diri, serta keberanian dalam mengemukakan pendapat. Sikap antusias dalam kegiatan digital juga akan mendukung peningkatan hasil belajar secara menyeluruh.

3. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan memberikan dukungan sarana dan prasarana pembelajaran berbasis teknologi, seperti ketersediaan akses internet, perangkat digital, serta pelatihan bagi guru dalam pengembangan media pembelajaran. Penerapan media *Scavenger Hunt Digital* berbasis *LearningApps* juga dapat dijadikan inovasi pembelajaran alternatif pada mata pelajaran lain, sehingga sekolah dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sejalan dengan transformasi digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Ababil, Abdul Malik Saif, Zainal Abidin, Saifuddin Saifuddin, dan Agus Fawait. (2025). Penerapan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Islam Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. *Indonesian Journal on Education (IJoEd)*, 1(4), 316–322.
- Adnan, Abdullah Ulil Ilmi, Nur Rahmah, dan Muhammad Zuljalal Al Hamdany. (2025). Penerapan Model Learning Cycle 5E Berbasis Inquiry Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Di MTS Miftahul Ulum Kabupaten Luwu Timur. *Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan*, 13(1), 218–229.
- Al-Ja’fi, Abu Abdullah Muhammad bin Ismail bin Ibrahim ibn Mughirah bin Bardizbah Al-Bukhari. (1981). *Shahih Al-Bukhari, Kitab Ar-Riqaq, Juz 7*. Beirut-Libanon: Dar al-Fikr.
- Alajaji, Deema Abdulmohsen, dan Abeer Aidh Alshwiah. 2021. “Effect of Combining Gamification and a Scavenger Hunt on Pre-Service Teachers’ Perceptions and Achievement.” *Journal of Information Technology Education: Research*, 20, 283–308.
- Amin, Agil. (2022). Penggunaan Media Kartu Pembelajaran Dalam Menemukan Isi Kandungan QS. Al-Ikhlas (112): 1–4. *INCARE: International Journal of Educational Resources*, 3(4), 1–4.
- Amril, M., dan Witari Triani Panggabean. (2024). Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 3114-3122.
- Amroellah, Afif, “Penggunaan Metode Percobaan Sederhana Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas 4 SDN 2 Kilensari” *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* 8, no. 3 (2023), 118-122.
- Anita, Munir Yusuf, dan M. Zuljalal Al Hamdany. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

- Dan Budi Pekerti Fase B Di SD Negeri 358 Pengkasalu Kabupaten Luwu. *IJIER: Indonesian Journal of Islamic Educational Review*, 1(3), 169–175.
- Arifin, Shokhibul. (2022). Nilai-Nilai Pendidikan Yang Terkandung Dalam Iman Kepada Hari Akhir. *Jurnal MAS MANSYUR (Universitas Muhammadiyah Surabaya)*, 1(1), 24–32.
- Arrum, Aisyah Herlina, Nurlinda Safitri, dan Maulida Intan Akmala. (2023). Penerapan Multimedia Interaktif Berbasis Web Learningapps Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD. *Metodik Didaktik*, 19(1), 43–52.
- Astuti, Siwi Puji. (2015). Pengaruh Kemampuan Awal Dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Fisika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 5(1), 68-75
- At-Tirmidzi, Abu Isa Muhammad bin Isa bin Saurah. (1994). *Sunan At-Tirmidzi, Kitab Al-Ilmu Juz 4 No. 2655 (h. 294)*. Beirut, Lebanon: Darul Fikri.
- Bilhaq, M. Agus Muhtadi, Inayah Rohmaniyah, dan Salim Rahmatullah. (2023). Al-Qur'an Dan Problem Ekologi Di Indonesia: Ekstensi pemaknaan Kiamat Sugra dalam Tafsir Ilmi Kementerian Agama Indonesia. *NALAR: Jurnal Peradaban dan Pemikiran Islam*, 7(2), 190–213.
- Chandra, Mutiara Putri, Rasimin, dan Muhammad Alridho Lubis. (2023). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dengan Penerapan Layanan Informasi Menggunakan Media Audio Visual Pasca Covid. *JUANG: Jurnal Wahana Konseling*, 6(2), 109–119.
- Chuwa, Emily Inyasi, dan Maro, Wadrine Eliona. (2025). Experiences and challenges of using the revised Bloom's taxonomy in teaching and learning Geography: a study of ordinary-level secondary school teachers in Tanzania. *Cogent Education*, 12(1), 1-21.

- Damayanti, Ayu. (2022). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah. *SNPE FKIP Universitas Muhammadiyah Metro*, 1(1), 99–108.
- Ehrick, Febriani, dan Mardi Takwim. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar IPA di kelas IV SDN 115 Lanosi Kecamatan Burau Kabupaten Luwu Timur. *Jurnal Pendidikan Refleksi*, 12(4), 321–336.
- Faiz, Aiman, Nugraha Permana Putra, dan Fajar Nugraha. (2022). Memahami Makna Tes, Pengukuran (Measurement), Penilaian (Assessment), Dan Evaluasi (Evaluation) Dalam Pendidikan. *Jurnal Education and Development*, 10(3), 492–495.
- Fakar, M. Harisul Wahyi A. (2024). Pengaruh gaya mengajar guru terhadap prestasi belajar siswa. *Pendidikan Guru*, 5(3), 11–20.
- Fakhrunnisaa, Nur, Rafika Hutami Putri, Marwan Ramdhany Edy, Armiana, Zainab, dan Muh. Juharman. (2023). Gamification Sebagai Strategi Peningkatan Kualitas Belajar Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Makassar. *JUPITER*, 01(01), 63-68.
- Fauziyah, Anisa, Zahro As Sakinah, Mariyanto, dan Dase Erwin Juansah. (2023). Instrumen Tes Dan Non Tes Pada Penelitian. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 6538–6548.
- Fauzurradjak, Mohammad. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Dan Keaktifan Siswa Kelas X MIPA 2 Pada Materi Trigonometri Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Di SMA Negeri 4 Bangkalan. *Jurnal Pendidikan Lampu*, 7(1), 42–58.
- Gunawan, Ahmad, Siti Romdona, dan Silvia Senja Junista. (2024). Teknik Pengumpulan Data: Observasi, Wawancara, Dan Kuesioner. *JISESEPOL: Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi dan Politik*, 3(1), 39–47.

- Hadis no. 5994, *Shahih al-Bukhari*. (2025, 31 Agustus). Dalam aplikasi Hadits Tazkia. <https://hadits.tazkia.ac.id/hadits/bab/1:3314>
- Hamalik, Oemar. (2011). *Proses Belajar Mengajar* (Cet. ke-12). Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasbi Hasbi, Hasriadi Hasriadi, dan Nurul Hikmah Azhari. (2023). Aksiologi Perpustakaan sebagai Sumber Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam IAIN Palopo. *Kelola: Journal of Islamic Education Management*, 8(2), 135–144.
- Hidayat, Rahmat, M. Sarbini, dan Ali Maulida. (2018). Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Dalam Membentuk Kepribadian Siswa SMK Al-Bana Cilebut Bogor. *Prosiding Al Hidayah Pendidikan Agama Islam*, 1(1B), 146–157.
- Irma, Nirma, Kaharuddin, dan Muhammad Zuljalal Al Hamdany. (2024). Optimizing Aqidah and Akhlak Education: Development of e-module for 7th grade students in Islamic junior high. *Educational Journal of Learning Technology*, 1(2), 75–84.
- Kementerian Agama Republik Indonesia. (2018). *Al-Qur'an dan terjemahnya*. Bogor: Unit Percetakan Al-Qur'an.
- Khalidi, Amina, Rokia Bouzidi, dan Fahima Nader. (2023). “Gamification of E-Learning in Higher Education: A Systematic Literature Review.” *Smart Learning Environments* 10 (1), 1-31.
- Khasanah, Siti Nur, Sukirman, dan Nurul Aswar. (2024). Implementasi Model Teams Games Tournaments dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Konsepsi*, 14(1), 36–53.
- Latif, Abd. Rasyid Mohammad Abd., dan Samad. (2024). Analisis Surah At-Tahrim Ayat 6 perspektif Tafsir Al-Qur'an Al-Adzim karya Ibnu Katsir. *Al-Mizan: Journal of Islamic Studies*, 1(1), 68–89.

- Mahdalena. (2023). Pengaruh Minat Belajar, Dukungan Orang Tua Dan Lingkungan Belajar Terhadap Perilaku Belajar Siswa Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA. *Kindai*, 18(2), 332–351.
- Maisarah, Daniah, dan Fanny Fajria. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Media Pop Up Book Pada Pembelajaran Tematik Kelas V MIN 04 Aceh Besar. *Jurnal Pendidikan*, 10(2), 152–157.
- Marsyanada, Nabila, Nadila Maryam, Muhammad Rihzqy Alfahri, dan Muhammad Indra Maulana. (2023). Rekonstruksi Kehidupan Setelah Kematian. *Gunung Djati Conference Series*, 22, 234–246.
- Mujahidin, Muhammad Saekul. (2021). Surga Dan Neraka, Kekekalan Umat Manusia Di Akhirat Perspektif Al-Qur'an. *TASAMUH: Jurnal Studi Islam*, 13(1), 139–156.
- Mulyani, Srie, Achmad Ferdiansyach, Aisyah Nina Wangsa, Anti Damayanti Kosasih, Chairunissa, Dea Aldina Lestari, dan Dede Ahmad Sugandi. (2023). Inovasi Pembelajaran Digital LearningApps Kepada Guru UPTD SDN Purwamekar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(4), 97–105.
- Mutadi, H. (2023) “KKTP : Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran”, Kudus: BDK Semarang.
- Nasrullah, H. Yufi Mohammad, Yasya Fauza Wakila, dan Nurul Fatonah. (2021). Peneguhan Karakter Islam Peserta Didik Melalui Rukun Iman Dengan Metode 3P (Pemahaman, Pengalaman, Pembiasaan). *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 15(2), 484–501.
- Nirmala, Mboa, Ajito Mega, dan Theresia Timoteus. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Pada Materi Peluang Siswa Kelas VIII SMPK St. Theresia Kupang. *Journal on Education*, 6(2), 12296–12301.
- Nugroho, Muhammad Agil, Tatang Muhajang, dan Sandi Budiana. (2020) “Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran

- Matematika”, *JPPGuseda: Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 42–46.
- Nur, Muhammad Afifuddin, dan Made Saibu. (2024). Pengolahan Data. *Scientica: Jurnal Ilmiah Sains dan Teknologi*, 2(11), 163–175.
- Nurjanah. (2021). Analisis Kepuasan Konsumen Dalam Meningkatkan Pelayanan Pada Usaha Laundry Bunda. *Jurnal Mahasiswa*, 1(1), 117–128.
- Nurkholis, Hendri Raharjo, dan Toto Santi Aji. (2022). Penggunaan Learningapps Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1508–1515.
- Nurwati, Puput, Yoyok Andriyanto, dan Faiza Hawa. (2023). The Implementation of Scavenger Hunt Game to Improve Students’ Reading Comprehension Skill of Descriptive Text. *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*, 568–576.
- Nurwisah, Muhaemin, dan Andi Riawarda. (2024). Strategi Peningkatan Minat Belajar Siswa Cimpu Dalam Pelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Modul Praktek Shalat. *Kelola: Journal of Islamic Education Management*, 9(1), 68–81.
- Nusa, Putra, dan Santi. (2017). *Penelitian Kualitatif Pendidikan Agama Islam*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Observasi Kelas IX SMPN 1 Bone-Bone. (2025, 13 Januari). Bone-Bone.
- Palangi, Priscilia Indah. (2023). *Pengaruh Penerapan Metode Scavenger Hunt Games Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Bosowa School Kota Makassar*. Universitas Bosowa.
- Palangi, Priscilia Indah, Sundari Hamid, dan St. Muriati. (2023). Pengaruh Penerapan Metode Scavenger Hunt Games Terhadap Hasil Belajar IPA pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Bosowa School Makassar. *Embrio Pendidikan: Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 516–527.

- Prasetyo, Achmad Fery, Mukronim, dan Ngatho'ilah Linnaja. (2020). Konsep Pendidikan Keimanan dalam Al-Qur'an (kajian Surah Al-Hajj Ayat 22:7). *Jurnal Al-Qalam*, 3(2), 1–14.
- Prawiyogi, Anggy Giri, Tia Latifatu Sadih, Andri Purwanugraha, dan Popy Nur Elisa. (2021). Penggunaan Media Big Book Untuk Menumbuhkan Minat Membaca Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 446–452.
- Ricardo dan Rini Intansari Meilani. (2017). The impacts of students' learning interest and motivation on their learning outcomes. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 188–201.
- Rostina. (2025, 13 Januari). Wawancara oleh Al Muslikha, Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. Bone-Bone.
- Sabella, Putri. (2022). *Nilai-Nilai Pendidikan Budi Pekerti Menurut Ki Hadjar Dewantara Dalam Perspektif Pendidikan Islam*. Diploma thesis, UIN Raden Intan Lampung.
- Sadewi, A., dan M. Makhrus. (2024). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Sekolah Minoritas Muslim di SMP Negeri 26 Kabupaten Sorong Papua. *WISSEN: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 2(1), 11–25.
- Sahrul, Agustina. (2025). Peran Pendidikan Agama Islam Dalam Keluarga Dan Masyarakat. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 242–250.
- Setianingsih, Novi, Sukamto, dan Choirul Huda. (2023). Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Materi Matematika Kelas IV SD. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(4), 1279–1287.
- Shian, Fahrurrozi bin Naksi, Didin Hafidhuiddin, dan Imas Kania Rahman. (2023). Konsep Iman Kepada Hari Akhir Perspektif Imam Al-Qurthubi dalam kitab Al-Tadzkirah Bi Ahwal Al-Mauta Wa Umur Al-Akhirah. *Tawazun: Jurnal Pendidikan Islam*, 16(1), 79–90.

- Silver, Harvey F., dan Abigail L. Boutz. (2015). *Tools for conquering the Common Core: Classroom-ready techniques for targeting the ELA/literacy standards* (Ed. Matthew). Franklin Lakes, NJ: Silver Strong & Associates/Thoughtful Education Press.
- Siregar, Halimah Tusaddiyah. (2024). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 2(2), 215–226.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian: Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunny, Vindy, Fitri Siti Sundari, dan Mia Kurniasih. (2023). Penerapan Model Project Based Learning Dengan Media Konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V E di SDN Polisi 1 Kota Bogor. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 1070–1079.
- Suryati, Ai, Nina Nurmila, dan Chaerul Rahman. (2019). Konsep Ilmu dalam Al-Qur'an: Studi tafsir Surat Al-Mujadilah Ayat 11 dan Surat Shaad Ayat 29. *Al Tadabbur Jurnal Ilmu Alquran dan Tafsir*, 4(2), 217–227.
- Suryatini, Iis, dan Hasyim Asy'ari. (2022). *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti* (Ed. Miftahul Fikri, Cet. ke-1). Jakarta: Pusat Perbukuan, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan; Kementerian Pendidikan, Riset dan Teknologi.
- Syamsuddin, Naidin, Andi Arif Pamessangi, Kartini, Mustafa, Mawardi, Mardi Takwim, Urmila Rahmadani, dan Nirwana Nurdjan. (2023). Diseminasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi pada Pembelajaran Pendidikan Bahasa Arab di Pondok Pesantren As'adiyah Pengkendekan Luwu Utara. *Madaniya*, 4(2), 540-546
- Tawakal, Gazali, Muhaemin, dan Ihsan, Muhammad. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN Palopo. *REFLEKSI*, 13(1), 125–134.

- University of Chicago Library. (2024). *Scav Hunt at UChicago – Seeking Fun, Finding Tradition*. Chicago: University of Chicago Library Special Collections.
- Widiastuti, Indri, Mayong Mayong, dan Azis Azis. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Reciprocal Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Menulis Teks Berita Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Bone-Bone. *Titik Dua: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(2), 81–86.
- Wulandari, Erlis, Kurniawati, dan Arifuddin M. Arif. (2022). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keberhasilan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Al-Azhar Mandiri Palu. *Jurnal Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 1–10.
- Zaki, Muhammad Raihan, Suprih Widodo, dan Nuur Wachid Abdul Majid. (2023). Penerapan Model Project Based Learning Berbantuan Aplikasi LearningApps Terhadap Hasil Belajar Siswa kelas IX. *Al-Afkar: Journal for Islamic Studies*, 6(4), 612–631.
- Zuhri, Moh. (1992). *Tarjamah Sunan At-Tirmidzi, Jilid 4*. Semarang: CV. Asy-Syifa’.

