

**PENGEMBANGAN MODEL *ADAPTIVE LEARNING*
BERBASIS AI DAN GAMIFIKASI UNTUK
MENINGKATKAN LITERASI SPIRITUAL
SERTA PEMAHAMAN IPAS
DI SD IT HAFIZUL ILMI**

TESIS

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Magister Pendidikan

Jihadun Nufus

23117021



**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
SEKOLAH PASCASARJANA
UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA
BANDA ACEH
2026**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Jihadun Nufus
NIM : 23117021
Program Studi : Magister Pendidikan Dasar
Judul Tesis : Pengembangan Model Adaptive Learning Berbasis AI dan Gamifikasi
untuk Meningkatkan Literasi Spiritual serta Pemahaman IPAS di
SDIT Hafizul Ilmi

Tesis ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan pada ujian Seminar Proposal Tesis
Program Magister.

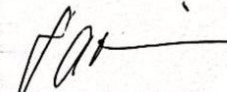
Banda Aceh, 20 Juni 2025

Pembimbing I



Dr. Muhammad Iqbal, S.Pd., M.A
NIDN. 1312038901

Pembimbing II



Dr. Syarfuni, M.Pd
NIDN. 0128068203

Mengetahui,
Ketua Program Studi Magister Pendidikan Dasar



Dr. Siti Mayang Sari, M.Pd
NIDN. 1330057702

LEMBAR PENGESAHAN

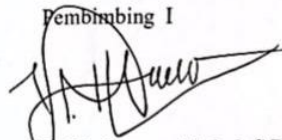
JIHADUN NUFUS

**PENGEMBANGAN MODEL ADAPTIVE LEARNING BERBASIS AI DAN
GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN LITERASI SPIRITUAL SERTA
PEMAHAMAN IPAS DI SDIT HAFIZUL ILMI**

Tesis ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan
Tim Penguji Sidang Tesis Program Studi Magister Pendidikan Dasar
Sekolah Pascasarjana, Universitas Bina Bangsa Getsempena

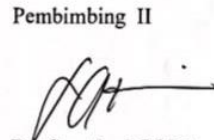
Banda Aceh, 20 Januari 2026

Pembimbing I



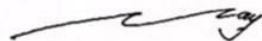
Dr. Muhammad Iqbal, S.Pd.M.A
NIDN. 1312038901

Pembimbing II



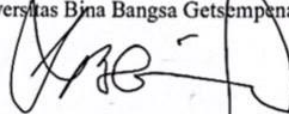
Dr. Svarfuni, M.Pd
NIDN. 0128068203

Mengetahui,
Ketua Program Studi Magister Pendidikan Dasar



Dr. Siti Mayang Sari, M.Pd
NIDN. 1330057702

Mengetahui,
Direktur Sekolah Pascasarjana
Universitas Bina Bangsa Getsempena



Prof. Dr. Bansu Irianto Ansari, M.Pd
NIDN. 0013115801

PENGESAHAN TIM PENGUJI

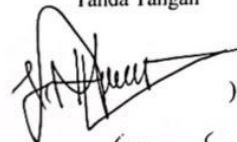
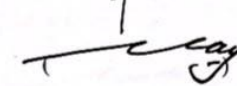
**PENGEMBANGAN MODEL *ADAPTIVE LEARNING* BERBASIS AI
DAN GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN LITERASI SPIRITUAL
SERTA PEMAHAMAN IPAS DI
SD IT HAFIZUL ILMI**

Tesis ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan
Tim Penguji Tesis Program Studi Magister Penjaminan Mutu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena

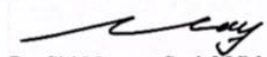
Banda Aceh, 4 Juni 2026

Pembimbing I	: Dr. Muhammad Iqbal, S.Pd.M.A NIDN. 1312038901
Pembimbing II	: Dr. Syarfuni, M.Pd NIDN. 0128068203
Penguji I	: Dr. Didi Yudha Pranata, M.Pd NIDN.1313109001
Penguji II	: Dr. Siti Mayang Sari, M.Pd NIDN. 1330057702

