

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan telah melahirkan berbagai model pembelajaran berbasis digital yang dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar (Abdul Sakti, 2023). Model pembelajaran adalah konsep belajar yang komprehensif dan berfungsi sebagai kerangka pemikiran dalam menentukan pendekatan pembelajaran (Alfrid Sentosa & Norsandi, 2022). Salah satu inovasi yang muncul adalah *Game Based Learning* (GBL), yang memanfaatkan elemen permainan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Dalam konteks mata pelajaran Fiqih, yang seringkali dianggap sulit dan monoton oleh beberapa siswa, pendekatan dengan model ini akan dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Teknologi telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam pendidikan. Guru dapat memanfaatkan teknologi dengan menggunakan pembelajaran yang bersifat digital (Resti et al., 2024). Model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi, seperti *Game Based Learning*, menghadirkan peluang yang cukup besar untuk membuat pembelajaran lebih relevan dengan kebutuhan zaman. Dengan menggunakan model ini tidak hanya akan membuat pembelajaran lebih menarik, akan tetapi juga memungkinkan siswa dapat belajar dengan cara yang lebih kontekstual dan menyenangkan. *Game Based Learning* memiliki fleksibilitas yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar, hal ini menjadi salah satu kelebihan dari metode ini (Purwanti et al., 2022). Dalam konteks pembelajaran Fiqih, model ini dapat memberikan pengalaman baru yang mendorong siswa untuk lebih efektif dan efisien. Aplikasi digital, video pembelajaran, atau platform interaktif dapat menjadi media untuk menyampaikan materi Fiqih dengan cara yang lebih menarik dan modern (Munji, 2024). Dengan demikian, model pembelajaran ini tidak hanya menyenangkan tetapi akan meningkatkan keterampilan dan potensi siswa dalam pembelajaran.

Pendekatan ini selaras dengan tujuan pembelajaran yang tertuang dalam QS. Al-Baqarah ayat 31 yang berbunyi:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

Artinya: “Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda) seluruhnya, kemudian Dia memperlihatkan kepada para malaikat, seraya berfirman, “Sebutkan kepada-Ku nama-nama (benda) ini jika kamu benar!”

Ayat ini menegaskan pentingnya mengasah potensi *'aqliyah* siswa untuk mendapatkan ilmu dan melahirkan berbagai pengetahuan. Setiap anak dilahirkan dengan potensi yang berbeda dan memungkinkan mereka untuk melakukan aktivitas kehidupan sebagai khalifah di dunia. Potensi tersebut dapat dikembangkan melalui pendidikan, termasuk melalui proses pembelajaran yang inovatif seperti *Game Based Learning*. Dengan mengintegrasikan pendekatan berbasis teknologi serta elemen pembelajaran modern, pembelajaran Fikih dapat mengoptimalkan potensi siswa sekaligus meningkatkan efektivitas dan daya tarik proses belajar.

Namun, dalam praktik penerapan teknologi dalam pembelajaran sering kali terdapat kendala, terutama dalam hal adaptasi oleh guru dan siswa. Banyak guru yang belum sepenuhnya memahami cara mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran, sementara siswa cenderung menggunakan teknologi untuk hiburan daripada belajar. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengeksplorasi bagaimana teknologi, khususnya *Game Based Learning* dapat diterapkan secara efektif dalam pembelajaran Fikih.

Rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran Fikih merupakan salah satu masalah utama yang dihadapi di dunia pendidikan, khususnya pendidikan agama islam. Mayoritas siswa menganggap Fikih sebagai salah satu pelajaran yang cenderung membosankan dikarenakan penyampaiannya yang cenderung teoritis. Hal ini berdampak juga pada rendahnya partisipasi siswa dalam aktivitas belajar, yang akhirnya mempengaruhi pemahaman dan pencapaian akademik mereka. Salah satu cara mengatasi masalah ini ialah mengubah pendekatan pembelajaran konvensional yang bersifat pasif menjadi pendekatan yang sifatnya lebih interaktif dan kontekstual (Yanuar & Pius, 2023).

Keterlibatan siswa dalam pembelajaran merupakan indikator penting dari keberhasilan proses pendidikan. Indikasi keterlibatan siswa yang rendah terlihat pada siswa yang kurang aktif dalam belajar, mudah merasa bosan, tidak memiliki minat terhadap pelajaran, dan tidak berusaha mengeksplorasi materi yang sedang dipelajari (Lathifaturrohmah et al., 2020). Namun, banyak siswa merasa bahwa pembelajaran Fikih tidak memberikan pengalaman yang menarik, sehingga mereka menjadi pasif dan kurang termotivasi untuk belajar. Masalah ini semakin diperparah dengan penggunaan metode pengajaran yang konvensional yang cenderung monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. akibatnya, siswa cenderung kehilangan minat terhadap pelajaran dan tidak dapat mengembangkan pemahaman yang mendalam dan aktivitas belajar menjadi tidak optimal. Dengan kondisi seperti ini menunjukkan bahwa terdapat suatu kesenjangan dimana terdapat harapan bahwa siswa seharusnya berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dengan kenyataan bahwa ternyata keterlibatan siswa dalam pembelajaran bisa dikatakan rendah.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa keberhasilan proses pembelajaran sangat bergantung pada keterlibatan aktif siswa (Suarsi & Daud, 2023). Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa menggunakan metode pembelajaran konvensional yang monoton sering kali menjadi alasan rendahnya aktivitas belajar siswa. aktivitas belajar merupakan salah satu isu terpenting untuk mencapai hasil belajar yang maksimal, maka tidak heran jika aktivitas belajar ini memerlukan berbagai upaya untuk meningkatkannya. Aktivitas belajar adalah bentuk interaksi siswa dengan objek belajarnya, yang mencerminkan keterlibatan nyata siswa selama proses pembelajaran, hal ini menjadi bagian penting dalam setiap tahap pembelajaran (Ananda & Hayati, 2020).