**L
A
M
P
I
R
A
N**

Lampiran 1. Identitas Sekolah

Nama Sekolah : UPT SMPN 1 Bone-Bone
 NPSN : 40306923
 Alamat Sekolah : Jl. Andi Djemma, Kelurahan Bone-Bone, Kecamatan Bone-Bone, Kabupaten Luwu Utara
 Provinsi : Sulawesi Selatan
 Akreditasi Sekolah : A

Visi

Terwujudnya peserta didik yang berakhlak mulia, berprestasi, kreatif, dan berbudaya berlandaskan iman dan taqwa

Misi

1. Mewujudkan peserta didik yang memiliki keimanan dan ketaqwaan serta berakhlak mulia.
2. Membiasakan nilai-nilai yang berakhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari.
3. Menyelenggarakan kegiatan keagamaan sesuai agama yang dianut sehingga tercipta toleransi yang baik.
4. Melakukan pembimbingan secara periodik kepada peserta didik baik dibidang akademik maupun non akademik.
5. Mengembangkan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan untuk meningkatkan potensi peserta didik.
6. Mengembangkan budaya riset yang bertumpu pada pengembangan iptek serta kemandirian berdasarkan bakat, minat, dan potensi peserta didik.
7. Mewujudkan dan menanamkan lingkungan , budaya yang kondusif bersih dan nyaman.
8. Membangun budaya sekolah yang membelajarkan dan mendorong terwujudnya perilaku beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

c. Siklus II

No.	Coding Responden	Pernyataan Kuesioner												Skor	Persentase(%)
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
1	AF	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	40	83,33
2	AA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	75,00
3	AK	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	35	72,92
4	ADN	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	37	77,08
5	ASA	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	40	83,33
6	AS	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	47	87,92
7	ES	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	100
8	H	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	100
9	JCH	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	40	83,33
10	JS	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	75,00
11	LH	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	40	83,33
12	MRS	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	75,00
13	M	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	40	83,33
14	MK	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	40	83,33
15	MF	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	40	83,33
16	MI	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	35	72,92
17	MR	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	40	83,33
18	MA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	75,00
19	MAM	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	75,00
20	NPA	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	40	83,33
21	NA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	100
22	ND	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	43	89,58
23	NAR	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	46	95,83
24	PG	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	35	72,92
25	PS	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	75,00
26	RAP	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	30	62,50
27	ZAG	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	75,00
		Jumlah												1.064	2.216,64
		Rata-Rata												39,40	82,09
		Kategori												Sangat Baik	

Lampiran 3. Hasil Tes Belajar Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

a. Pra Siklus

No	Codi ng Res ponde n	Pernyataan Tes Hasil Belajar										Skor	Kategori	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		T u n t a s	Tid ak Tun tas
1	AF				10		10	10	10		10	50		✓
2	AA			10	10		10	10				40		✓
3	AK	10		10			10	10	10			50		✓
4	ADN		10	10		10	10		10	10		60		✓
5	ASA	10									10	20		✓
6	AS	10	10	10	10		10		10	10	10	80	✓	
7	ES					10					10	20		✓
8	H	10	10	10	10	10			10	10	10	80	✓	
9	JCH	10	10	10		10					10	50		✓
10	JS	10	10								10	30		
11	LH	10	10	10	10	10	10	10			10	80	✓	
12	MRS	10	10			10				10	10	50		✓
13	M	10	10	10	10	10	10			10	10	80	✓	
14	MK		10	10	10	10	10	10	10	10	10	90	✓	
15	MF				10			10	10		10	40		✓
16	MI	10	10	10			10					40		✓
17	MR					10					10	20		✓
18	MA	10				10					10	30		✓
19	MA M				10	10			10	10	10	50		✓
20	NPA	10	10	10		10	10	10	10	10	10	90	✓	
21	NA		10	10		10	10				10	50		✓
22	ND		10	10	10	10	10	10	10		10	80	✓	
23	NAR		10	10	10	10	10		10	10	10	80	✓	
24	PG				10		10	10		10		40		✓
25	PS				10	10					10	30		✓
26	RAP	10	10					10		10		40		✓
27	ZAG	10	10		10						10	40		✓
Jumlah												1.520		
Rata-Rata												56,30		
Kategori												Cukup		
Ketuntasan												26,92%		
Kategori												Kurang		

b. Siklus I

No	Codi ng Respo nde n	Pernyataan Tes Hasil Belajar										Skor	Kategori	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		T u n t a s	Tid ak Tun tas
1	AF		10	10	10			10	10	10	10	70		✓
2	AA	10	10		10	10		10	10	10	10	80	✓	
3	AK	10	10	10		10	10			10	10	70		✓
4	ADN	10	10	10		10	10		10	10	10	80	✓	
5	ASA		10	10	10		10		10	10	10	70		✓
6	AS	10	10	10	10		10	10	10	10		80	✓	
7	ES	10		10	10		10		10	10		60		✓
8	H	10	10	10	10	10	10	10		10	10	90	✓	
9	JCH	10	10	10	10	10	10			10	10	80	✓	
10	JS	10	10	10	10	10	10		10	10	10	90	✓	
11	LH	10	10	10	10		10	10	10	10	10	90	✓	
12	MRS	10			10	10		10	10	10		60		✓
13	M	10	10	10	10	10	10		10	10	10	90	✓	
14	MK	10	10	10	10	10	10		10	10	10	90	✓	
15	MF	10	10			10	10	10	10	10	10	80	✓	
16	MI	10	10			10	10	10	10	10		70		✓
17	MR	10	10			10	10	10	10	10		70		✓
18	MA	10	10		10	10			10			50		✓
19	MA M	10	10	10	10			10	10	10	10	80	✓	
20	NPA	10	10		10	10	10	10	10	10	10	90	✓	
21	NA	10	10		10	10	10	10	10	10		80	✓	
22	ND	10	10	10	10	10	10		10	10	10	90	✓	
23	NAR	10	10	10	10		10	10	10	10	10	90	✓	
24	PG	10	10		10	10	10	10	10			70		✓
25	PS	10			10	10	10		10	10	10	70		✓
26	RAP	10	10		10	10	10					50		✓
27	ZAG	10	10			10	10		10	10	10	80	✓	
Jumlah												2.070		
Rata-Rata												76,67		
Kategori												Baik		
Ketuntasan												59,25%		
Kategori												Cukup		

c. Siklus II

No .	Codi ng Resp onde n	Pernyataan Tes Hasil Belajar										Skor	Kategori	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		Tu nta s	Ti da k Tu nt as
1	AF	10	10	10	10	10		10		10	10	80	✓	
2	AA	10		10	10	10	10	10	10	10		80	✓	
3	AK	10	10	10	10		10	10	10	10		80	✓	
4	ADN	10	10	10	10		10	10	10	10	10	90	✓	
5	ASA	10	10		10	10	10	10	10	10		80	✓	
6	AS	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100	✓	
7	ES	10	10	10	10		10		10	10	10	80	✓	
8	H	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100	✓	
9	JCH	10		10	10	10		10	10	10	10	80	✓	
10	JS	10	10	10	10		10	10	10	10	10	100	✓	
11	LH	10	10	10	10		10	10	10	10	10	100	✓	
12	MRS	10	10	10	10			10	10	10	10	80	✓	
13	M	10	10	10			10	10	10	10	10	80	✓	
14	MK	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100	✓	
15	MF	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100	✓	
16	MI	10	10	10				10	10	10	10	70		✓
17	MR	10	10		10	10	10		10	10	10	80	✓	
18	MA	10	10	10	10			10	10	10	10	80	✓	
19	MA M	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100	✓	
20	NPA	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100	✓	
21	NA	10	10	10		10	10		10	10	10	80	✓	
22	ND	10	10	10	10		10	10	10	10	10	90	✓	
23	NAR	10		10	10	10	10	10	10	10	10	90	✓	
24	PG	10			10	10	10	10	10	10	10	80	✓	
25	PS	10	10	10			10	10	10	10	10	80	✓	
26	RAP	10	10			10		10	10	10	10	70		✓
27	ZAG	10	10		10		10	10	10	10	10	80	✓	
Jumlah												2.310		
Rata-Rata												85,55		
Kategori												Sangat Baik		
Ketuntasan												92,59%		
Kategori												Sangat Baik		



INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Nama	: Al Muslikha
Satuan Pendidikan	: UPT SMP Negeri 1 Bone-Bone
Tahun Penyusunan	: Tahun 2025
Mata Pelajaran	: Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Kelas/Fase/Semester	: IX / D / I (Ganjil)
Alokasi Waktu	: 8 x 40 Menit

B. KOMPETENSI AWAL

- Peserta didik diharapkan telah memiliki pengetahuan dasar tentang rukun iman, termasuk bahwa iman kepada hari akhir merupakan salah satu rukun iman yang wajib diyakini
- Peserta didik diharapkan terbiasa dengan membaca Al-Qur'an dan hadis sebagai sumber utama ajaran Islam
- Peserta didik memiliki pemahaman dasar tentang konsep perbuatan baik dan buruk, serta konsep pembalasan atas perbuatan manusia di dunia

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang maha Esa, dan berakhlak mulia, mandiri, bernalar kritis, kreatif, bergotong-royong, dan berkebinekaan global.

D. SARANA DAN PRASARANA

- Smartphone/gawai peserta didik
- Akses internet
- Media permainan digital berbasis *LearningApps*
- Buku teks PAI & BP Kelas IX

E. TARGET PESERTA DIDIK

- Siswa kelas IX dengan tingkat pemahaman yang heterogen
- Memiliki keterampilan dasar dalam penggunaan media digital
- Memahami konsep rukun iman khususnya iman kepada hari akhir

F. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

- Pembelajaran langsung (*Direct Instruction*)
- Pembelajaran berbasis multimedia (*LearningApps*)
- Pembelajaran kooperatif (Kelompok dan Diskusi)
- *Scavenger Hunt Digital*

KOMPETENSI INTI

- Setelah mempelajari materi ini, peserta didik diharapkan mampu mendeskripsikan pengertian iman dan dalil naqli iman kepada hari akhir.
- Mengidentifikasi macam-macam nama kiamat.
- Mendeskripsikan gambaran peristiwa kiamat kubra dan kiamat sugra.
- Mengklasifikasikan kehidupan yang dialami manusia setelah hari kiamat.
- Memahami perjalanan kehidupan yang dialami manusia setelah hari kiamat, sehingga meyakini akan datangnya hari akhir.
- Berperilaku mawas diri sebagai bentuk keimanan kepada Hari Akhir.

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Mendeskripsikan pengertian iman kepada hari akhir
- Mampu menyimpulkan makna dalil naqlinya dengan benar
- Meyakini akan datangnya hari akhir
- Mengidentifikasi macam-macam nama hari kiamat dengan benar
- Mengaitkan contoh kejadian kehidupan sehari-hari dengan tanda kiamat sugra
- Mendeskripsikan gambaran peristiwa kiamat kubra dalam Al-Qur'an dengan benar
- Menjelaskan tanda-tanda sebelum datangnya kiamat berdasarkan Al Q ur'an dan Hadis

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Iman kepada hari akhir
- Kiamat sugra dan kiamat kubra
- Rangkaian peristiwa kehidupan akhirat
- Perilaku mawas diri dan berintegritas

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Mengapa kita perlu beriman kepada Hari Akhir?
- Apa perbedaan kiamat sugra dan kiamat kubra?
- Bagaimana sikap mawas diri dapat menjadi cerminan keimanan kepada Hari Akhir?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Materi : Meyakini Hari Akhir dengan Mawas Diri

PERTEMUAN KE 1

Materi : Pengertian dan Dalil Iman Kepada Hari Akhir

Kegiatan Pendahuluan

- Guru membuka pembelajaran dengan salam.

- Guru mengajak peserta didik berdoa sebelum memulai pembelajaran.
- Guru melakukan absensi peserta didik.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan gambaran umum kegiatan yang akan dilakukan.

Kegiatan Inti

- Guru memaparkan materi pembelajaran (materi dilihat pada lampiran)
- Peserta didik merangkum materi pembelajaran
- Guru menjelaskan bahwa pembelajaran akan dilanjutkan dengan aktivitas *scavenger hunt digital* berbasis *learningapps*
- Guru menjelaskan pengertian *scavenger hunt digital*, aturan permainan, mekanisme pengerjaan tugas, serta sistem penilaian dan pemberian hadiah.
- Guru membagi peserta didik ke dalam 4 kelompok secara heterogen untuk mendorong kerja sama, diskusi, dan keterlibatan aktif.
- Setiap kelompok mempelajari bahan bacaan dan mendiskusikannya bersama.
- Guru menerapkan pembelajaran menggunakan metode *scavenger hunt digital* berbasis *learningapps*

Kegiatan Penutup

- Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran
- Guru menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya
- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa

PERTEMUAN KE 2

Materi : Kiamat Sugra dan Kiamat Kubra

Kegiatan Pendahuluan

- Guru membuka dengan salam
- Guru melanjutkan dengan berdoa bersama-sama sebelum memulai pembelajaran
- Guru melakukan absensi
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

Kegiatan Inti

- Guru memaparkan materi pembelajaran
- Peserta didik membuat rangkuman tentang materi pembelajaran
- Guru melakukan sesi tanya jawab

- Peserta didik duduk bersama teman kelompok yang telah dibagi di pertemuan sebelumnya, untuk berdiskusi bahan bacaan dan menyelesaikan tantangan permainan digital (*scavenger hunt digital* berbasis *learningapps*)

Kegiatan Penutup

- Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran
- Guru membagikan lembar kuesioner dan lembar tes hasil belajar peserta didik
- Peserta didik mengisi lembar tersebut
- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa

E. ASESMEN

Asesmen pengetahuan, menggunakan metode *scavenger hunt* digital berbasis *learningapps* (soal-soal dalam bentuk permainan)

F. REFLEKSI

- Bagi Peserta Didik: Apakah saya sudah benar-benar yakin bahwa kehidupan dunia sementara? Bagaimana cara saya melatih diri untuk lebih mawas diri?
- Bagi Guru: Apakah Scavenger Hunt Digital mampu meningkatkan antusiasme siswa? Bagian mana dari pembelajaran yang paling efektif/kurang efektif untuk pertemuan selanjutnya?

Mengetahui
Kepala Sekolah,



Anwar Sadat, S.Pd., M.Pd.
NIP 198302262014061003

Bone-Bone, 29 September 2025

Mahasiswa,



Al Muslikha
NIM 2202010005

LAMPIRAN

A. Materi

1. Pengertian dan dalil iman kepada hari akhir

a. Pengertian iman kepada hari akhir

Kata iman berasal dari bahasa Arab yaitu amanu yang secara harfiah berarti percaya atau meyakini dengan sepenuh hati. Dalam pengertian secara syar'i, menurut Imam Nawawi, iman tidak hanya sebatas keyakinan dalam hati, tetapi juga mencakup pengakuan secara lisan dan pembuktian melalui amal perbuatan. Artinya, seseorang yang beriman tidak hanya cukup meyakini kebenaran agama di dalam hatinya, namun juga harus membuktikannya melalui perilaku dan tindakan nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu pilar penting dalam rukun iman adalah iman kepada hari akhir, yang menempati urutan keenam dari enam rukun iman. Beriman kepada hari akhir berarti meyakini bahwa kehidupan di dunia ini bersifat sementara dan akan berakhir pada waktunya. Menurut Shian, Hafidudin, dan Rahman, iman kepada hari akhir adalah keyakinan dalam hati tentang adanya kehidupan setelah kematian, dimulai dari berakhirnya dunia, melewati alam barzakh, hingga hari kebangkitan. Semua makhluk akan mempertanggungjawabkan amalnya dan berakhir di surga atau neraka. Keyakinan ini harus dibuktikan dengan perbuatan nyata sebagai wujud dari apa yang diyakini.

Dalam Al-Qur'an, hari akhir disebut dengan berbagai istilah yang mencerminkan betapa dahsyat dan pentingnya hari tersebut. Istilah-istilah ini bukanlah sekadar sinonim, melainkan masing-masing memiliki makna khusus yang menggambarkan sisi berbeda dari peristiwa hari akhir. Beberapa nama lain dari hari akhir yang disebut dalam Al-Qur'an antara lain:

- 1) *al-Waqi'ah* – hari yang pasti terjadi dan tidak bisa dielakkan
- 2) *al-Haqqah* – hari yang nyata dan benar adanya
- 3) *at-Tammah* – bencana besar yang menghancurkan secara menyeluruh
- 4) *al-Azifah* – hari yang waktunya sudah sangat dekat
- 5) *al-Qari'ah* – hari yang mengguncang dan menggetarkan hati
- 6) *az-Zalzalah* – hari ketika bumi mengalami guncangan hebat
- 7) *Yaumul Qiyamah* – hari dibangkitkannya manusia dari kubur
- 8) *Yaumud-Din* – hari di mana segala amal dibalas dan diadili
- 9) *Yaumul-'Azhim* – hari yang sangat besar dan penuh keagungan
- 10) *Yaumus-Sa'ah* – hari yang datang secara cepat dan mengejutkan
- 11) *Yaumul-Hasrah* – hari di mana orang-orang merasa menyesal

- 12) *Yaumul-Hisab* – hari diperhitungkannya semua amal perbuatan
- 13) *Yaumul-Jaza'* – hari pembalasan atas segala amal baik maupun buruk
- 14) *Yaumul-Fashl* – hari pemisahan antara kebenaran dan kebatilan
- 15) *Yaumul-Taghabun* – hari ketika kerugian nyata terlihat, dan kesalahan disadari
- 16) *Yaumul-Wa'id* – hari ketika ancaman Allah Swt. terhadap orang-orang durhaka diwujudkan

Setiap istilah tersebut mengandung pesan mendalam dan menjadi peringatan bagi manusia agar tidak lalai dan senantiasa bersiap menghadapi kehidupan setelah kematian.

b. Dalil iman kepada hari akhir

Seseorang yang meyakini adanya hari akhir akan terdorong untuk melakukan perbuatan baik, karena amal saleh biasanya dilakukan dengan harapan memperoleh kebahagiaan di akhirat. Maka dari itu, sebagai orang beriman, kita wajib meyakini bahwa hari akhir benar-benar akan terjadi, sebagaimana ditegaskan dalam firman Allah Swt. QS. Al-Hajj/22:7:

وَأَنَّ السَّاعَةَ آتِيَةٌ لَا رَيْبَ فِيهَا وَأَنَّ اللَّهَ يَبْعَثُ مَنْ فِي الْقُبُورِ ﴿٧﴾

Terjemahnya:

“Dan sungguh, (hari) Kiamat itu pasti datang, tidak ada keraguan padanya; dan sungguh, Allah akan membangkitkan siapa pun yang di dalam kubur”.

Melalui ayat tersebut, Allah Swt. menegaskan bahwa hari kiamat atau hari akhir adalah suatu kepastian yang tidak dapat diragukan. Dalam ayat itu juga disebutkan bahwa seluruh manusia yang telah meninggal akan dibangkitkan kembali. Pesan yang terkandung di dalamnya menjadi peringatan bagi umat manusia agar senantiasa mempersiapkan diri, dengan memperkuat iman dan memperbanyak amal saleh. Sebab, kehidupan akhirat adalah kenyataan mutlak yang menjadi tempat di mana setiap amal perbuatan akan dipertanggungjawabkan sepenuhnya.

Salah satu hadis yang menunjukkan pentingnya iman kepada hari akhir menjelaskan adanya hubungan erat antara peningkatan kualitas kesalehan seseorang dengan kuatnya keyakinan kepada Allah Swt. dan hari akhir.