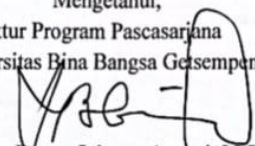
Tanda Tangan

()
()
()
()

Menyetujui,
Ketua Program Studi Magister Pendidikan Dasar


Dr. Siti Mayang Sari, M.Pd
NIDN. 1330057702

Mengetahui,
Direktur Program Pascasarjana
Universitas Bina Bangsa Getsempena

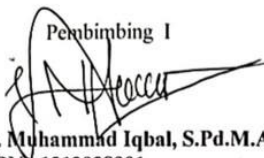

Prof. Dr. Bansu Irianto Ansari, M.Pd
NIDN. 0013115801

PENGESAHAN KELULUSAN

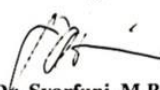
Pengembangan Model Adaptive Learning Berbasis AI dan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Literasi Spiritual Serta Pemahaman IPAS di SDIT Hafizul Ilmi telah dipertahankan dalam ujian Tesis oleh Jihadun Nufus, 23117021, Program Studi Magister Pendidikan Dasar Universitas Bina Bangsa Getsempena pada Jum'at 13 Februari 2026

Menyetujui,

Pembimbing I


Dr. Muhammad Iqbal, S.Pd.M.A
NIDN. 1312038901

Pembimbing II

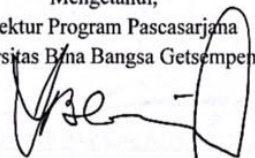

Dr. Syarfuni, M.Pd
NIDN. 0128068203

Mengetahui,

Ketua Program Studi Magister Pendidikan Dasar


Dr. Siti Mayang Sari, M.Pd
NIDN. 1330057702

Mengetahui,
Direktur Program Pascasarjana
Universitas Bina Bangsa Getsempena


Prof. Dr. Bansu Irianto Anasari, M.Pd
NIDN. 0013115801

Pernyataan Tidak Melakukan Plagiat dan Memalsukan Data

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Jihadun Nufus
NIM : 23117021
Angkatan : 2023
Prodi : Magister Pendidikan Dasar
Judul Tesis : Pengembangan Model Adaptive Learning Berbasis AI dan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Literasi Spiritual Serta Pemahaman IPAS di SDIT Hafizul Ilmi

dengan ini menyatakan bahwa:

1. Benar tesis saya adalah karya saya sendiri, bukan dikerjakan orang lain;
2. Saya tidak melakukan plagiat dalam penulisan tesis saya;
3. Saya tidak ada merubah atau memalsukan data penelitian saya.

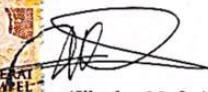
Jika ternyata dikemudian hari terbukti bahwa telah melakukan salah satu hal diatas, maka saya bersedia dikenai sanksi yang berlaku berupa pencopotan gelar saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Banda Aceh, 4 Juni 2026

Saya yang membuat pernyataan,




(Jihadun Nufus)

ABSTRAK

Nufus, Jihadun, 2026. Pengembangan model *adaptive learning* berbasis AI dan Gamifikasi untuk meningkatkan literasi spiritual serta pemahaman IPAS di SD IT Hafizul Ilmi. Pembimbing 1 Dr. Muhammad Iqbal, S.Pd., M.A., Pembimbing 2 Dr. Syarfuni, M.Pd.

Untuk mendapatkan proses pembelajaran yang efektif di butuhkan model pembelajaran yang kreatif yang bisa meningkatkan semangat dan fokus peserta didik dalam memperhatikan pelajaran yang sedang berlangsung. Maka salah satu model yang dapat di gunakan adalah model pembelajaran adaptif. Tujuan penelitian ini yaitu pengembangan model *adaptive learning* berbasis AI dan Gamifikasi untuk meningkatkan literasi spiritual serta pemahaman IPAS di SDIT Hafizul Ilmi. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pengembangan dengan pendekatan model ADDIE yang dikembangkan oleh (Sugiyono 2020: 396). Model desain ADDIE melibatkan lima proses tahapan prosedur pengembangan yaitu Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Pelaksanaan (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD IT Hafizul Ilmi. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa dan siswi kelas V yaitu sebanyak 30 orang siswa. Adapun hasil penelitian yang diperoleh dari analisis data adalah nilai rata-rata siswa sebelum tindakan sebesar 68 dan jumlah siswa tuntas 12 orang dengan ketuntasan klasiskal 40%. Sedangkan jumlah siswa tidak tuntas sebanyak 18 orang dengan ketuntasan klasikal 60%. Setelah diterapkan gamifikasi dalam pembelajaran, nilai rata-rata posttest yang diperoleh yaitu 95 dengan jumlah siswa tuntas 30 orang siswa dengan klasikal 93%. Sehingga peningkatan ketuntasan klasikal yang terjadi sebanyak 53%. Hasil penelitian pengembangan menunjukkan bahwa model *adaptive learning* berbasis AI dan Gamifikasi dapat meningkatkan literasi spiritual serta pemahaman IPAS. Berdasarkan hasil hasil penelitian direkomendasikan bahwa guru dapat mengimplementasikan model *adaptive learning* berbasis AI dan Gamifikasi untuk meningkatkan literasi spiritual serta pemahaman IPAS.

Kata Kunci: Pengembangan, Model *Adaptive Learning*, AI dan Gamifikasi, Literasi Spiritual.

ABSTRACT

Nufus, Jihadun, 2026. Development of an AI and Gamification-based *adaptive learning* model to improve spiritual literacy and understanding of science at SD IT Hafizul Ilmi. Supervisor 1 Dr. Muhammad Iqbal, S.Pd., M.A., Supervisor 2 Dr. Syarfuni, M.Pd.

To achieve an effective learning process, a creative learning model is needed that can increase students' enthusiasm and focus in paying attention to the ongoing lesson. Therefore, one model that can be used is the adaptive learning model. The purpose of this study is to develop an AI-based and gamification-based adaptive learning model to improve spiritual literacy and understanding of science at SDIT Hafizul Ilmi. The research method used in this study is development with the ADDIE model approach developed by (Sugiyono 2020: 396). The ADDIE design model involves five stages of the development procedure: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The population in this study were all fifth-grade students of SD IT Hafizul Ilmi. The sample in this study was 30 fifth-grade male and female students. The results of the research obtained from data analysis were the average student score before the action was 68 and the number of students who completed the course was 12 with a classical completeness of 40%. Meanwhile, 18 students failed to complete the course, with a classical completion rate of 60%. After implementing gamification in learning, the average posttest score was 95, with 30 students completing the course, with a classical completion rate of 93%. This represents a 53% increase in classical completion. The results of the development research indicate that an AI-based adaptive learning model and gamification can improve spiritual literacy and understanding of science. Based on the research findings, it is recommended that teachers implement an AI-based adaptive learning model and gamification to improve spiritual literacy and understanding of science.

Keywords: Development, Adaptive Learning Model, AI and Gamification, Spiritual Literacy.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT karena atas karunia dan ridho-Nya kami dapat menyelesaikan Tesis ini dengan judul “Pengembangan Model *Adaptive Learning* berbasis AI dan Gamifikasi untuk meningkatkan literasi spiritual serta pemahaman IPAS di SD IT Hafizul Ilmi Seiring dengan itu, shalawat dan salam ke pangkuan Nabi besar Muhammad SAW

yang telah membukakan gerbang ilmu pengetahuan sebagai penerang jalan hidup bagi umat manusia.