حَدَّثَنَا إِبْرَاهِيمُ بْنُ سَعْدٍ عَنْ ابْنِ شِهَابٍ عَنْ أَبِي سَلَمَةَ عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ مَنْ كَانَ يُؤْمِنُ بِاللَّهِ وَالْيَوْمِ الْآخِرِ فَلْيُكُلْ خَيْرًا أَوْ لِيَصُمْتُ وَمَنْ كَانَ يُؤْمِنُ بِاللَّهِ وَالْيَوْمِ الْآخِرِ فَلَا يُؤْذِ جَارَهُ وَمَنْ كَانَ يُؤْمِنُ بِاللَّهِ وَالْيَوْمِ الْآخِرِ فَلْيُكْرِمْ ضَيْفَهُ. (رواه البخاري)

Artinya: *“Telah menceritakan kepada kami Ibrahim bin Sa'd dari Ibnu Syihab dari Abu Salamah dari Abu Hurairah radliallahu 'anhu dia berkata; Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam bersabda: “Barangsiapa beriman kepada Allah dan hari akhir hendaknya ia berkata baik atau diam, dan barangsiapa beriman kepada Allah dan hari Akhir, janganlah ia menyakiti tetangganya, dan barang siapa beriman kepada Allah dan hari Akhir, hendaknya ia memuliakan tamunya”.* (HR. Al-Bukhari)

Hadis diatas mengajarkan tentang hal penting yang mendorong umat Islam untuk saling menghormati dan menghargai orang lain dalam kehidupan sehari-hari. Mulai dari hal-hal kecil yang dekat dan sederhana, seperti berbicara dengan sopan, menjaga hubungan baik dengan tetangga, dan menjadi tuan rumah yang baik. Semua itu terkait dengan seberapa kuat keimanan kepada Allah Swt. dan keyakinan akan kehidupan setelah mati.

2. Kiamat sugra dan kiamat kubra

a. Kiamat sugra

Kiamat sugra, atau yang sering disebut sebagai kiamat kecil, adalah peristiwa yang menandakan berakhirnya kehidupan sebagian makhluk hidup di dunia ini. Setiap makhluk yang hidup pasti akan mengalami kematian, dan bagi yang masih hidup, hal ini menjadi pelajaran penting bahwa kematian adalah bagian dari takdir yang akan dialami oleh setiap individu. Menurut Al-Ghazali, kiamat sugra merujuk pada kematian seseorang sebagai individu. Setelah seseorang meninggal, jiwa mereka akan berada di alam yang disebut Barzakh, menunggu datangnya kiamat kubra (kiamat besar). Beberapa peristiwa yang termasuk dalam kiamat sugra antara lain:

1) Peristiwa kematian

Peristiwa kematian sebagai bagian dari kiamat kecil telah sering kita saksikan dalam kehidupan sehari-hari. Allah Swt. telah mengisyaratkan bahwa setiap makhluk hidup yang memiliki nyawa di dunia ini pada akhirnya akan kembali kepada-Nya. Kematian merupakan bagian tak terelakkan dari kehidupan dan menjadi pengingat bagi kita bahwa segala yang hidup di dunia ini memiliki batas waktu. Setiap individu akan merasakan kematian, yang merupakan suatu keniscayaan dalam siklus kehidupan. Dengan demikian, kematian mengajarkan kita tentang kefanaan dunia dan pentingnya mempersiapkan diri untuk kehidupan setelah mati.

2) Bencana alam

Bencana alam seperti gempa bumi, tsunami, banjir, dan letusan gunung merupakan bentuk kiamat kecil yang bisa terjadi kapan saja dan membawa dampak besar bagi manusia. Peristiwa ini menjadi pengingat dari Allah Swt. bahwa dunia bersifat sementara dan dapat hancur sewaktu-waktu. Bencana alam mencerminkan kekuasaan Allah dan mengingatkan manusia akan pentingnya kesiapan menghadapi akhirat.

b. Kiamat kubra

Kiamat Kubra merupakan peristiwa kehancuran alam semesta beserta seluruh isinya, termasuk kematian semua makhluk-Nya, kecuali yang Allah kehendaki. Kehidupan manusia di dunia ini akan digantikan dengan kehidupan di alam akhirat. Meskipun kiamat kubra belum terjadi, sebagai umat Islam diwajibkan untuk meyakini kedatangannya, karena Allah Swt. telah menjanjikan peristiwa tersebut.

Menurut Al-Ghazali, kiamat kubra adalah peristiwa besar di mana manusia dibangkitkan dari kematian untuk mempertanggungjawabkan amal dan perbuatan mereka selama hidup di dunia. Peristiwa ini diawali dengan meniup sangkakala pertama yang disertai dengan kehancuran alam semesta. Meskipun peristiwa kiamat kubra tidak dapat digambarkan secara rinci, gambaran umum mengenai kejadian tersebut dapat ditemukan dalam Al-Qur'an. Allah Swt. tidak memberikan penjelasan mengenai waktu terjadinya kiamat kubra, namun hanya menggambarkan peristiwa tersebut melalui wahyu-Nya:

- 1) Malaikat Israfil akan meniup sangkakala untuk pertama kalinya, yang menandai awal dari kehancuran, di mana seluruh makhluk hidup akan meninggal.
- 2) Langit akan terbelah sebagai tanda dimulainya kehancuran besar.
- 3) Manusia akan berada dalam keadaan panik dan kebingungan, bagaikan serangga kecil yang beterbangan tanpa arah, sementara gunung-gunung hancur dan tersebar.
- 4) Akan terjadi guncangan dahsyat di bumi, hingga bumi mengeluarkan segala beban yang dikandungnya.
- 5) Langit akan terpecah, dan permukaan bumi akan diratakan tanpa tersisa bentuk aslinya.
- 6) Bintang-bintang akan berjatuhan, langit terbelah, lautan meluap melampaui batasnya, dan kuburan akan terbuka, menandai kebangkitan manusia dari kematian.
- 7) Matahari akan digulung, bintang-bintang runtuh, gunung-gunung dihancurkan, dan air laut meluap hebat.
- 8) Manusia akan terperangah dalam ketakutan, cahaya bulan akan menghilang, dan matahari serta bulan akan digabungkan.
- 9) Bumi dan gunung-gunung akan mengalami guncangan hebat, dan gunung-gunung tersebut akan terangkat dan beterbangan.

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Nama	: Al Muslikha
Satuan Pendidikan	: UPT SMP Negeri 1 Bone-Bone
Tahun Penyusunan	: Tahun 2025
Mata Pelajaran	: Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Kelas/Fase/Semester	: IX / D / I (Ganjil)
Alokasi Waktu	: 8 x 40 Menit

B. KOMPETENSI AWAL

- Peserta didik diharapkan telah memiliki pengetahuan dasar tentang rukun iman, termasuk bahwa iman kepada hari akhir merupakan salah satu rukun iman yang wajib diyakini
- Peserta didik diharapkan terbiasa dengan membaca Al-Qur'an dan hadis sebagai sumber utama ajaran Islam
- Peserta didik memiliki pemahaman dasar tentang konsep perbuatan baik dan buruk, serta konsep pembalasan atas perbuatan manusia di dunia

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang maha Esa, dan berakhlak mulia, mandiri, bernalar kritis, kreatif, bergotong-royong, dan berkebinekaan global.

D. SARANA DAN PRASARANA

- Smartphone/gawai peserta didik
- Akses internet
- Media permainan digital berbasis *LearningApps*
- Buku teks PAI & BP Kelas IX

E. TARGET PESERTA DIDIK

- Siswa kelas IX dengan tingkat pemahaman yang heterogen
- Memiliki keterampilan dasar dalam penggunaan media digital
- Memahami konsep rukun iman khususnya iman kepada hari akhir

F. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

- Pembelajaran langsung (*Direct Instruction*)
- Pembelajaran berbasis multimedia (*LearningApps*)
- Pembelajaran kooperatif (Kelompok dan Diskusi)
- *Scavenger Hunt Digital*

KOMPETENSI INTI

- Setelah mempelajari materi ini, peserta didik diharapkan mampu mendeskripsikan pengertian iman dan dalil naqli iman kepada hari akhir.
- Mengidentifikasi macam-macam nama kiamat.
- Mendeskripsikan gambaran peristiwa kiamat kubra dan kiamat sugra.
- Mengklasifikasikan kehidupan yang dialami manusia setelah hari kiamat.
- Memahami perjalanan kehidupan yang dialami manusia setelah hari kiamat, sehingga meyakini akan datangnya hari akhir.
- Berperilaku mawas diri sebagai bentuk keimanan kepada Hari Akhir.

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Mengklasifikasikan kehidupan yang dialami manusia setelah hari kiamat
- Menjelaskan perjalanan kehidupan yang dialami manusia setelah kiamat
- Terbiasa berperilaku mawas diri dalam setiap perbuatan sebagai implementasi pemahaman iman kepada hari akhir
- Menunjukkan perilaku mawas diri sebagai bentuk keimanan kepada hari akhir

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Iman kepada hari akhir
- Kiamat sugra dan kiamat kubra
- Rangkaian peristiwa kehidupan akhirat
- Perilaku mawas diri dan berintegritas

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Mengapa kita perlu beriman kepada Hari Akhir?
- Apa perbedaan kiamat sugra dan kiamat kubra?
- Bagaimana sikap mawas diri dapat menjadi cerminan keimanan kepada Hari Akhir?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Materi : Meyakini Hari Akhir dengan Mawas Diri

PERTEMUAN KE 1

Materi : Rangkaian Peristiwa Kehidupan di Akhirat

Kegiatan Pendahuluan

- Guru membuka dengan salam
- Guru melanjutkan dengan berdoa bersama-sama sebelum memulai pembelajaran
- Guru melakukan absensi
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

Kegiatan Inti

- Guru memaparkan materi pembelajaran
- Peserta didik membuat rangkuman tentang materi pembelajaran
- Guru melakukan sesi tanya jawab
- Peserta didik duduk bersama teman kelompok yang telah dibagi di pertemuan sebelumnya, untuk berdiskusi bahan bacaan dan menyelesaikan tantangan permainan digital (*scavenger hunt digital* berbasis *learningapps*)

Kegiatan Penutup

- Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran
- Guru menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya
- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa

PERTEMUAN KE 2

Materi : Mawas Diri Sebagai Hikmah dari Iman kepada Hari Akhir

Kegiatan Pendahuluan

- Guru membuka dengan salam
- Guru melanjutkan dengan berdoa bersama-sama sebelum memulai pembelajaran
- Guru melakukan absensi
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

Kegiatan Inti

- Guru memaparkan materi pembelajaran
- Peserta didik duduk bersama teman kelompok yang telah dibagi di pertemuan sebelumnya, untuk berdiskusi bahan bacaan dan menyelesaikan tantangan permainan digital (*scavenger hunt digital* berbasis *learningapps*)
- Peserta didik mendiskusikan jawaban dan hasil temuan dalam kelompok
- Satu perwakilan dari kelompok menjelaskan hasil diskusi

Kegiatan Penutup

- Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran
- Guru membagikan lembar kuesioner dan lembar tes hasil belajar peserta didik
- Peserta didik mengisi lembar tersebut
- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa

E. ASESMEN

Asesmen pengetahuan, menggunakan metode *scavenger hunt* digital berbasis *learningapps* (soal-soal dalam bentuk permainan)

F. REFLEKSI

- Bagi Peserta Didik: Apakah saya sudah benar-benar yakin bahwa kehidupan dunia sementara? Bagaimana cara saya melatih diri untuk lebih mawas diri?
- Bagi Guru: Apakah Scavenger Hunt Digital mampu meningkatkan antusiasme siswa? Bagian mana dari pembelajaran yang paling efektif/kurang efektif untuk pertemuan selanjutnya?

Mengetahui
Kepala Sekolah,



Anwar Sadat, S.Pd., M.Pd.
NIP 198302262014061003

Bone-Bone, 29 September 2025
Mahasiswa,



Al Muslikha
NIM 2202010005

LAMPIRAN

A. Materi

1. Rangkaian peristiwa kehidupan di akhirat

Setelah terjadinya peristiwa kiamat, seluruh umat manusia akan mengalami kematian dan memasuki fase kehidupan selanjutnya di alam akhirat. Tahapan kehidupan tersebut meliputi:

a. Yaumul Barzakh (Alam Barzakh)

Setelah meninggal, ruh manusia memasuki fase Yaumul Barzakh atau alam kubur, bukan langsung ke akhirat. Di fase ini, ia akan ditanya oleh Malaikat Munkar dan Nakir mengenai keyakinan dan keimanannya semasa hidup. Alam Barzakh menjadi tempat tinggal sementara hingga Malaikat Israfil meniup sangkakala pertama sebagai tanda dimulainya Kiamat Kubra.

b. Yaumul Ba'ats

Setelah Malaikat Israfil meniup sangkakala pertama, seluruh alam semesta akan mengalami kehancuran total, dan seluruh makhluk hidup akan mengalami kematian. Peristiwa ini dikenal sebagai Yaumul Ba'ats atau hari kebangkitan. Selanjutnya, pada waktu yang telah ditentukan oleh Allah Swt., sangkakala akan ditiup untuk kedua kalinya. Tiupan kedua ini menandai dimulainya kebangkitan seluruh makhluk dari kematian untuk menjalani fase kehidupan berikutnya, yaitu menuju pengadilan di akhirat.

c. Yaumul Mahsyar

Setelah kebangkitan, seluruh manusia dikumpulkan di Padang Mahsyar sebuah tempat luas, tandus, dan kering. Matahari saat itu sangat dekat, hanya sejengkal dari kepala, menyebabkan panas yang menyiksa, terutama bagi orang kafir dan musyrik. Namun, orang-orang beriman akan mendapat perlindungan dari Allah Swt. Di tempat ini, setiap amal manusia diperiksa, dengan dua malaikat mendampingi yaitu satu sebagai pengiring ke pengadilan, dan satu lagi sebagai saksi amal perbuatan.

d. Yaumul Hisāb

Setiap amal perbuatan manusia akan diperhitungkan pada Yaumul Hisāb, yaitu hari perhitungan amal. Hal ini sebagaimana dijelaskan dalam firman Allah Swt. QS. Al-Ghasyiyah/88:25–26:

﴿٢٥﴾ ثُمَّ إِنَّ عَلَيْنَا حِسَابَهُمْ ۖ ﴿٢٦﴾

Terjemahnya:

25. “Sungguh, kepada Kami-lah mereka kembali, 26. Kemudian sesungguhnya (kewajiban) Kami-lah membuat perhitungan atas mereka”.

Pada saat proses hisab berlangsung, manusia akan dikelompokkan menjadi dua golongan, yakni mereka yang memperoleh hisab yang ringan dan mereka yang mengalami hisab yang berat.

e. Yaumul Mīzān

Setelah Yaumul Hisab, seluruh manusia akan berbaris dan menantikan tibanya Yaumul Mīzān, yaitu hari penimbangan amal. Pada tahap ini, seluruh amal perbuatan manusia selama di dunia akan ditimbang, baik yang baik maupun yang buruk. Apabila timbangan amal kebbaikannya lebih berat, maka ia akan memperoleh keselamatan dan kebahagiaan akhirat. Sebaliknya, jika amal keburukannya lebih berat, maka ia akan menghadapi kesengsaraan dan kecelakaan sebagai akibat dari perbuatannya sendiri.

f. Yaumul Jazā

Tahapan berikutnya setelah kematian dalam ajaran Islam disebut Yaumul Jazā, atau hari pembalasan, di mana setiap individu akan mendapatkan balasan sesuai dengan amal perbuatannya selama hidup. Salah satu gambaran pembalasan ini adalah melalui penyeberangan jembatan shirāt al-mustaqīm, yang digambarkan sangat sempit dan tipis lebih halus dari rambut dan lebih tajam dari pedang. Mereka yang amal baiknya lebih berat akan dengan mudah menyeberangi jembatan ini dan mencapai surga. Sebaliknya, bagi mereka yang lebih banyak melakukan keburukan, mereka akan kesulitan menyeberangi jembatan tersebut dan akan terjatuh ke dalam neraka, sebagai balasan atas perbuatan mereka selama hidup di dunia.

g. Surga dan Neraka

Kehidupan setelah kematian yang terakhir adalah tinggal di surga atau neraka. Surga merupakan tempat yang paling indah dan sempurna, di mana tidak ada kesedihan, penderitaan, atau kesengsaraan. Surga diciptakan oleh Allah Swt. bagi hamba-Nya yang beramal saleh dan memiliki hati yang bersih. Sebaliknya, neraka adalah tempat yang paling buruk, dipenuhi dengan siksaan, penderitaan, dan kesengsaraan. Orang-orang yang melakukan keburukan selama hidup di dunia akan tinggal di neraka sebagai balasan atas perbuatan buruk mereka.

a) Surga

Surga, dalam bahasa Arab disebut al-Jannah, yang berarti taman atau kebun yang subur. Surga adalah tempat kehidupan abadi yang penuh dengan kenikmatan dan kebahagiaan. Menurut Ibnul Qayyim al-Jauziyyah, surga adalah suatu tempat yang penuh dengan segala bentuk kenikmatan dan kebahagiaan. Surga mencakup segala hal yang menyenangkan, baik dari segi fisik maupun batin. Di sana, setiap penghuninya akan merasakan kebahagiaan tanpa akhir, kenikmatan yang tiada banding, serta kedamaian yang menyejukkan hati dan mata. Surga

bukan hanya sekadar tempat, tetapi sebuah negeri penuh kedamaian dan kebahagiaan abadi yang diberikan kepada mereka yang beramal saleh selama hidup di dunia.

Allah Swt. telah menyiapkan surga sebagai tempat balasan yang indah bagi makhluk-Nya yang senantiasa melakukan amal kebaikan selama hidup di dunia. Surga tersebut diberikan sebagai ganjaran atas ketakwaan, keikhlasan, dan ketaatan kepada Allah. Dalam ajaran Islam, terdapat berbagai nama surga yang mencerminkan tingkatan dan keistimewaan masing-masing, seperti Surga Firdaus, ‘Adn, Ma’wa, Na’im, Khuld, Darus Salam, Darus Muqamah, Darul Akhirah, Husnul Ma’ab, dan Husnā. Masing-masing surga memiliki kenikmatan dan keindahan tersendiri, yang tidak dapat dibandingkan dengan kenikmatan dunia mana pun, sebagai wujud kasih sayang Allah Swt. kepada hamba-hamba-Nya yang beriman dan beramal saleh.

b) Neraka

Secara etimologis, istilah neraka berasal dari bahasa Arab al-nār, yang memiliki arti panas atau api. Sementara itu, secara terminologis, al-nār merujuk pada suatu tempat yang digambarkan penuh kengerian dan penderitaan, yang telah disiapkan oleh Allah Swt. sebagai balasan bagi mereka yang melakukan banyak dosa dan perbuatan jahat selama hidup di dunia.