Penulis menyadari bahwa begitu banyak bantuan yang diterima baik secara langsung maupun tidak langsung dalam bentuk materi maupun doa dari berbagai pihak dalam menyelesaikan tesis ini. Oleh karena itu pada kesempatan ini, izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terima dan penghargaan kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam penyelesaian tesis ini. Ucapan terima kasih dan penghargaan yang tulus penulis sampaikan kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Hj. Lili Kasmini, S.Si., M.Si. Selaku rektor Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh
2. Prof. Dr. Bansu Irianto Ansari, M.Pd Selaku Direktur program Pascasarjana Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh.
3. Dr. Siti Mayang Sari, M.Pd., Selaku ketua Program Studi Pendidikan Dasar Universitas Bina Bangsa Getsempena.
4. Dr. Muhammad Iqbal, S.Pd.,M.Pd, selaku pembimbing pertama yang telah banyak meluangkan waktu membaca, mengoreksi, memberikan masukan,
5. petunjuk dan memotivasi selama bimbingan sehingga proposal tesis ini terselesaikan dengan baik, semoga Allah SWT selalu memberikan yang terbaik buat beliau dan keluarganya.
6. Dr. Syarfuni, M.Pd., selaku pembimbing kedua yang telah memberikan perhatian penuh ketulusan, kesabaran dan motivasi secara langsung kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal tesis ini dengan baik, semoga Allah SWT selalu memberikan yang terbaik buat beliau dan keluarganya.

7. Bapak/Ibu dosen Prodi Pendidikan Dasar Sekolah Pascasarjana Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh yang telah memberikan banyak bimbingan, arahan, dan ilmu yang sangat bermanfaat. Semoga Allah SWT selalu memberikan kekuatan dan kebahagiaan yang terbaik kepada mereka dan keluarganya.
8. Artati, S.Pd.i., M.Pd selaku Ibu kepala sekolah SDIT Hafizul Ilmi beserta seluruh dewan guru dan staf TU yang telah membantu penulis dalam mengumpulkan data untuk penulisan tesis ini.
9. Keluarga tercinta, (Alm) Ayah M. Jalil, Ibu Juli Warni, S.Pd, Abang Herijal Saputra, S.Sos, dan seluruh keluarga besar yang selalu mendoakan, memotivasi, memberikan dorongan moril dan matril demi keberhasilan studi di Universitas Bina Bangsa Getsempena, semoga Allah SWT selalu memberikan kekuatan dan kebahagiaan yang terbaik kepada mereka, dan semoga kelak ananda dapat menjadi putri yang selalu bisa membanggakan, berbakti, dan berguna bagi ayah, ibu, serta seluruh keluarga besar.
10. Rekan-rekan mahasiswa S2 Pendidikan Dasar Sekolah Pascasarjana Universitas Bina Bangsa Getsempena angkatan tahun 2024 yang telah memberikan saran dan motivasi kepada penulis dalam penyelesaian tesis ini.

Tesis ini telah selesai disusun dengan segala upaya menuju kesempurnaan, akan tetapi penulis menyadari kesempurnaan hanya milik Allah SWT, sehingga berbagai kekurangan dan kejangalan mungkin saja terdapat didalamnya. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kepada berbagai pihak agar bersedia menyalurkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan penulisan karya ilmiah dimasa yang akan datang. Hanya Allah SWT, yang dapat membalas segala bentuk kebaikan dari semua pihak yang telah membantu kelancaran penulisan tesis ini.

Penulis hanya bisa mengucapkan terimakasih atas segalanya. Dengan penuh harapan penulis berharap semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi semua pihak, khususnya bagi penulis sendiri. Kepada Allah juga kita meminta petunjuk dan ampunan dari-Nya. Dengan memohon rahmat dan ridhonya dari Allah SWT semoga jasa baik yang telah mereka berikan kepada penulis demi terselesainya tesis ini mendapat limpahan hidayah dan pahala yang setimpal oleh Allah SWT.