Allah Swt. menetapkan keberadaan neraka sebagai tempat hukuman bagi makhluk yang selama hidupnya tenggelam dalam perbuatan dosa dan maksiat tanpa taubat. Neraka ini bukan sekadar simbol balasan, tetapi benar-benar merupakan tempat nyata yang penuh penderitaan dan azab. Dalam ajaran Islam, Allah Swt. telah menamai neraka dengan beberapa sebutan, yang masing-masing mencerminkan tingkatan siksa dan jenis hukuman yang diberikan di dalamnya. Beberapa di antaranya adalah Neraka Jahannam, Lazha, Huthamah, Sa’ir, Saqar, Jahim, dan Hawiyah. Setiap nama tersebut mengandung makna tersendiri dan ditujukan bagi golongan tertentu yang berdosa, sesuai dengan tingkat kesalahan dan penolakannya terhadap kebenaran selama hidup di dunia.

2. Mawas diri sebagai hikmah dari iman kepada hari akhir

Sebagaimana Allah Swt. akan memberikan balasan kepada setiap hamba sesuai dengan amal perbuatannya selama hidup di dunia. Keyakinan bahwa setiap tindakan baik maupun buruk akan dipertanggungjawabkan di hadapan Allah Swt. di akhirat merupakan prinsip utama dalam ajaran Islam. Oleh karena itu, penting bagi setiap individu untuk mempertimbangkan secara matang segala bentuk perilaku dan keputusan yang diambil dalam kehidupan sehari-hari. Setiap perbuatan harus dikalkulasi dengan kesadaran bahwa semuanya akan melalui pengadilan Ilahi, sehingga sikap kehati-hatian dan kewaspadaan (mawas diri) perlu ditanamkan dalam diri.

Sebagai seorang mukmin yang meyakini adanya hari akhir, sudah selayaknya setiap individu membiasakan diri untuk menjauhi segala bentuk kemaksiatan serta kebiasaan buruk yang pernah dilakukan. Sikap mawas diri menjadi salah satu indikator dari keimanan kepada Allah Swt. dan keyakinan terhadap kehidupan akhirat. Mawas diri sendiri dapat dimaknai sebagai kemampuan seseorang untuk mengontrol perilaku sosialnya di tengah kehidupan masyarakat, serta menyesuaikan diri dengan nilai-nilai budaya, norma, dan lingkungan sosial yang berlaku.

Lebih jauh, sikap mawas diri menuntut seseorang untuk senantiasa berhati-hati dan waspada terhadap potensi negatif dari suatu tindakan. Sikap ini tercermin dalam perilaku yang menunjukkan ketakwaan kepada Allah Swt., menjauhkan diri dari sifat sombong, meninggalkan perbuatan tercela, serta memperbanyak amal kebaikan kepada sesama manusia.

Penting untuk disadari bahwa kehidupan di dunia ini bersifat sementara. Setiap makhluk pasti akan mengalami kematian. Maka dari itu, masa muda sebaiknya dimanfaatkan untuk memperbanyak ibadah dan melakukan kebaikan. Demikian pula, saat tubuh masih diberi kesehatan dan kelapangan waktu, hendaknya digunakan untuk mendekatkan diri kepada Allah Swt. dan memperkuat bekal menuju kehidupan akhirat. Segala bentuk kesempatan hidup yang masih dimiliki adalah nikmat yang semestinya diisi dengan amal saleh, agar kelak memperoleh keselamatan dan kebahagiaan abadi di akhirat.

Lampiran 5. SK Dosen Pembimbing



**KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
NOMOR 524 TAHUN 2025**

**TENTANG
PENGANGKATAN TIM DOSEN PEMBIMBING PENYUSUNAN DAN PENULISAN SKRIPSI MAHASISWA
PROGRAM SARJANA**

**DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO**

- Menimbang : a. bahwa demi kelancaran proses pengujian skripsi bagi mahasiswa program sarjana maka dipandang perlu dibentuk tim penguji skripsi;
b. bahwa untuk menjamin terlaksananya tugas tim dosen penguji skripsi sebagaimana dimaksud dalam butir (a) di atas maka perlu ditetapkan melalui keputusan dekan;
c. bahwa yang tercantum namanya dalam keputusan ini dianggap memenuhi syarat untuk diangkat sebagai dosen penguji skripsi.
- Mengingat : 1. Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang RI No. 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
3. Peraturan Pemerintah RI No. 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
4. Peraturan Presiden RI No. 141 Tahun 2014 tentang Perubahan STAIN Palopo menjadi IAIN Palopo;
5. Peraturan Menteri Agama RI No. 6 Tahun 2017 tentang STATUTA IAIN Palopo;
6. Peraturan Menteri Agama RI No. 17 Tahun 2022 tentang Perubahan Kedua atas Peraturan Menteri Agama RI No. 5 Tahun 2015 tentang Organisasi dan Tata Kerja IAIN Palopo;
7. Surat Keputusan Rektor IAIN Palopo Nomor 282.1 Tahun 2019 tentang Pedoman Penulisan Skripsi, Tesis dan Artikel Ilmiah IAIN Palopo;
8. Surat Keputusan Rektor IAIN Palopo Nomor 474 tahun 2022 tentang Pedoman Akademik Institut Agama Islam Negeri Palopo;
9. DIPA IAIN Palopo Tahun Anggaran 2025

MEMUTUSKAN:

Menetapkan : **KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN IAIN PALOPO TENTANG
PENGANGKATAN TIM DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA PROGRAM SARJANA**

- Kesatu : Mengangkat mereka yang tersebut namanya pada lampiran Keputusan ini sebagaimana yang tersebut pada alinea pertama huruf (a) di atas;
- Kedua : Tugas Tim Dosen Pembimbing Penyusunan dan Penulisan Skripsi adalah: membimbing, mengarahkan, mengoreksi, serta memantau penyusunan dan penulisan skripsi mahasiswa berdasarkan panduan Penyusunan Skripsi dan Pedoman Akademik yang ditetapkan pada Institut Agama Islam Negeri Palopo;
- Ketiga : Pembimbing Skripsi juga bertugas selaku Penguji Mahasiswa yang dibimbing pada Seminar Hasil Penelitian dan Ujian Munaqasyah Skripsi;
- Keempat : Segala biaya yang timbul sebagai akibat ditetapkannya keputusan ini dibebankan kepada DIPA IAIN Palopo (Anggaran FTIK Tahun 2025)
- Kelima : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dan berakhir setelah kegiatan pengujian skripsi selesai dan akan diadakan perbaikan seperlunya jika terdapat kekeliruan di dalamnya;
- Keenam : Apabila dalam 3 (Tiga) bulan ditetapkannya keputusan ini dari pembimbingan tidak mengalami kemajuan maka pembimbing akan segera dievaluasi ulang;
- Ketujuh : Keputusan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan.

Ditetapkan di : Palopo
Pada tanggal : 20 Maret 2025



- Tembusan :
1. Rektor IAIN Palopo di Palopo;
 2. Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam FTIK di Palopo;

LAMPIRAN : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN IAIN PALOPO
NOMOR : 524 TAHUN 2025
TANGGAL : 20 MARET 2025
TENTANG : PENGANGKATAN TIM DOSEN PEMBIMBING PENYUSUNAN DAN PENULISAN SKRIPSI
MAHASISWA PROGRAM SARJANA

- I. Nama Mahasiswa : Al Musliha
NIM : 2202010005
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
- II. Judul Skripsi : Penerapan Scavenger Hunt Digital Berbasis Learning Apps untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas IX di SMPN 1 Bone-Bone.
- III. Tim Dosen Pembimbing :
- A. Pembimbing Utama (I) : Prof. Dr. Muhaemin, M.A.
 - B. Pembantu Pembimbing (II) : M. Zuljalal Al-Hamdany, S.Pd., M.Pd.



Lampiran 6. Permohonan Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PALOPO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 Kampus 2 Jalan Bitti Kel. Balandi Kec. Bara Kota Palopo Sulawesi Selatan 91914
 Email: ftik@iainpalopo.ac.id <https://mik.iainpalopo.ac.id>

Nomor : B- 2649 /Un.38/FTIK/HM.01/09/2025 Palopo, 10 September 2025
 Lampiran : -
 Perihal : **Permohonan Surat Izin Penelitian**

Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
 Satu Pintu Kab Luwu Utara
 di Masamba

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, disampaikan bahwa mahasiswa (i):

Nama : Al Muslikha
 NIM : 2202010005
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Semester : VII (Tujuh)
 Tahun Akademik : 2025/2026

akan melaksanakan penelitian dalam rangka penulisan skripsi dengan judul:
"Penerapan Scavenger Hunt Digital Berbasis Learningapps untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas IX di SMPN 1 Bone- Bone". Untuk itu dimohon kiranya Bapak/Ibu berkenan memberikan surat izin penelitian.

Demikian surat permohonan ini, atas perkenaan diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.



Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
 NIP 196705162000031002

Lampiran 7. Surat Keterangan Meneliti



PEMERINTAH KABUPATEN LUWU UTARA
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
(DPMPTSP)
 Jl. Simpursiang Nomor.27 Masamba, Telp : (0473) 21000 Fax : (0473) 21000 Kode Pos : 92966
 Email : dpmptsp@luwuutarakab.go.id Website : http://dpmptsp.luwuutarakab.go.id

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
 Nomor : 0286/SKP/DPMPTSP/IX/2025

Membaca : Permohonan Surat Keterangan Penelitian an. Al Muslikha beserta lampirannya.
 Menimbang : Rekomendasi Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Luwu Utara 070/282/IX/Bakesbangpol/2025
 Mengingat :

1. Undang-Undang Nomor 39 Tahun 2008 tentang Kementerian Negara;
2. Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah;
3. Peraturan Pemerintah Nomor 12 Tahun 2007 tentang Pembinaan dan Pengawasan Penyelenggaraan Pemerintah Daerah;
4. Peraturan Presiden Nomor 97 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pelayanan Terpadu Satu Pintu;
5. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 3 tahun 2018 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;
6. Peraturan Bupati Nomor 17 Tahun 2020 tentang Perubahan Kedua atas Peraturan Bupati Luwu Utara Nomor 11 Tahun 2018 tentang Pelimpahan Kewenangan Perizinan, Non Perizinan dan Penanaman Modal Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : Memberikan Surat Keterangan Penelitian Kepada :

Nama : Al Muslikha
 Nomor Telepon : 082271648209
 Alamat : Desa Patoloan, Kec. Bone-Bone, Kab. Luwu Utara, Prov. Sulawesi Selatan
 Sekolah / Instansi : Universitas Islam Negeri Palopo
 Judul Penelitian : Penerapan Scavenger Hunt Digital Berbasis Learning Apps untuk meningkatkan minat minat dan hasil belajar peserta didik mata pelajaran pendidikan Agama islam dan budi pekerti kelas IX di SMP 1 Bone-Bone
 Lokasi Penelitian : SMP Negeri 1 Bone-Bone

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Surat Keterangan Penelitian ini mulai berlaku pada tanggal 22 September 2025 s/d 22 November 2025.
2. Mematuhi semua peraturan Perundang-Undangan yang berlaku.
3. Surat Keterangan Penelitian ini dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku apabila pemegang surat ini tidak mematuhi ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Surat Keterangan Penelitian ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya dan batal dengan sendirinya jika bertentangan dengan tujuan dan/atau ketentuan berlaku.

Diterbitkan di : Masamba
 Pada Tanggal : 22 September 2025

An. BUPATI LUWU UTARA
 KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN
 PELAYANAN TERPADU SATU PINTU



Dikirim dengan sarana elektronik oleh:
 Kepala Dinas Penanaman Modal dan
 Pelayanan Terpadu Satu Pintu Luwu Utara
 Ir. Alauddin Sukri, M.Si
 22/09/2025



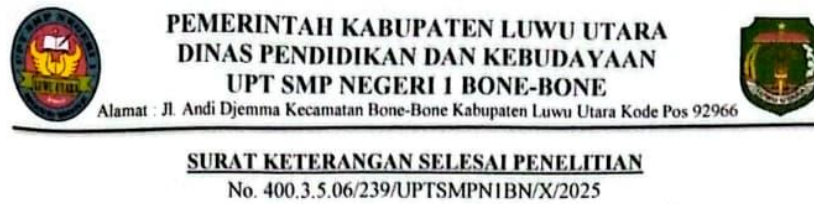
Ir. Alauddin Sukri, M.Si
 NIP : 196512311997031060

Disampaikan kepada :

Dokumen ini disampaikan secara elektronik menggunakan Sistem Arsip Elektronik yang diterbitkan oleh Badan Pertanahan Elektronik (BPEK), Badan Titik dan Tanda Negara (BTSN)

1. Lembar Pertama yang bersangkutan;
2. Lembar Kedua Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu;

Lampiran 8. Surat Selesai Meneliti



Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Anwar Sadat S.Pd.,M.Pd.
 Jabatan : Kepala UPT SMP Negeri 1 Bone-Bone
 NIP : 198302262014061003

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang beridentitas :

Nama : Al Muslikha
 NIM : 2202010005
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Jurusan : Pendidikan Agama Islam
 Universitas : Universitas Islam Negeri Palopo

Telah selesai melakukan penelitian di UPT SMP Negeri 1 Bone-Bone selama 1 (satu) bulan, terhitung mulai tanggal 24 September 2025 sampai dengan 23 Oktober 2025 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul **"Penerapan *Scavenger Hunt Digital* Berbasis *Learning Apps* Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas IX di SMPN 1 Bone-Bone"**.

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bone - Bone, 23 Oktober 2025
 Plt. Kepala Sekolah

ANWAR SADAT, S.Pd., M.Pd
 NIP. 198302262014061003

Lampiran 9. Validasi Ahli Instrumen

a. Validasi Lembar Tes Belajar Pra-Siklus

**INSTRUMEN LEMBAR VALIDASI TES HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
PRA-SIKLUS**

Nama Mahasiswa : Al Muslikha
Nim : 2202010005

A. Pengantar

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian bapak/ibu terhadap tes yang telah dibuat. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan bapak/ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. Petunjuk

1. Instrumen ini dimaksudkan untuk mengetahui penilaian bapak/ibu mengenai tes hasil belajar yang akan digunakan dalam penelitian sesuai dengan aspek kriteria yang telah ditetapkan seperti terlampir.
2. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda pada angka yang sesuai untuk aspek yang dinilai.
Keterangan:
Tidak Valid = 1
Kurang Valid = 2
Cukup Valid = 3
Valid = 4
3. Jika ada penilaian yang tidak sesuai atau terdapat kekurangan, dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat menuliskan kritik saran pada tempat yang telah disediakan.
4. Bantuan Bapak/Ibu dalam mengisi lembaran ini secara objektif dan serius, besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti menyampaikan terimakasih.

C. Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian			
		1	2	3	4
1.	Materi Soal				
	a. Soal dikembangkan sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan (Taksonomi Bloom)				✓
	b. Materi yang ditanyakan sesuai dengan kompetensi pembelajaran PAI dan Budi Pekerti				✓
2.	Konstruksi				
	a. Soal dirumuskan dengan singkat, jelas dan tegas				✓
	b. Soal tidak memberi petunjuk atau mengarah langsung kepada kunci jawaban				✓

3.	Bahasa				
	a. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar				✓
	b. Menggunakan bahasa yang komunikatif, mudah dipahami oleh peserta didik			✓	
	c. Tidak menggunakan istilah yang bersifat tabu, atau tidak layak digunakan dalam konteks pendidikan				✓
	d. Pilihan jawaban tidak mengulang kata/kelompok kata yang sama, kecuali jika merupakan satu kesatuan makna dalam konteks soal				✓

D. Penilaian Umum

Penilaian umum terhadap hasil belajar peserta didik

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
- ③ 3. Dapat digunakan dengan revisi kecil ✓
4. Dapat digunakan tanpa revisi

E. Saran

Lembar Validasi ini dapat digunakan pada pra siklus, tes hasil belajar

Palopo, 10 September 2025
Validator

Mawardi

196808021997031001

b. Validasi Lembar Tes Belajar Siklus I

**INSTRUMEN LEMBAR VALIDASI TES HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
SIKLUS I PENERAPAN SCAVENGER HUNT DIGITAL BERBASIS
LEARNINGAPPS UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
KELAS IX DI SMPN 1 BONE-BONE**

Nama Mahasiswa : Al Muslikha
Nim : 2202010005

A. Pengantar

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian bapak/ibu terhadap tes yang telah dibuat. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan bapak/ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. Petunjuk

- Instrumen ini dimaksudkan untuk mengetahui penilaian bapak/ibu mengenai tes hasil belajar yang akan digunakan dalam penelitian sesuai dengan aspek kriteria yang telah ditetapkan seperti terlampir.
- Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda pada angka yang sesuai untuk aspek yang dinilai.
Keterangan:
Tidak Valid = 1
Kurang Valid = 2
Cukup Valid = 3
Valid = 4
- Jika ada penilaian yang tidak sesuai atau terdapat kekurangan, dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat menuliskan kritik saran pada tempat yang telah disediakan.
- Bantuan Bapak/Ibu dalam mengisi lembaran ini secara objektif dan serius, besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti menyampaikan terimakasih.

C. Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian			
		1	2	3	4
1.	Materi Soal				
	a. Soal dikembangkan sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan (Taksonomi Bloom)				✓
	b. Materi yang ditanyakan sesuai dengan kompetensi pembelajaran PAI dan Budi Pekerti				✓
2.	Konstruksi				
	a. Soal dirumuskan dengan singkat, jelas dan tegas				✓

	b. Soal tidak memberi petunjuk atau mengarah langsung kepada kunci jawaban			✓	
3.	Bahasa				
	a. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar				✓
	b. Menggunakan bahasa yang komunikatif, mudah dipahami oleh peserta didik			✓	
	c. Tidak menggunakan istilah yang bersifat tabu, atau tidak layak digunakan dalam konteks pendidikan				✓
	d. Pilihan jawaban tidak mengulang kata/kelompok kata yang sama, kecuali jika merupakan satu kesatuan makna dalam konteks soal				✓

D. Penilaian Umum

Penilaian umum terhadap hasil belajar peserta didik

- Belum dapat digunakan
- Dapat digunakan dengan revisi besar
- Dapat digunakan dengan revisi kecil
- Dapat digunakan tanpa revisi

E. Saran

Lembar Validasi ini dapat digunakan pada lembar tes belajar

Palopo, 10 September 2025
Validator


Mawardi
196808021997031001

c. Validasi Lembar Tes Belajar Siklus II

**INSTRUMEN LEMBAR VALIDASI TES HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
SIKLUS II PENERAPAN SCAVENGER HUNT DIGITAL BERBASIS
LEARNINGAPPS UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
KELAS IX DI SMPN 1 BONE-BONE**

Nama Mahasiswa : Al Muslikha
Nim : 2202010005

A. Pengantar

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian bapak/ibu terhadap tes yang telah dibuat. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan bapak/ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. Petunjuk

1. Instrumen ini dimaksudkan untuk mengetahui penilaian bapak/ibu mengenai tes hasil belajar yang akan digunakan dalam penelitian sesuai dengan aspek kriteria yang telah ditetapkan seperti terlampir.
2. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda pada angka yang sesuai untuk aspek yang dinilai.
Keterangan:
Tidak Valid = 1
Kurang Valid = 2
Cukup Valid = 3
Valid = 4
3. Jika ada penilaian yang tidak sesuai atau terdapat kekurangan, dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat menuliskan kritik saran pada tempat yang telah disediakan.
4. Bantuan Bapak/Ibu dalam mengisi lembaran ini secara objektif dan serius, besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti menyampaikan terimakasih.

C. Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian			
		1	2	3	4
1.	Materi Soal				
	a. Soal dikembangkan sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan (Taksonomi Bloom)				✓
	b. Materi yang ditanyakan sesuai dengan kompetensi pembelajaran PAI dan Budi Pekerti				✓
2.	Konstruksi				
	a. Soal dirumuskan dengan singkat, jelas dan tegas				✓

	b. Soal tidak memberi petunjuk atau mengarah langsung kepada kunci jawaban			✓	
3.	Bahasa				
	a. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar				✓
	b. Menggunakan bahasa yang komunikatif, mudah dipahami oleh peserta didik			✓	
	c. Tidak menggunakan istilah yang bersifat tabu, atau tidak layak digunakan dalam konteks pendidikan				✓
	d. Pilihan jawaban tidak mengulang kata/kelompok kata yang sama, kecuali jika merupakan satu kesatuan makna dalam konteks soal				✓

D. Penilaian Umum

Penilaian umum terhadap hasil belajar peserta didik

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
- ③ 3. Dapat digunakan dengan revisi kecil ✓
4. Dapat digunakan tanpa revisi

E. Saran

Lembar Validasi ini dapat digunakan pada tes hasil belajar

Palopo, 10 September 2025
Validator


Maubardi

196808021997031001

d. Validasi Lembar Kuesioner Minat Belajar Pra-Siklus

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN
KUESIONER MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PRA SIKLUS PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI
MENGGUNAKAN SCAVENGER HUNT DIGITAL BERBASIS LEARNINGAPSS

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu Validator dimohon untuk memberikan penilaian yang ditinjau dari beberapa aspek, dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom nilai.
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan saran untuk revisi pada kolom saran yang disediakan

Skala Penilaian

1 = Kurang 2 = Cukup 3 = Baik 4 = Sangat Baik

B. Tabel Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Kriteria penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian butir angket dengan indikator minat belajar peserta didik			✓	
2.	Kejelasan redaksi dalam setiap butir pertanyaan			✓	
3.	Ketepatan Bahasa dan tata Bahasa yang digunakan			✓	
4.	Keterbacaan dan kemudahan dipahami oleh responden			✓	
5.	Konsistensi antar butir pertanyaan dalam angket			✓	
6.	Kesesuaian skala pengukuran dengan variabel penelitian			✓	
7.	Kelengkapan aspek yang diukur dalam angket			✓	

Penilaian Umum

1. Tidak layak digunakan
2. Layak digunakan dengan revisi besar
- ✓ 3. Layak digunakan dengan sedikit revisi
4. Layak digunakan tanpa revisi

C. Catatan/Saran

Palopo, 12. September 2025

Validator


Dr. Bustanul Imam RA, MA.

e. Validasi Lembar Kuesioner Minat Belajar

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN
KUESIONER MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI MENGGUNAKAN
SCAVENGER HUNT DIGITAL BERBASIS LEARNINGAPSS

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu Validator dimohon untuk memberikan penilaian yang ditinjau dari beberapa aspek, dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom nilai.
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan saran untuk revisi pada kolom saran yang disediakan

Skala Penilaian

1 = Kurang 2 = Cukup 3 = Baik 4 = Sangat Baik

B. Tabel Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Kriteria penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian butir angket dengan indikator minat belajar peserta didik			✓	
2.	Kejelasan redaksi dalam setiap butir pertanyaan			✓	
3.	Ketepatan Bahasa dan tata Bahasa yang digunakan			✓	
4.	Keterbacaan dan kemudahan dipahami oleh responden			✓	
5.	Konsistensi antar butir pertanyaan dalam angket			✓	
6.	Kesesuaian skala pengukuran dengan variabel penelitian			✓	
7.	Kelengkapan aspek yang diukur dalam angket			✓	

Penilaian Umum

1. Tidak layak digunakan
2. Layak digunakan dengan revisi besar
- ✓ 3. Layak digunakan dengan sedikit revisi
4. Layak digunakan tanpa revisi

C. Catatan/Saran

.....

.....

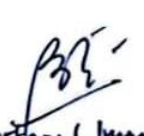
.....

.....

.....

Palopo, 12. September 2025

Validator


Dr. Bustanul Imam RA, MA.

f. Validasi Lembar Observasi Aktivitas Guru

LEMBAR VALIDASI OBSERVASI AKTIVITAS GURU

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
 Kelas/Semester : IX/ Ganjil
 Pokok Bahasan : Meyakini Hari Akhir dengan Mawas Diri

A. Petunjuk

Sehubungan dengan penyusunan skripsi yang berjudul *"Penerapan Scavenger Hunt Digital Berbasis LearningApps untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas IX di SMPN 1 Bone-Bone"*, peneliti telah menyusun instrumen berupa lembar observasi aktivitas guru yang akan digunakan dalam proses penelitian. Untuk itu, peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu selaku validator untuk menilai dan memvalidasi instrumen tersebut. Adapun petunjuk pengisian sebagai berikut:.

1. Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap lembar observasi aktivitas siswa sebagaimana terlampir.
2. Pada bagian tabel aspek yang dinilai, mohon beri tanda centang (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan pandangan dan pertimbangan Bapak/Ibu.
3. Untuk bagian penilaian umum, mohon Bapak/Ibu melingkari angka yang mencerminkan penilaian terhadap instrumen secara keseluruhan.
4. Jika terdapat saran atau revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada bagian yang perlu direvisi atau mengisinya di kolom saran yang telah disediakan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan penilaian yang objektif sangat berarti bagi kelengkapan dan kualitas penelitian ini. Atas perhatian dan bantuannya, peneliti mengucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

1. : Kurang relevan
2. : Cukup relevan
3. : Relevan
4. : Sangat Relevan

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian			
		1	2	3	4
1.	Aspek petunjuk Petunjuk lembar pengamatan dinyatakan dengan jelas			✓	
2.	Aspek cakupan aktivitas			✓	
	a. Kategori keterlaksanaan dinyatakan dengan jelas			✓	
	b. Kategori keterlaksanaan pembelajaran termuat dengan lengkap			✓	
	c. Kategori keterlaksanaan pembelajaran dapat teramati dengan baik			✓	
3.	Aspek bahasa			✓	
	a. Menggunakan bahasa yang jelas			✓	
	b. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami			✓	
	c. Menggunakan bahasa yang komunikasi			✓	

Penilaian Umum

Penilaian umum terhadap hasil belajar peserta didik

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
- ✓ 3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Saran

.....

.....

.....

.....

Palopo, 12 September 2025

Validator


Dr. Diftanul Munir R., M.P.

g. Validasi Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik

LEMBAR VALIDASI OBSERVASI AKTIVITAS PESERTA DIDIK

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
 Kelas/Semester : IX/ Ganjil
 Pokok Bahasan : Meyakini Hari Akhir dengan Mawas Diri

A. Petunjuk

Sehubungan dengan penyusunan skripsi yang berjudul "*Penerapan Scavenger Hunt Digital Berbasis LearningApps untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas IX di SMPN 1 Bone-Bone*", peneliti telah menyusun instrumen berupa lembar observasi aktivitas peserta didik yang akan digunakan dalam proses penelitian. Untuk itu, peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu selaku validator untuk menilai dan memvalidasi instrumen tersebut. Adapun petunjuk pengisian sebagai berikut:

1. Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap lembar observasi aktivitas siswa sebagaimana terlampir.
2. Pada bagian tabel aspek yang dinilai, mohon beri tanda centang (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan pandangan dan pertimbangan Bapak/Ibu.
3. Untuk bagian penilaian umum, mohon Bapak/Ibu melingkari angka yang mencerminkan penilaian terhadap instrumen secara keseluruhan.
4. Jika terdapat saran atau revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada bagian yang perlu direvisi atau mengisinya di kolom saran yang telah disediakan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan penilaian yang objektif sangat berarti bagi kelengkapan dan kualitas penelitian ini. Atas perhatian dan bantuannya, peneliti mengucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

1. : Kurang relevan
2. : Cukup relevan
3. : Relevan
4. : Sangat Relevan

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian			
		1	2	3	4
1.	Aspek petunjuk Petunjuk lembar pengamatan dinyatakan dengan jelas			✓	
2.	Aspek cakupan aktivitas			✓	
	a. Kategori keterlaksanaan dinyatakan dengan jelas			✓	
	b. Kategori keterlaksanaan pembelajaran termuat dengan lengkap			✓	
	c. Kategori keterlaksanaan pembelajaran dapat teramati dengan baik			✓	
3.	Aspek bahasa			✓	
	a. Menggunakan bahasa yang jelas			✓	
	b. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh			✓	
	c. Menggunakan bahasa yang komunikasi			✓	

Penilaian Umum

Penilaian umum terhadap hasil belajar peserta didik

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
- ✓ 3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Saran

.....

.....

.....

.....

Palopo, 12 September 2025

Validator


Dr. Eptamuel Iman R., M.P.

h. Validasi Modul Ajar

LEMBAR VALIDASI MODUL AJAR
MEYAKINI HARI AKHIR DENGAN MAWAS DIRI
KELAS IX SMPN 1 BONE BONE

Nama Mahasiswa : Al Muslikha
 Nim : 2202010005
 Prodi : Pendidikan Agama Islam (PAI)

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohon kepada Bapak untuk memberikan penilaian terhadap materi Meyakini Hari Akhir dengan Mawas Diri sesuai dengan kriteria yang ada dalam instrument penelitian.
2. Berilah tanda centang pada kolom yang sesuai dengan penilaian sebagai berikut:
 1 : Tidak baik 2 : Cukup baik 3 : baik 4 : Sangat baik
3. Bapak dimohon untuk memberikan tanda centang terhadap hasil akhir penilaian penelitian pada Penerapan *Scavenger Hunt* Digital Berbasis *LearningApps* untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IX di SMPN 1 Bone-Bone.
4. Bapak dimohon untuk memberi komentar atau saran pada halaman yang tersedia.
5. Atas bantuan Bapak peneliti ucapkan terimakasih

B. Pertanyaan

No.	Aspek yang dinilai	Nilai Pengamatan			
		1	2	3	4
1.	Isi				
	a. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran			✓	
	b. Kesesuaian dengan langkah-langkah pembelajaran			✓	
	c. Penyajian materi dapat menunjang pembelajaran			✓	
	d. Pemilihan metode dan sarana pembelajaran dilakukan dengan tepat sehingga memungkinkan peserta didik belajar			✓	
2.	Kegunaan/Manfaat				
	a. Meningkatkan minat belajar peserta didik				✓
	b. Meningkatkan pengetahuan peserta didik			✓	

	c. Meningkatkan pemahaman peserta didik			✓	
	d. Menumbuhkan semangat untuk berprestasi dan berkontribusi.			✓	
3.	Bahasa				
	a. Kebenaran tata bahasa			✓	
	b. Kesederhanaan struktur kalimat				✓
	c. Kejelasan petunjuk dan arahan			✓	
	d. Bahasa mudah dipahami			✓	

C. Kesimpulan

✓	Dapat digunakan tanpa revisi
	Dapat digunakan dengan revisi kecil
	Layak digunakan dengan revisi besar
	Tidak layak digunakan

Komentar/Saran:

.....

.....

.....

.....

.....

Palopo, 18 September 2025

Validator



DR. MAIMUNAH, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 10. Dokumentasi

a. Pra Siklus

Peserta didik mengerjakan lembar kuesioner pra-siklus**Peserta didik mengerjakan lembar tes pra-siklus**

b. Siklus I

Membagi peserta didik dalam kelompok dan menjelaskan materi dan metode scavenger hunt digital berbasis learningapps



Peserta didik mengerjakan lembar kuesioner siklus I



Peserta didik mengerjakan lembar tes siklus I



Foto bersama guru pendidikan agama islam dan budi pekerti kelas IX



c. Siklus II

Peserta didik yang berdiskusi mengenai materi meyakini hari akhir dan mawas diri



Peserta didik menggunakan metode scavenger hunt digital berbasis learningapps



Peserta didik bekerja sama dalam menyelesaikan tantangan scavenger hunt digital berbasis learningapps



Peserta didik yang mendapatkan reward setelah menyelesaikan tantangan



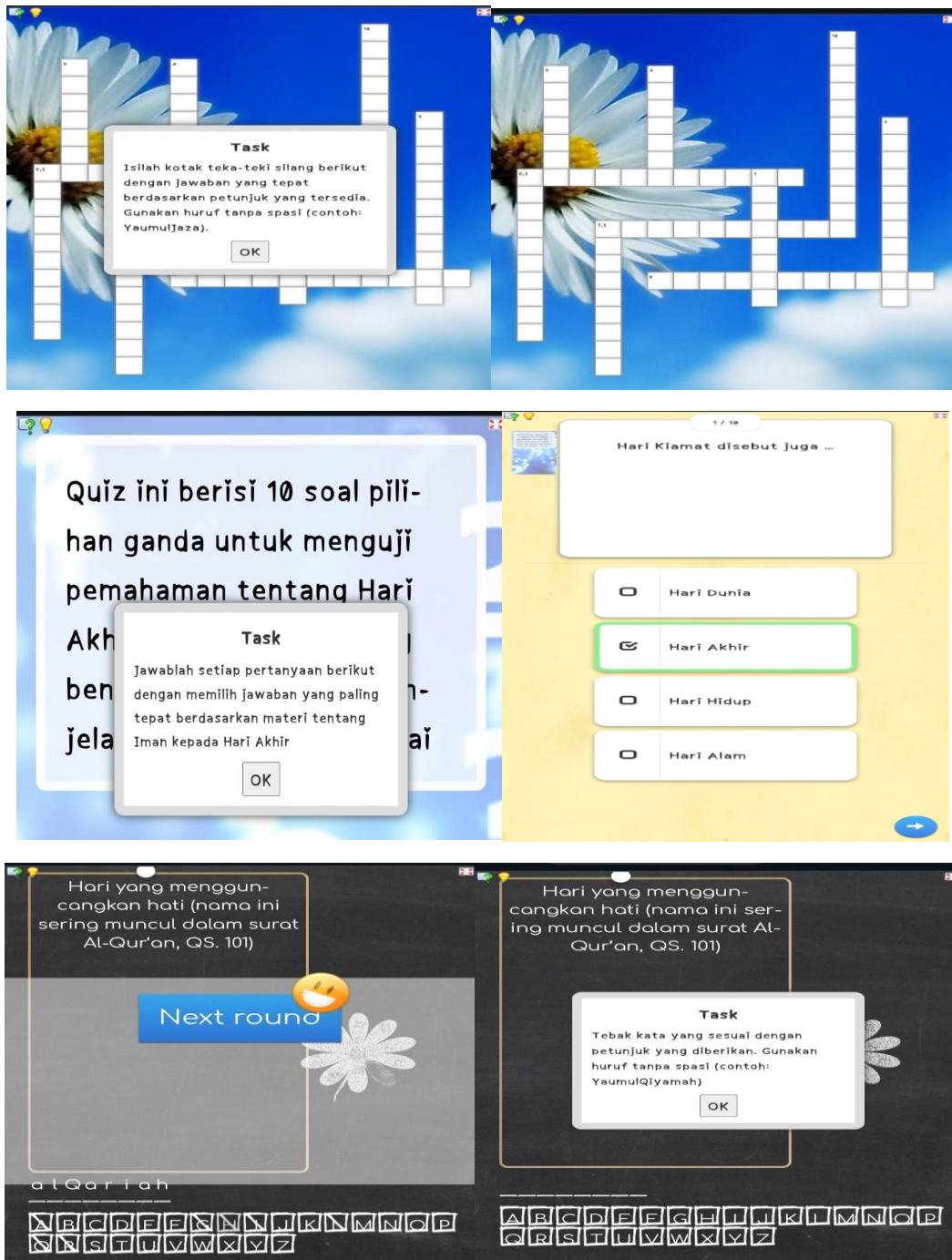
Peserta didik mengerjakan lembar kuesioner dan lembar tes siklus II



Foto bersama peserta didik perempuan kelas IX.5



Lampiran 11. Permainan Digital (*Scavenger Hunt Digital Berbasis LearningApps*)





Lampiran 12. Sampel Lembar Observasi Aktivitas Guru

a. Siklus I

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU PADA KETERLAKSANAAN
METODE SCAVENGER HUNT DIGITAL BERBASIS LEARNINGAPPS**

Hari/ Tanggal : *Rabu , 1 Oktober 2025*

Siklus : *1*

Pertemuan : *1*

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

A. Tujuan

Tujuan penggunaan instrument ini adalah untuk mengetahui tingkat keterlaksanaan pembelajaran menggunakan metode scavenger hunt digital berbasis learningapps untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.

B. Petunjuk Pengisian

1. Objek pengamatan adalah guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas dengan perangkat pembelajaran yang disediakan.
2. Bapak/ibu dapat memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda (✓) jika aspek yang dinilai terlaksana atau tidak.

Skala penilaian

1 = Kurang (K), 2 = Cukup (C), 3 = Baik (B), 4 = Sangat Baik (SB)

No.	Aspek yang diamati	Skala penilaian			
		1	2	3	4
1.	Guru memasuki kelas tepat waktu			✓	
2.	Guru mengucapkan salam sebelum pembelajaran dimulai			✓	
3.	Guru mempersilahkan peserta didik berdoa sebelum pelajaran dimulai			✓	
4.	Guru mengecek kehadiran dan kesiapan belajar peserta didik sebelum memulai pembelajaran			✓	
5.	Guru memberikan refleksi dan pengantar sebelum masuk pada inti pembelajaran		✓		
6.	Guru menjelaskan materi pembelajaran tentang meyakini hari akhir dengan mawas diri			✓	

7.	Guru membagi peserta didik dalam beberapa kelompok untuk diskusi			✓	
8.	Guru mengarahkan peserta didik untuk duduk sesuai kelompok dan memulai <i>Scavenger Hunt Digital</i> melalui platform <i>Learningapps</i>			✓	
9.	Guru menjelaskan mekanisme permainan serta batasan waktu yang digunakan			✓	
10.	Guru memberikan tugas individu/ <i>post-test</i>			✓	
11.	Guru memandu peserta didik menyimpulkan inti materi yang telah dipelajari		✓		
12.	Guru menutup kelas dengan doa bersama dan mengucapkan salam			✓	
Jumlah skor perolehan					
Skor Maksimal					
Persentase					
Kategori					

oktober
Bone-Bone, / September 2025

Observer,



(H. ROSTINA, S. A.)

b. Siklus II

7

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU PADA KETERLAKSANAAN
METODE SCAVENGER HUNT DIGITAL BERBASIS LEARNINGAPPS**

Hari/ Tanggal : Rabu , 15 Oktober 2025
 Siklus : 2
 Pertemuan : 1
 Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

A. Tujuan

Tujuan penggunaan instrument ini adalah untuk mengetahui tingkat keterlaksanaan pembelajaran menggunakan metode scavenger hunt digital berbasis learningapps untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.

B. Petunjuk Pengisian

1. Objek pengamatan adalah guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas dengan perangkat pembelajaran yang disediakan.
2. Ibu dapat memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda (✓) jika aspek yang dinilai terlaksana atau tidak.

Skala penilaian

1 = Kurang (K), 2 = Cukup (C), 3 = Baik (B), 4 = Sangat Baik (SB)

No.	Aspek yang diamati	Skala penilaian			
		1 (K)	2 (C)	3 (B)	4 (SB)
1.	Guru memasuki kelas tepat waktu				✓
2.	Guru mengucapkan salam sebelum pembelajaran dimulai				✓
3.	Guru mempersilahkan peserta didik berdoa sebelum pelajaran dimulai				✓
4.	Guru mengecek kehadiran dan kesiapan belajar peserta didik sebelum memulai pembelajaran			✓	
5.	Guru memberikan refleksi dan pengantar sebelum masuk pada inti pembelajaran			✓	

6.	Guru menjelaskan materi pembelajaran tentang meyakini hari akhir dengan mawas diri				✓
7.	Guru membagi peserta didik dalam beberapa kelompok untuk diskusi				✓
8.	Guru mengarahkan peserta didik untuk duduk sesuai kelompok dan memulai <i>Scavenger Hunt Digital</i> melalui platform <i>Learningapps</i>			✓	✓
9.	Guru menjelaskan mekanisme permainan serta batasan waktu yang digunakan			✓	
10.	Guru memberikan tugas individu/ <i>post-test</i>			✓	
11.	Guru memandu peserta didik menyimpulkan inti materi yang telah dipelajari			✓	
12.	Guru menutup kelas dengan doa bersama dan mengucapkan salam				✓
Jumlah skor perolehan					
Skor Maksimal					
Persentase					
Kategori					

Bone-Bone, 15 Oktober 2025

Observer,



Rostina, S.Ag.

NIP 197711252007012021

Lampiran 13. Sampel Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik

a. Siklus I

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS PESERTA DIDIK PADA KETERLAKSANAAN
METODE *SCAVENGER HUNT DIGITAL* BERBASIS *LEARNINGAPPS***

Hari/ Tanggal : *Rabu, 1 Oktober 2025*
 Siklus : *1*
 Pertemuan : *1*
 Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

A. Tujuan

Tujuan penggunaan instrument ini adalah untuk mengetahui tingkat keterlaksanaan pembelajaran menggunakan metode *scavenger hunt digital* berbasis *learningapps* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.

B. Petunjuk Pengisian

1. Objek pengamatan adalah peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran di kelas dengan perangkat pembelajaran yang disediakan.
2. Bapak/ibu dapat memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda (✓) jika aspek yang dinilai terlaksana atau tidak.

Skala penilaian

1 = Kurang (K), 2 = Cukup (C), 3 = Baik (B), 4 = Sangat Baik (SB)

No.	Aspek yang diamati	Skala penilaian			
		1	2	3	4
1.	Peserta didik menjawab salam dari guru			✓	
2.	Peserta didik berdoa bersama sebelum memulai pelajaran			✓	
3.	Peserta didik merespon panggilan guru saat diadakan absensi			✓	
4.	Peserta didik memperhatikan dan menunjukkan minat dalam penyampaian materi		✓		
5.	Peserta didik masuk ke dalam kelompok sesuai arahan			✓	
6.	Peserta didik melakukan sesi diskusi kelompok setelah guru membagikan materi yang akan didiskusikan		✓		
7.	Peserta didik aktif dalam diskusi dan bekerja sama dalam kelompok			✓	

8.	Peserta didik mengikuti aturan main <i>Scavenger Hunt Digital</i> dengan baik			✓	
9.	Peserta didik mampu menyelesaikan tantangan permainan <i>Scavenger Hunt Digital</i> dengan tepat waktu		✓		
10.	Peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran		✓		
11.	Peserta didik berdoa bersama sebelum pembelajaran berakhir dan menjawab salam dari guru			✓	
12.	Peserta didik mampu mengamalkan rukun iman yang kelima Iman Kepada Hari Akhir			✓	
Jumlah Skor Perolehan					
Skor Maksimal					
Persentase					
Kategori					

Bone-Bone, ~~September~~ 2025

Observer,

(HJ. ROSTINA, S.Pd.)

b. Siklus II

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS PESERTA DIDIK PADA KETERLAKSANAAN
METODE *SCAVENGER HUNT DIGITAL* BERBASIS *LEARNINGAPPS***

Hari/ Tanggal : Rabu, 15 Oktober 2025
 Siklus : 2
 Pertemuan : 1
 Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

A. Tujuan

Tujuan penggunaan instrument ini adalah untuk mengetahui tingkat keterlaksanaan pembelajaran menggunakan metode *scavenger hunt digital* berbasis *learningapps* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.

B. Petunjuk Pengisian

1. Objek pengamatan adalah peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran di kelas dengan perangkat pembelajaran yang disediakan.
2. Ibu dapat memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda (✓) jika aspek yang dinilai terlaksana atau tidak.

Skala penilaian

1 = Kurang (K), 2 = Cukup (C), 3 = Baik (B), 4 = Sangat Baik (SB)

No.	Aspek yang diamati	Skala penilaian			
		1 (K)	2 (C)	3 (B)	4 (SB)
1.	Peserta didik menjawab salam dari guru			✓	
2.	Peserta didik berdoa bersama sebelum memulai pelajaran			✓	
3.	Peserta didik merespon panggilan guru saat diadakan absensi			✓	
4.	Peserta didik memperhatikan dan menunjukkan minat dalam penyampaian materi			✓	
5.	Peserta didik masuk ke dalam kelompok sesuai arahan			✓	
6.	Peserta didik melakukan sesi diskusi kelompok setelah guru membagikan materi yang akan didiskusikan			✓	

7.	Peserta didik aktif dalam diskusi dan bekerja sama dalam kelompok				✓
8.	Peserta didik mengikuti aturan main <i>Scavenger Hunt Digital</i> dengan baik				✓
9.	Peserta didik mampu menyelesaikan tantangan permainan <i>Scavenger Hunt Digital</i> dengan tepat waktu			✓	
10.	Peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran			✓	
11.	Peserta didik berdoa bersama sebelum pembelajaran berakhir dan menjawab salam dari guru				✓
12.	Peserta didik mampu mengamalkan rukun iman yang kelima Iman Kepada Hari Akhir			✓	
Jumlah Skor Perolehan					
Skor Maksimal					
Persentase					
Kategori					

Bone-Bone, 15 Oktober 2025

Observer,



Rostina, S.Ag.

NIP 197711252007012021

Lampiran 14. Sampel Lembar Kuesioner Minat Belajar

a. Pra-Siklus

KUESIONER MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PRA SIKLUS

Nama : ROXAN
 Kelas : 9.5
 Tanggal : 20

Petunjuk :

1. Tulislah identitas anda pada tempat yang disediakan
2. Dalam kuesioner ini disediakan beberapa pernyataan, bacalah setiap pertanyaan dengan teliti.
3. Tugas anda adalah memilih salah satu alternatif jawaban yang paling sesuai dengan keadaan diri Anda. Jawaban diberikan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan di setiap butir pertanyaan dengan ketentuan sebagai berikut :
 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
 2 = Tidak Setuju (TS)
 3 = Setuju (S)
 4 = Sangat Setuju (SS)
4. Anda diharapkan menjawab semua pertanyaan, jangan sampai ada yang terlewatkan
5. Kuesioner ini bukanlah suatu tes, jadi tidak ada jawaban yang salah, semua jawaban adalah benar, asalkan sesuai kenyataan dengan diri Anda
6. Terimakasih atas ketersediaan anda dalam mengisi kuesioner ini

No	Pernyataan	Jawaban			
		1 (STS)	2 (TS)	3 (S)	4 (SS)
1	Saya selalu memperhatikan penjelasan guru saat pelajaran PAI dan Budi Pekerti berlangsung.	✓			
2	Saya mencatat hal-hal penting ketika guru menjelaskan materi PAI dan Budi Pekerti.	✓			
3	Saya merasa senang mengikuti pelajaran PAI dan Budi Pekerti meskipun disampaikan dengan metode ceramah.	✓			
4	Saya merasa nyaman saat belajar PAI dan Budi Pekerti di kelas.	✓			
5	Saya merasa tertarik dengan materi PAI dan Budi Pekerti yang diajarkan guru.	✓			

6	Saya sangat antusias atau bersemangat saat mengikuti mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti.			✓	
7	Saya senang membaca buku PAI dan Budi Pekerti.			✓	
8	Saya selalu ingin mengetahui lebih banyak tentang materi pelajaran PAI dan Budi Pekerti.			✓	
9	Saya berani bertanya jika ada materi PAI dan Budi Pekerti yang belum saya pahami.			✓	
10	Saya bersemangat menjawab pertanyaan guru di kelas.		✓		
11	Saya mengerjakan tugas PAI dan Budi Pekerti dengan sungguh-sungguh.			✓	
12	Saya berusaha mengerjakan soal PAI dan Budi Pekerti meskipun terasa sulit.	✓			

Bone-Bone, 2025
Responden



b. Siklus I

KUESIONER MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK SIKLUS I

Nama : Nurul Athaya Raza
 Kelas : IX.5
 Tanggal : 08-10-2025

Petunjuk :

1. Tulislah identitas anda pada tempat yang disediakan
2. Dalam kuesioner ini disediakan beberapa pernyataan, bacalah setiap pertanyaan dengan teliti.
3. Tugas anda adalah memilih salah satu alternatif jawaban yang paling sesuai dengan keadaan diri Anda. Jawaban diberikan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan di setiap butir pertanyaan dengan ketentuan sebagai berikut :
 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
 2 = Tidak Setuju (TS)
 3 = Setuju (S)
 4 = Sangat Setuju (SS)
4. Anda diharapkan menjawab semua pertanyaan, jangan sampai ada yang terlewatkan
5. Kuesioner ini bukanlah suatu tes, jadi tidak ada jawaban yang salah, semua jawaban adalah benar, asalkan sesuai kenyataan dengan diri Anda
6. Terimakasih atas ketersediaan anda dalam mengisi kuesioner ini

No	Pernyataan	Jawaban			
		1 (STS)	2 (TS)	3 (S)	4 (SS)
1	Saya merasa senang menggunakan media <i>Scavenger Hunt Digital</i> berbasis <i>LearningApps</i> .				✓
2	Saya merasa pelajaran PAI dan Budi Pekerti menjadi lebih menyenangkan saat menggunakan media <i>Scavenger Hunt Digital</i> berbasis <i>LearningApps</i> .				✓
3	Saya merasa antusias dan bersemangat saat guru menggunakan media <i>Scavenger Hunt Digital</i> berbasis <i>LearningApps</i> .				✓
4	Saya memberikan respon yang baik terhadap materi yang dijelaskan oleh guru.			✓	✓

5	Saya memiliki rasa ingin tahu yang tinggi tentang materi PAI dan Budi Pekerti yang dijelaskan dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti.			✓	
6	Saya mencari tahu lebih lanjut tentang materi PAI dan Budi Pekerti yang dipelajari melalui media <i>Scavenger Hunt Digital</i> berbasis <i>LearningApps</i> .			✓	
7	Sebelum menggunakan media <i>Scavenger Hunt Digital</i> , saya kurang antusias dalam mengikuti pelajaran PAI dan Budi Pekerti.				✓
8	Saya lebih fokus saat belajar PAI dan Budi Pekerti menggunakan <i>Scavenger Hunt Digital</i> .				✓
9	Saya berusaha memperhatikan dengan sungguh-sungguh saat proses pembelajaran berlangsung.			✓	
10	Saya aktif mengikuti seluruh aktivitas selama pembelajaran dengan media <i>Scavenger Hunt Digital</i> .			✓	
11	Saya memperhatikan penjelasan guru dengan baik selama pembelajaran.			✓	
12	Saya berani bertanya atau menjawab pertanyaan selama pembelajaran berlangsung.		✓		

$$\frac{40}{48} \times 100$$

Bone-Bone, 08 oktober 2025

Responden



c. Siklus II

KUESIONER MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK SIKLUS II

Nama : AYUNDA SARI

Kelas : IX 5

Tanggal : 08 Oktober 2025

Petunjuk :

1. Tulislah identitas anda pada tempat yang disediakan
2. Dalam kuesioner ini disediakan beberapa pernyataan, bacalah setiap pertanyaan dengan teliti.
3. Tugas anda adalah memilih salah satu alternatif jawaban yang paling sesuai dengan keadaan diri Anda. Jawaban diberikan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan di setiap butir pertanyaan dengan ketentuan sebagai berikut :
 - 1 - Sangat Tidak Setuju (STS)
 - 2 - Tidak Setuju (TS)
 - 3 - Setuju (S)
 - 4 - Sangat Setuju (SS)
4. Anda diharapkan menjawab semua pertanyaan, jangan sampai ada yang terlewatkan
5. Kuesioner ini bukanlah suatu tes, jadi tidak ada jawaban yang salah, semua jawaban adalah benar, asalkan sesuai kenyataan dengan diri Anda
6. Terimakasih atas ketersediaan anda dalam mengisi kuesioner ini

No	Pernyataan	Jawaban			
		1 (STS)	2 (TS)	3 (S)	4 (SS)
1	Saya merasa senang menggunakan media <i>Scavenger Hunt Digital</i> berbasis <i>LearningApps</i> .				✓
2	Saya merasa pelajaran PAI dan Budi Pekerti menjadi lebih menyenangkan saat menggunakan media <i>Scavenger Hunt Digital</i> berbasis <i>LearningApps</i> .				✓
3	Saya merasa antusias dan bersemangat saat guru menggunakan media <i>Scavenger Hunt Digital</i> berbasis <i>LearningApps</i> .				✓
4	Saya memberikan respon yang baik terhadap materi yang dijelaskan oleh guru.				✓

5	Saya memiliki rasa ingin tahu yang tinggi tentang materi PAI dan Budi Pekerti yang dijelaskan dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti.				✓
6	Saya mencari tahu lebih lanjut tentang materi PAI dan Budi Pekerti yang dipelajari melalui media <i>Scavenger Hunt Digital</i> berbasis <i>LearningApps</i> .				✓
7	Sebelum menggunakan media <i>Scavenger Hunt Digital</i> , saya kurang antusias dalam mengikuti pelajaran PAI dan Budi Pekerti.				✓
8	Saya lebih fokus saat belajar PAI dan Budi Pekerti menggunakan <i>Scavenger Hunt Digital</i> .				✓
9	Saya berusaha memperhatikan dengan sungguh-sungguh saat proses pembelajaran berlangsung.				✓
10	Saya aktif mengikuti seluruh aktivitas selama pembelajaran dengan media <i>Scavenger Hunt Digital</i> .				✓
11	Saya memperhatikan penjelasan guru dengan baik selama pembelajaran.				✓
12	Saya berani bertanya atau menjawab pertanyaan selama pembelajaran berlangsung.			✓	

$$\frac{47}{48} \times 100$$

Bone-Bone, 08 Oktober 2025

Responden



Lampiran 15. Sampel Lembar Tes Belajar

a. Pra-Siklus

LEMBAR TES PRA-SIKLUS

60

Nama : Angel Dian Nila

Kelas : IX.6 (9.5)

Berilah tanda silang (X) pada huruf A, B, C, dan D pada pertanyaan di bawah ini sebagai jawaban yang paling tepat!