Banda Aceh, 13 Februari 2026

Jihadun Nufus, S.Pd

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK.....	i
ABSTRACT.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR GRAFIK	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	10
1.3 Pembatasan Masalah.....	11
1.4 Tujuan Penelitian	11
1.5 Manfaat Penelitian	12
BAB II LANDASAN TEORI	13
2.1 <i>Adaptive Learning</i>	13
2.2 Gamifikasi dalam Pendidikan	22
2.3 Kecerdasan Buatan (<i>Artificial Intelligence</i>) dalam pembelajaran.....	25
2.4 Literasi Spiritual di Sekolah Dasar	29
2.5 Pembelajaran IPAS SD	32
2.6 Perjuangan pahlawan dan sejarah Indonesia	37
2.7 Penelitian Relevan	44
2.8 Kerangka Berpikir	47
BAB III METODELOGI PENELITIAN	48
3.1 Jenis Penelitian	48
3.2 Lokasi dan waktu penelitian.....	49
3.3 Populasi dan Sampel.....	49
3.4 Prosedur Penelitian	49

3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	52
3.6 Instrumen Pengumpulan Data.....	53
3.7 Teknik Analisis Data.....	55
3.8 Tes Hasil Belajar.....	56
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	58
4.1 Hasil Penelitian.....	58
4.2 Pembahasan.....	81
BAB V KESIMPULAN.....	84
5.1 Kesimpulan.....	84
5.2 Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA.....	87
LAMPIRAN.....	90

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Model Instruksional Pembelajaran Adaptif	18
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Angket Oleh Ahli Materi	53
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Oleh Ahli Media.....	53
Tabel 3.3 Kriteria Jawaban Instrumen Validasi	54
Tabel 3.4 Kriteria Persentase Kemunculan Indikator Pada Media Pembelajaran.....	54
Tabel 3.5 Kategori Pembagian N-Gain Score.....	55
Tabel 3.6 Kategori Efektivitas N-Gain Score	55
Tabel 4.1 Analisis Kebutuhan.....	58
Tabel 4.2 Rekapitulasi Hasil Pre-test.....	59
Tabel 4.3 Data Hasil Validasi guru	61
Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil nilai Posttest	62
Tabel 4.5 Data Hasil Validasi Dosen Ahli Media.....	67
Tabel 4.6 Data Hasil Validasi Dosen Ahli Materi	70
Tabel 4.7 Data Hasil Validasi Dosen Ahli Bahasa	73
Tabel 4.8 Skor Hasil Ketiga Validasi	75
Table 4.9 Tahapan Implementasi.....	76
Tabel 4.10 Hasil Skor N-Gain	78

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Tahap Pengembangan ADDIE.....	49
Gambar 4.1 Proses Masuk Situs <i>Wordwall</i>	66
Gambar 4.3 Menulis judul dan tulis soal dan jawaban	66
Gambar 4.4 Klik <i>Star</i> dan Mencoba Bermain	66

DAFTAR GRAFIK

Halaman

Grafik 4.1 Hasil Pre-test siswa	60
Grafik 4.2 Hasil Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	64
Grafik 4.3 Skor Validasi Ketiga Para Ahli	75

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 SK Pembimbing Tesis	90
Lampiran 2 Surat izin melaksanakan penelitian	91
Lampiran 3 Surat izin melaksanakan penelitian dari dinas	92
Lampiran 4 Surat telah melakukan penelitian	93
Lampiran 5 Kuesionar respon guru.....	94
Lampiran 6 Validasi media	96
Lampiran 7 Validasi materi	100
Lampiran 8 Validasi bahasa.....	105
Lampiran 9 Dokumentasi Penelitian.....	107
Lampiran 10 HKI	109
Lampiran 11 Daftar Riwayat Hidup	111