- | | |
|---|---|
| <p>1. Salah satu nama hari kiamat yang menggambarkan keguncangan luar biasa adalah....
 ☒ A. Yaumul-Jazā'
 ☐ B. Yaumul-Faṣl
 ☐ C. Yaumul-Qiyāmah
 ☐ D. al-Qāri'ah</p> | <p>D. Termasuk orang yang sabar</p> |
| <p>2. Kiamat sugra merupakan peristiwa....
 ☒ A. Hancurnya seluruh jagat raya
 ☐ B. Berakhirnya kehidupan seluruh makhluk
 ☒ C. Berakhirnya sebagian kehidupan
 ☐ D. Hari dibalasnya semua amal</p> | <p>6. Keluarnya Dajjal dan munculnya Imam Mahdi adalah tanda....
 ☒ A. Akan datangnya surga
 ☐ B. Hari kebangkitan
 ☐ C. Terjadinya kiamat sugra
 ☒ D. Kiamat kubra</p> |
| <p>3. Peristiwa berikut ini termasuk dalam kategori kiamat sugra adalah....
 ☒ A. Malaikat meniup sangkakala
 ☐ B. Gunung dihancurkan
 ☐ C. Langit terbelah
 ☒ D. Terjadinya tsunami besar</p> | <p>7. Yaumul-Hisāb adalah hari....
 ☒ A. Di mana semua manusia dibangkitkan
 ☐ B. Untuk menerima kitab catatan amal
 ☐ C. Perhitungan semua amal manusia
 ☐ D. Penimbangan amal baik dan buruk</p> |
| <p>4. Yaumul-Ba'ats adalah hari....
 ☒ A. Semua manusia dikumpulkan di padang Mahsyar
 ☒ B. Semua manusia dibangkitkan dari kubur
 ☐ C. Semua amal manusia ditimbang
 ☐ D. Semua manusia menerima kitab amalnya</p> | <p>8. Timbangan amal di akhirat disebut dengan....
 ☒ A. Yaumul-Mizān
 ☐ B. Yaumul-Faṣl
 ☐ C. Yaumul-Ba'ats
 ☐ D. Yaumul-Wa'id</p> |
| <p>5. Seseorang yang tidak meyakini hari akhir berarti....
 ☒ A. Masih bisa disebut mukmin
 ☒ B. Tidak beriman kepada Allah Swt.
 ☐ C. Menjalankan syariat dengan benar</p> | <p>9. Hari pembalasan semua amal manusia dinamakan....
 ☐ A. Yaumul-Qiyāmah
 ☒ B. Yaumul-Jazā'
 ☐ C. Yaumul-Mahsyar
 ☐ D. Yaumul-Hasrah</p> |
| | <p>10. Menurut ahli astronomi, kehancuran alam semesta disebabkan oleh....
 ☒ A. Matahari mengeluarkan api
 ☒ B. Hujan meteor besar
 ☐ C. Daya tarik planet melemah dan terjadi tabrakan
 ☐ D. Suhu bumi yang membeku</p> |

b. Siklus I

90

LEMBAR TES HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK SIKLUS I

Nama : Nurul Athaghi Rizak
Kelas : IX 5

Berilah tanda silang (X) pada huruf A, B, C, dan D pada pertanyaan di bawah ini sebagai jawaban yang paling tepat!

- Seorang yang meyakini bahwa seluruh makhluk akan dibangkitkan setelah kematian menunjukkan ciri orang yang telah...
☒ A. menghindari pembicaraan soal takdir
☐ B. mengimani kehadiran para malaikat
☒ C. memahami arti dari iman kepada hari akhir
☐ D. menghafal nama-nama nabi terdahulu
- Nama lain dari hari akhir yang menggambarkan guncangan hebat dan mengguncangkan jiwa manusia adalah...
☒ A. Yaumul Faṣl
☐ B. Yaumul Jazā'
☒ C. Al-Qāri'ah
☐ D. Yaumul Wa'īd
- Kematian seseorang secara mendadak dalam tidur digolongkan ke dalam jenis kiamat...
☒ A. kubra karena disebabkan oleh kehancuran
☐ B. sugra karena terjadi secara pribadi dan terbatas
☐ C. sugra karena datangnya bersamaan dengan kiamat besar
☐ D. kubra karena termasuk bagian dari kehendak akhir zaman
- Ketika terjadi banjir bandang dan ribuan orang meninggal, umat Islam menyikapinya dengan...
☒ A. menyimpulkan bahwa itu adalah azab kiamat kubra
☐ B. menganggap semua bencana hanya musibah biasa
☒ C. menyadari bahwa bencana bisa menjadi peringatan dari Allah
☐ D. menyalahkan manusia atas semua peristiwa
- Yaumul-Hisāb, al-Hāqqah, dan Yaumul-'Azīm termasuk istilah yang...
☒ A. menjelaskan tahapan turunnya azab kubra
☐ B. menggambarkan perbedaan waktu datangnya kiamat
☐ C. menunjukkan suasana dan makna di hari kiamat
☐ D. dijelaskan secara rinci dalam hadis Nabi

6. Seseorang yang tidak percaya kehidupan setelah kematian biasanya hanya memprioritaskan...
- A. kebahagiaan spiritual dan amal sosial
 - B. hubungan antar manusia dan makhluk
 - ✓ ~~C. pencapaian duniawi tanpa menyiapkan akhirat~~
 - D. kesuksesan ukhrawi melalui amal jariyah
7. Pada saat langit terbelah, bintang-bintang jatuh, dan kuburan dibongkar, peristiwa itu menggambarkan...
- ✓ A. kiamat sugra karena terjadi pada waktu lama
 - ~~B. kiamat kubra karena sifatnya menyeluruh dan global~~
 - C. kiamat sugra karena sebagian saja yang musnah
 - D. kiamat fitrah karena bersifat alamiah dan rutin
8. Ayat al-Qur'an yang menjelaskan bahwa semua makhluk pasti mati, bahkan dalam tempat perlindungan sekalipun, termasuk dalil dari...
- ✓ ~~A. pengertian iman kepada qadha dan qadar~~
 - ~~B. makna keimanan kepada hari akhir~~
 - C. bentuk ketundukan kepada syariat
 - D. penolakan terhadap kehidupan akhirat
9. Nama "At-Tāmmatul Kubrā" menunjukkan hari akhir sebagai...
- ✓ A. hari pertama penciptaan manusia
 - B. hari terbitnya matahari dari barat
 - ~~C. peristiwa kehancuran total dan puncak bencana~~
 - D. hari ketika amal manusia ditimbang
10. Ketika manusia berhamburan seperti laron dan gunung berterbangan bagai kapas, kejadian itu disebutkan dalam...
- ✓ ~~A. Surah al-Kāri'ah~~
 - B. Surah al-Mā'ūn
 - C. Surah al-Muzzammil
 - D. Surah al-Fil

Bone-Bone, 08 oktober 2025



c. Siklus II

100

LEMBAR TES HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK SIKLUS II

Nama : AYUNDA SARI
Kelas : IX.5

Berilah tanda silang (X) pada huruf A, B, C, dan D pada pertanyaan di bawah ini sebagai jawaban yang paling tepat!

- Setelah seluruh manusia mati akibat terjadinya kiamat kubra, fase kehidupan selanjutnya yang dilalui setiap manusia adalah...
☒ A. Yaumul Ba'ats
☐ B. Yaumul Hisab
☐ C. Yaumul Mīzān
☐ D. Yaumul Mahsyar
- Suatu hari, dalam sebuah pengajian yang di ikuti Aisyah, seorang ustaz berkata: "Nanti manusia akan dikumpulkan di padang luas tanpa pohon dan tempat berteduh. Di sanalah mereka menerima catatan amalnya."
 Berdasarkan penjelasan tersebut, yang dimaksud sang ustaz adalah peristiwa...
☒ A. Yaumul Barzakh
☐ B. Yaumul Ba'ats
☒ C. Yaumul Mahsyar
☐ D. Yaumul Mīzān
- Peristiwa saat seluruh amal baik dan buruk ditimbang secara sangat adil, bahkan yang seberat biji sawi pun akan diperhitungkan, terjadi pada...
☒ A. Yaumul Hisab
☒ B. Yaumul Mīzān
☐ C. Yaumul Barzakh
☐ D. Yaumul Jazā
- Arbani adalah siswa yang rajin membantu teman dan jujur dalam setiap ulangan. Ia berdoa agar kelak ia bisa mendapat catatan amal yang baik dan wajahnya berseri-seri saat melihat buku catatannya.
 Harapan Doni merujuk pada peristiwa...
☒ A. Yaumul Jazā
☐ B. Yaumul Mīzān
☐ C. Yaumul Hisab
☒ D. Yaumul Mahsyar
- Proses ketika seluruh amal perbuatan manusia ditunjukkan secara rinci dan diperiksa satu per satu, baik secara pribadi maupun melalui kesaksian anggota tubuh, dinamakan...
☒ A. Yaumul Hisab
☒ B. Yaumul Mahsyar
☐ C. Yaumul Barzakh
☐ D. Yaumul Jazā

6. Fatimah mendengarkan ceramah tentang balasan bagi amal manusia. Ustaznya berkata, "Setiap amal akan dibalas secara setimpal. Kebaikan sekecil apapun akan diberi pahala, dan kejahatan sekecil apapun akan dibalas." Peristiwa yang sedang dijelaskan oleh sang ustaz adalah...
- ✓ ☐ A. Yaumul Barzakh
☒ B. Yaumul Mizān
☒ C. Yaumul Jazā
☐ D. Yaumul Hasyr
7. Surga yang paling tinggi derajatnya dan disebutkan dalam Q.S. al-Kahfi [18]: 107 adalah...
- ✓ ☒ A. Surga Ma'wa
☒ B. Surga Firdaus
☐ C. Darus Salam
☐ D. Surga Khuld
8. Seorang yang hidupnya dipenuhi perbuatan ghibah, mencaci, dan mencela akan merasakan pedihnya siksaan di tempat pembalasan yang sesuai. Tempat tersebut adalah...
- ✓ ☒ A. Neraka Lazha
☒ B. Neraka Huthamah
☐ C. Neraka Jahim
☐ D. Neraka Sa'ir
9. Gabungan pasangan yang benar antara surga dan neraka menurut Al-Qur'an adalah...
- ✓ ☒ A. Surga 'Adn – Neraka Saqar
☒ B. Surga Ma'wa – Neraka Lail
☐ C. Darul Akhirah – Neraka Huthamah
☐ D. Surga Firdaus – Neraka Khuld
10. Ahmad sedang menghafalkan urutan peristiwa kehidupan di akhirat. Ia telah mencatat: 1) Yaumul Barzakh, 2) Yaumul Ba'ats, 3) ..., 4) Yaumul Hisab, 5) Yaumul Mizān, dan 6) Yaumul Jazā. Tahap nomor 3 yang hilang dari urutan tersebut adalah...
- ✓ ☒ A. Yaumul Mahsyar
☐ B. Surga dan Neraka
☐ C. Yaumul Hukum
☐ D. Yaumul Syafa'at

Bone-Bone, 08 Oktober 2025



Lampiran 16. Instrumen Lembar Observasi Aktivitas Guru

No.	Aspek yang diamati	Skala penilaian			
		1	2	3	4
1.	Guru memasuki kelas tepat waktu				
2.	Guru mengucapkan salam sebelum pembelajaran dimulai				
3.	Guru mempersilahkan peserta didik berdoa sebelum pelajaran dimulai				
4.	Guru mengecek kehadiran dan kesiapan belajar peserta didik sebelum memulai pembelajaran				
5.	Guru memberikan refleksi dan pengantar sebelum masuk pada inti pembelajaran				
6.	Guru menjelaskan materi pembelajaran tentang meyakini hari akhir dengan mawas diri				
7.	Guru membagi peserta didik dalam beberapa kelompok untuk diskusi				
8.	Guru mengarahkan peserta didik untuk duduk sesuai kelompok dan memulai <i>Scavenger Hunt Digital</i> melalui platform <i>Learningapps</i>				
9.	Guru menjelaskan mekanisme permainan serta batasan waktu yang digunakan				
10.	Guru memberikan tugas individu/ <i>post-test</i>				
11.	Guru memandu peserta didik menyimpulkan inti materi yang telah dipelajari				
12.	Guru menutup kelas dengan doa bersama dan mengucapkan salam				

Keterangan:

Skor 1 = Kurang

Skor 2 = Cukup

Skor 3 = Baik

Skor 4 = Sangat Baik

Lampiran 17. Rubrik Penilaian Lembar Observasi Aktivitas Guru

Aspek yang diamati	Indikator Penilaian	Skor
Guru memasuki kelas tepat waktu	Datang sebelum atau tepat waktu sesuai jadwal	4
	Datang terlambat ≤ 5 menit	3
	Datang terlambat 6–10 menit	2
	Datang terlambat >10 menit	1
Guru mengucapkan salam sebelum pembelajaran dimulai	Mengucapkan salam dengan jelas dan penuh sopan santun	4
	Mengucapkan salam tetapi kurang bersemangat	3
	Mengucapkan salam dengan suara pelan/tidak terdengar jelas	2
	Tidak mengucapkan salam sama sekali	1
Guru mempersilahkan peserta didik berdoa sebelum pelajaran dimulai	Mempersilakan doa dengan khidmat dan tertib	4
	Meminta doa tetapi tidak memimpin atau kurang khidmat	3
	Mengingatkan doa dengan kurang jelas	2
	Tidak mengajak doa sama sekali	1
Guru mengecek kehadiran dan kesiapan belajar peserta didik	Mengecek kehadiran, kesiapan alat tulis, dan kondisi belajar siswa secara detail	4
	Mengecek kehadiran dan sebagian kesiapan siswa	3
	Hanya mengecek kehadiran tanpa memastikan kesiapan belajar	2
	Tidak mengecek kehadiran dan kesiapan belajar	1
Guru memberikan refleksi dan pengantar sebelum masuk pada inti pembelajaran	Memberikan refleksi, apersepsi, dan pengantar materi dengan jelas dan menarik	4
	Memberikan pengantar tetapi kurang menarik atau kurang lengkap	3
	Memberikan pengantar singkat tanpa refleksi mendalam	2
	Tidak memberikan refleksi maupun pengantar	1
Guru menjelaskan materi tentang meyakini hari akhir dengan mawas diri	Materi disampaikan jelas, runtut, dan mudah dipahami serta dikaitkan dengan kehidupan	4
	Materi cukup jelas namun kurang mendalam atau kurang dikaitkan dengan kehidupan	3
	Materi disampaikan kurang runtut dan membingungkan sebagian siswa	2
	Materi tidak jelas dan tidak sesuai dengan topik	1
Guru membagi peserta didik dalam beberapa kelompok untuk diskusi	Membagi kelompok secara terencana, adil, dan sesuai tujuan pembelajaran	4
	Membagi kelompok cukup baik namun ada sedikit ketidakseimbangan	3
	Membagi kelompok tanpa perencanaan, membuat sebagian siswa bingung	2

	Tidak membagi kelompok sama sekali	1
Guru mengarahkan peserta didik untuk duduk sesuai kelompok dan memulai <i>Scavenger Hunt Digital</i> melalui <i>LearningApps</i>	Mengarahkan siswa dengan jelas, memfasilitasi penggunaan aplikasi, dan memastikan semua kelompok aktif	4
	Mengarahkan siswa cukup baik namun ada kelompok yang masih bingung	3
	Mengarahkan seadanya dan banyak siswa belum paham instruksi	2
	Tidak mengarahkan siswa dan kegiatan tidak berjalan	1
Guru menjelaskan mekanisme permainan serta batasan waktu yang digunakan	Menjelaskan mekanisme permainan dan batas waktu dengan detail dan mudah dipahami	4
	Menjelaskan mekanisme cukup jelas tetapi masih ada yang kurang paham	3
	Menjelaskan mekanisme secara singkat dan kurang detail	2
	Tidak menjelaskan mekanisme sama sekali	1
Guru memberikan tugas individu/post-test	Memberikan post-test sesuai materi, instruksi jelas, dan mengatur waktu dengan baik	4
	Memberikan post-test dengan instruksi cukup jelas namun pengaturan waktu kurang	3
	Memberikan post-test tanpa instruksi jelas atau soal kurang sesuai	2
	Tidak memberikan post-test sama sekali	1
Guru memandu peserta didik menyimpulkan inti materi yang telah dipelajari	Memimpin penyimpulan bersama siswa, memberikan umpan balik, dan mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari	4
	Membimbing penyimpulan namun kurang memberikan umpan balik	3
	Menyimpulkan sendiri tanpa melibatkan siswa	2
	Tidak memberikan kesimpulan sama sekali	1
Guru menutup kelas dengan doa bersama dan mengucapkan salam	Menutup pembelajaran dengan doa khidmat dan salam jelas	4
	Menutup dengan doa atau salam tetapi kurang lengkap	3
	Menutup hanya dengan salam tanpa doa	2
	Tidak menutup dengan doa maupun salam	1

Penjelasan Skala Penilaian:

Skor 4 (Sangat Baik) = Guru melaksanakan aspek yang diamati dengan optimal, lengkap, dan sesuai prosedur.

Skor 3 (Baik) = Guru melaksanakan aspek dengan baik namun masih ada kekurangan kecil.

Skor 2 (Cukup) = Guru melaksanakan aspek secara sebagian atau kurang maksimal.

Skor 1 (Kurang) = Guru tidak melaksanakan aspek atau melaksanakannya dengan sangat kurang tepat.

Lampiran 18. Instrumen Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik

No.	Aspek yang diamati	Skala penilaian			
		1	2	3	4
1.	Peserta didik menjawab salam dari guru				
2.	Peserta didik berdoa bersama sebelum memulai pelajaran				
3.	Peserta didik merespon panggilan guru saat diadakan absensi				
4.	Peserta didik memperhatikan dan menunjukkan minat dalam penyampaian materi				
5.	Peserta didik masuk ke dalam kelompok sesuai arahan				
6.	Peserta didik melakukan sesi diskusi kelompok setelah guru membagikan materi yang akan didiskusikan				
7.	Peserta didik aktif dalam diskusi dan bekerja sama dalam kelompok				
8.	Peserta didik mengikuti aturan main <i>Scavenger Hunt Digital</i> dengan baik				
9.	Peserta didik mampu menyelesaikan tantangan permainan <i>Scavenger Hunt Digital</i> dengan tepat waktu				
10.	Peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran				
11.	Peserta didik berdoa bersama sebelum pembelajaran berakhir dan menjawab salam dari guru				
12.	Peserta didik mampu mengamalkan rukun iman yang kelima Iman Kepada Hari Akhir				

Keterangan:

Skor 1 = Kurang

Skor 2 = Cukup

Skor 3 = Baik

Skor 4 = Sangat Baik

Lampiran 19. Rubrik Penilaian Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik

Aspek yang diamati	Indikator Penilaian	Skor
Peserta didik menjawab salam dari guru	Semua peserta didik menjawab salam dengan serempak, suara jelas, dan sikap sopan	4
	Sebagian besar peserta didik menjawab salam, suara cukup jelas	3
	Hanya sebagian kecil peserta didik yang menjawab salam, suara kurang terdengar	2
	Hampir semua peserta didik tidak menjawab salam	1
Peserta didik berdoa bersama sebelum memulai pelajaran	Semua peserta didik berdoa dengan khidmat, tertib, dan fokus	4
	Sebagian besar peserta didik berdoa dengan cukup khidmat	3
	Sebagian kecil peserta didik terlihat kurang fokus atau bercanda	2
	Sebagian besar peserta didik tidak mengikuti doa	1
Peserta didik merespon panggilan guru saat diadakan absensi	Semua peserta didik merespon dengan sigap, sopan, dan tertib	4
	Sebagian besar merespon, namun ada beberapa yang kurang jelas	3
	Banyak peserta didik merespon dengan kurang tertib atau lambat	2
	Hampir semua peserta didik tidak merespon panggilan	1
Peserta didik memperhatikan dan menunjukkan minat dalam penyampaian materi	Semua peserta didik memperhatikan dengan baik, antusias, dan aktif bertanya	4
	Sebagian besar memperhatikan dengan baik, namun kurang aktif	3
	Hanya sebagian kecil peserta didik yang memperhatikan, sisanya pasif	2
	Hampir semua peserta didik tidak memperhatikan sama sekali	1
Peserta didik masuk ke dalam kelompok sesuai arahan	Semua peserta didik langsung membentuk kelompok sesuai arahan dengan tertib	4
	Sebagian besar mengikuti arahan dengan baik, namun ada sedikit keterlambatan	3
	Banyak peserta didik yang bingung atau tidak langsung masuk kelompok	2
	Hampir semua peserta didik tidak mengikuti arahan pembagian kelompok	1
Peserta didik melakukan sesi diskusi kelompok setelah guru membagikan materi	Semua peserta didik langsung berdiskusi aktif dan terarah sesuai materi	4
	Sebagian besar berdiskusi cukup baik, walau ada yang kurang fokus	3

	Hanya sebagian kecil peserta didik yang berdiskusi, sebagian pasif	2
	Hampir semua peserta didik tidak melakukan diskusi	1
Peserta didik aktif dalam diskusi dan bekerja sama dalam kelompok	Semua peserta didik berkontribusi aktif, saling menghargai, dan bekerja sama	4
	Sebagian besar aktif berdiskusi, namun masih ada yang kurang berkontribusi	3
	Hanya beberapa peserta didik yang aktif, kerja sama kurang terjalin	2
	Hampir semua peserta didik pasif dan tidak bekerja sama	1
Peserta didik mengikuti aturan main <i>Scavenger Hunt Digital</i> dengan baik	Semua peserta didik mematuhi aturan permainan dan tertib selama kegiatan	4
	Sebagian besar mematuhi aturan, meski ada sedikit pelanggaran	3
	Banyak peserta didik melanggar aturan atau kurang fokus	2
	Hampir semua peserta didik tidak mematuhi aturan	1
Peserta didik mampu menyelesaikan tantangan permainan <i>Scavenger Hunt Digital</i> dengan tepat waktu	Semua peserta didik menyelesaikan tantangan dengan benar dan tepat waktu	4
	Sebagian besar menyelesaikan tantangan dengan baik, meski ada keterlambatan kecil	3
	Banyak peserta didik kesulitan menyelesaikan tantangan atau banyak jawaban salah	2
	Hampir semua peserta didik tidak menyelesaikan tantangan	1
Peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran	Semua peserta didik dapat menyampaikan kesimpulan dengan tepat dan jelas	4
	Sebagian besar dapat menyimpulkan, meskipun kurang lengkap	3
	Hanya sebagian kecil peserta didik yang mampu menyimpulkan dengan benar	2
	Hampir semua peserta didik tidak dapat menyimpulkan hasil pembelajaran	1
Peserta didik berdoa bersama sebelum pembelajaran berakhir dan menjawab salam dari guru	Semua peserta didik mengikuti doa penutup dan menjawab salam dengan kompak	4
	Sebagian besar mengikuti doa dan menjawab salam dengan cukup baik	3
	Hanya sebagian kecil mengikuti doa dan salam, sebagian lainnya kurang fokus	2
	Hampir semua peserta didik tidak mengikuti doa dan salam	1
Peserta didik mampu mengamalkan rukun iman kelima Iman kepada Hari Akhir	Semua peserta didik menunjukkan pemahaman dan perilaku sesuai ajaran iman kepada hari akhir	4
	Sebagian besar memahami, tetapi belum sepenuhnya mengamalkan dalam sikap	3

Hanya sebagian kecil peserta didik yang memahami, pengamalan kurang terlihat	2
Hampir semua peserta didik tidak memahami dan tidak mengamalkan	1

Penjelasan Skala Penilaian:

Skor 4 (Sangat Baik) = Peserta didik melaksanakan aspek yang diamati dengan optimal, tertib, dan sesuai harapan.

Skor 3 (Baik) = Peserta didik melaksanakan aspek dengan baik tetapi masih ada kekurangan kecil.

Skor 2 (Cukup) = Peserta didik melaksanakan aspek secara sebagian atau kurang maksimal.

Skor 1 (Kurang) = Peserta didik tidak melaksanakan aspek atau melaksanakannya dengan sangat kurang tepat.

Lampiran 20. Soal dan Kunci Jawaban

a. Pra-Siklus

Berilah tanda silang (X) pada huruf A, B, C, dan D pada pertanyaan di bawah ini sebagai jawaban yang benar!

1. Salah satu nama hari kiamat yang menggambarkan keguncangan luar biasa adalah....
 A. Yaumul-Jazā'
 B. Yaumul-Faṣl
 C. Yaumul-Qiyāmah
D. al-Qāri'ah
2. Kiamat sugra merupakan peristiwa....
 A. Hancurnya seluruh jagat raya
 B. Berakhirnya kehidupan seluruh makhluk
C. Berakhirnya sebagian kehidupan
 D. Hari dibalasnya semua amal
3. Peristiwa berikut ini termasuk dalam kategori kiamat sugra adalah...
 A. Malaikat meniup sangkakala
 B. Gunung dihancurkan
 C. Langit terbelah
D. Terjadinya tsunami besar
4. Yaumul-Ba'ats adalah hari....
 A. Semua manusia dikumpulkan di padang Mahsyar
B. Semua manusia dibangkitkan dari kubur
 C. Semua amal manusia ditimbang
 D. Semua manusia menerima kitab amalnya
5. Seseorang yang tidak meyakini hari akhir berarti....
 A. Masih bisa disebut mukmin
B. Tidak beriman kepada Allah Swt.
 C. Menjalankan syariat dengan benar
 D. Termasuk orang yang sabar
6. Keluarnya Dajjal dan munculnya Imam Mahdi adalah tanda....
 A. Akan datangnya surga
 B. Hari kebangkitan
 C. Terjadinya kiamat sugra
D. Kiamat kubra
7. Yaumul-Ḥisāb adalah hari....
 A. Di mana semua manusia dibangkitkan
 B. Untuk menerima kitab catatan amal
C. Perhitungan semua amal manusia
 D. Penimbangan amal baik dan buruk
8. Timbangan amal di akhirat disebut dengan....
A. Yaumul-Mīzān
 B. Yaumul-Faṣl
 C. Yaumul-Ba'ats

- D. Yaumul-Wa‘īd
9. Hari pembalasan semua amal manusia dinamakan....
- A. Yaumul-Qiyāmah
- B. Yaumul-Jazā’**
- C. Yaumul-Mahsyar
- D. Yaumul-Hasrah
10. Menurut ahli astronomi, kehancuran alam semesta disebabkan oleh....
- A. Matahari mengeluarkan api
- B. Hujan meteor besar
- C. Daya tarik planet melemah dan terjadi tabrakan**
- D. Suhu bumi yang membeku

b. Siklus I

Berilah tanda silang (X) pada huruf A, B, C, dan D pada pertanyaan di bawah ini sebagai jawaban yang benar!

1. Seorang yang meyakini bahwa seluruh makhluk akan dibangkitkan setelah kematian menunjukkan ciri orang yang telah...
- A. menghindari pembicaraan soal takdir
- B. mengimani kehadiran para malaikat
- C. memahami arti dari iman kepada hari akhir**
- D. menghafal nama-nama nabi terdahulu
2. Nama lain dari hari akhir yang menggambarkan guncangan hebat dan mengguncangkan jiwa manusia adalah...
- A. Yaumul Faṣl
- B. Yaumul Jazā’
- C. Al-Qāri’ah**
- D. Yaumul Wa‘īd
3. Kematian seseorang secara mendadak dalam tidur digolongkan ke dalam jenis kiamat...
- A. kubra karena disebabkan oleh kehancuran
- B. sugra karena terjadi secara pribadi dan terbatas**
- C. sugra karena datangnya bersamaan dengan kiamat besar
- D. kubra karena termasuk bagian dari kehendak akhir zaman
4. Ketika terjadi banjir bandang dan ribuan orang meninggal, umat Islam menyikapinya dengan...
- A. menyimpulkan bahwa itu adalah azab kiamat kubra
- B. menganggap semua bencana hanya musibah biasa
- C. menyadari bahwa bencana bisa menjadi peringatan dari Allah**
- D. menyalahkan manusia atas semua peristiwa
5. Yaumul-Ḥisāb, al-Ḥāqqah, dan Yaumul-‘Azīm termasuk istilah yang...
- A. menjelaskan tahapan turunnya azab kubra
- B. menggambarkan perbedaan waktu datangnya kiamat
- C. menunjukkan suasana dan makna di hari kiamat**
- D. dijelaskan secara rinci dalam hadis Nabi

6. Seseorang yang tidak percaya kehidupan setelah kematian biasanya hanya memprioritaskan...
 - A. kebahagiaan spiritual dan amal sosial
 - B. hubungan antar manusia dan makhluk
 - C. pencapaian duniawi tanpa menyiapkan akhirat**
 - D. kesuksesan ukhrawi melalui amal jariyah
7. Pada saat langit terbelah, bintang-bintang jatuh, dan kuburan dibongkar, peristiwa itu menggambarkan...
 - A. kiamat sugra karena terjadi pada waktu lama
 - B. kiamat kubra karena sifatnya menyeluruh dan global**
 - C. kiamat sugra karena sebagian saja yang musnah
 - D. kiamat fitrah karena bersifat alamiah dan rutin
8. Ayat al-Qur'an yang menjelaskan bahwa semua makhluk pasti mati, bahkan dalam tempat perlindungan sekalipun, termasuk dalil dari...
 - A. pengertian iman kepada qadha dan qadar
 - B. makna keimanan kepada hari akhir**
 - C. bentuk ketundukan kepada syariat
 - D. penolakan terhadap kehidupan akhirat
9. Nama "At-Tāmmatul Kubrā" menunjukkan hari akhir sebagai...
 - A. hari pertama penciptaan manusia
 - B. hari terbitnya matahari dari barat
 - C. peristiwa kehancuran total dan puncak bencana**
 - D. hari ketika amal manusia ditimbang
10. Ketika manusia berhamburan seperti laron dan gunung berterbangan bagai kapas, kejadian itu disebutkan dalam...
 - A. Surah al-Qāri'ah**
 - B. Surah al-Mā'ūn
 - C. Surah al-Muzzammil
 - D. Surah al-Fil

c. Siklus II

Berilah tanda silang (X) pada huruf A, B, C, dan D pada pertanyaan di bawah ini sebagai jawaban yang benar!

1. Setelah seluruh manusia mati akibat terjadinya kiamat kubra, fase kehidupan selanjutnya yang dilalui setiap manusia adalah...
 - A. Yaumul Ba'ats**
 - B. Yaumul Hisab
 - C. Yaumul Mīzān
 - D. Yaumul Mahsyar
2. Suatu hari, dalam sebuah pengajian yang di ikuti Aisyah, seorang ustaz berkata: "Nanti manusia akan dikumpulkan di padang luas tanpa pohon dan tempat berteduh. Di sanalah mereka menerima catatan amalnya."

Berdasarkan penjelasan tersebut, yang dimaksud sang ustaz adalah peristiwa...

 - A. Yaumul Barzakh**

- B. Yaumul Ba'ats
C. Yaumul Mahsyar
 D. Yaumul Mīzān
3. Peristiwa saat seluruh amal baik dan buruk ditimbang secara sangat adil, bahkan yang seberat biji sawi pun akan diperhitungkan, terjadi pada...
 A. Yaumul Hisab
B. Yaumul Mīzān
 C. Yaumul Barzakh
 D. Yaumul Jazā
4. Arbani adalah siswa yang rajin membantu teman dan jujur dalam setiap ulangan. Ia berdoa agar kelak ia bisa mendapat catatan amal yang baik dan wajahnya berseri-seri saat melihat buku catatannya.
 Harapan Doni merujuk pada peristiwa...
 A. Yaumul Jazā
 B. Yaumul Mīzān
 C. Yaumul Hisab
D. Yaumul Mahsyar
5. Proses ketika seluruh amal perbuatan manusia ditunjukkan secara rinci dan diperiksa satu per satu, baik secara pribadi maupun melalui kesaksian anggota tubuh, dinamakan...
A. Yaumul Hisab
 B. Yaumul Mahsyar
 C. Yaumul Barzakh
 D. Yaumul Jazā
6. Fatimah mendengarkan ceramah tentang balasan bagi amal manusia. Ustaznya berkata, "Setiap amal akan dibalas secara setimpal. Kebaikan sekecil apapun akan diberi pahala, dan kejahatan sekecil apapun akan dibalas."
 Peristiwa yang sedang dijelaskan oleh sang ustaz adalah...
 A. Yaumul Barzakh
 B. Yaumul Mīzān
C. Yaumul Jazā
 D. Yaumul Hasyr
7. Surga yang paling tinggi derajatnya dan disebutkan dalam Q.S. al-Kahfi [18]: 107 adalah...
 A. Surga Ma'wa
B. Surga Firdaus
 C. Darus Salam
 D. Surga Khuld
8. Seorang yang hidupnya dipenuhi perbuatan ghibah, mencaci, dan mencela akan merasakan pedihnya siksaan di tempat pembalasan yang sesuai. Tempat tersebut adalah...
 A. Neraka Lazha
B. Neraka Huthamah
 C. Neraka Jahim
 D. Neraka Sa'ir
9. Gabungan pasangan yang benar antara surga dan neraka menurut Al-Qur'an adalah...
A. Surga 'Adn – Neraka Saqar

- B. Surga Ma'wa – Neraka Lail
 - C. Darul Akhirah – Neraka Huthamah
 - D. Surga Firdaus – Neraka Khuld
10. Ahmad sedang menghafalkan urutan peristiwa kehidupan di akhirat. Ia telah mencatat: 1) Yaumul Barzakh, 2) Yaumul Ba'ats, 3) ..., 4) Yaumul Hisab, 5) Yaumul Mīzān, dan 6) Yaumul Jazā.
- Tahap nomor 3 yang hilang dari urutan tersebut adalah...
- A. Yaumul Mahsyar
 - B. Surga dan Neraka
 - C. Yaumul Hukum
 - D. Yaumul Syafa'at

Lampiran 21. *Letter of Acceptance* (LoA)***Al-Izzah: Jurnal Hasil-Hasil Penelitian*****LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
(LP2M) IAIN KENDARI**<http://ejournal.iainkendari.ac.id/al-izzah>**SURAT KETERANGAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Prof. Dr. Fahmi Gunawan, M.Hum.
 NIP : 198101232008011005
 Jab. Fung/Gol : Guru Besar/IVb
 Jabatan : Editor Jurnal Al-Izzah/Kapuslit LPPM IAIN Kendari
 Instansi : Institut Agama Islam Negeri Kendari

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa pengelola Jurnal Al-Izzah IAIN Kendari **telah menerima** artikel Saudara/i **Al Muslikha, Muhaemin, Muhammad Zuljalal Al Hamdany**, dengan judul **Penerapan Scavenger Hunt Digital Berbasis LearningApps untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas IX di SMPN 1 Bone-Bone** dan dinyatakan sebagai salah satu artikel yang akan diproses pada terbitan Jurnal Al-Izzah Vol. 21 No. 1 2026. Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kendari, 20 Januari 2026

Fahmi Gunawan

RIWAYAT HIDUP



Al Muslikha, lahir di Lemahabang pada hari Rabu, 29 Desember 2004. Penulis merupakan anak pertama dari dua bersaudara, dari pasangan ayah bernama Tarmidzi dan ibu bernama Nurwiati. Saat ini, penulis berdomisili di Desa Patoloan, Kec. Bone-Bone, Kab. Luwu Utara. Pendidikan dasar ditempuh di SDN 186 Lemahabang pada tahun 2010–2016. Setelah itu, penulis melanjutkan pendidikan di UPT SMP Negeri 1 Bone-Bone pada tahun 2016–2019, kemudian melanjutkan ke jenjang SMA di SMA Negeri 4 Luwu Utara pada tahun 2019–2022. Selama di bangku SMA, penulis aktif dalam berorganisasi. Pada tahun 2019–2020, penulis terpilih sebagai anggota Formupis (Organisasi Keagamaan), dan pada tahun 2020–2021 dipercaya menjabat sebagai Wakil Ketua Forum Annisa (Organisasi Keagamaan). Setelah lulus dari SMA Negeri 4 Luwu Utara pada tahun 2022, penulis melanjutkan pendidikan tinggi pada program studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri (UIN) Palopo, untuk menekuni bidang keilmuan yang sesuai dengan minat dan cita-citanya.

Alamat *e-mail* penulis: 2202010005@uinpalopo.ac.id