Dalam pembelajaran Fikih, pendekatan kreatif dan relevan diperlukan untuk meningkatkan motivasi dan minat siswa. pembelajaran Fikih membutuhkan pendekatan pengajaran yang tidak hanya teoritis tetapi juga aplikatif. Beberapa penelitian juga menyoroti potensi teknologi digital, seperti *Game Based Learning*, dalam meningkatkan keterlibatan siswa karena memberikan pengalaman pembelajaran yang interaktif serta menyenangkan dengan berbagai jenis permainan

untuk menyampaikan materi kepada siswa (Wulandari & Safitri, 2024). Dari penelitian terdahulu juga, *Game Based Learning* terbukti efektif dan efisien. Jika elemen-elemen yang membuat seseorang bertahan bermain *game* selama berjam-jam diterapkan dalam model pembelajaran tertentu, hal ini tentu dapat menghasilkan pembelajaran yang lebih menarik, memuaskan, dan menjadi sebuah terobosan baru dalam meningkatkan aktivitas serta pemahaman siswa (Cinta et al., 2021).

Rendahnya aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran Fikih disebabkan oleh kurangnya pendekatan yang inovatif dan interaktif dalam proses pembelajaran. metode konvensional cenderung tidak memberikan ruang bagi siswa untuk berpartisipasi aktif, sehingga mereka kehilangan minat dan sulit memahami materi (Susanti, Aminah, et al., 2024). Selain itu, gangguan digital seperti penggunaan teknologi yang lebih berorientasi pada hiburan daripada pembelajaran juga menjadi salah satu faktor penghambat (Susanti, Pulungan, et al., 2024). Kendati *Game Based Learning* telah terbukti efektif di berbagai konteks pendidikan, penerapannya dalam mata pelajaran Fikih masih dapat dikatakan terbatas dan memerlukan penelitian lebih lanjut untuk membuktikan efektivitasnya.

Kurangnya bukti empiris tentang penerapan *Game Based Learning* dalam pembelajaran Fikih menjadi celah yang perlu diisi oleh penelitian ini. Meskipun banyak penelitian telah membahas manfaat *Game Based Learning* dalam pembelajaran umum, konteks pembelajaran agama islam, khususnya Fikih, masih terbilang kurang mendapatkan perhatian. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan mengeksplorasi bagaimana *Game Based Learning* dapat diterapkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Fikih.

Pembelajaran Fikih yang lebih interaktif dan relevan tidak hanya akan membantu siswa memahami konsep-konsep penting dalam agama islam, tetapi juga akan mempersiapkan mereka untuk dapat menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Dengan menggunakan teknologi seperti Gimkit, yang dapat mengintegrasikan elemen permainan dengan pembelajaran, guru akan dapat menciptakan suasana kelas yang dinamis serta kolaboratif. Platform ini

menggabungkan unsur permainan dengan pembelajaran, menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan siswa (Brilliant et al., 2024).

Dengan menggunakan model *Game Based Learning*, pembelajaran Fikih diharapkan berubah dari yang dianggap sulit dan kurang menarik menjadi proses yang interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini juga akan mengintegrasikan teknologi dengan pembelajaran agama yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar. Oleh karena itu, penelitian berupaya untuk membuktikan apakah dengan menggunakan model *Game Based Learning* akan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap aktivitas belajar siswa.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan model *Game Based Learning* berbasis web Gimkit pada pembelajaran Fikih?
2. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara aktivitas belajar siswa yang menggunakan model *Game Based Learning* berbasis web Gimkit dengan kelas yang menggunakan metode konvensional pada pembelajaran Fikih?
3. Bagaimana peningkatan aktivitas belajar siswa menggunakan model *Game Based Learning* berbasis web Gimkit pada pembelajaran Fikih?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, maka tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mengetahui penggunaan model *Game Based Learning* berbasis web Gimkit pada pembelajaran Fikih.
2. Mengetahui perbedaan yang signifikan antara aktivitas belajar siswa yang menggunakan model *Game Based Learning* berbasis web Gimkit dengan kelas yang menggunakan metode konvensional pada pembelajaran Fikih.

3. Mengetahui peningkatan aktivitas belajar siswa menggunakan model *Game Based Learning* berbasis web Gimkit pada pembelajaran Fikih.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang berguna, baik dari segi teoretis maupun praktis. Berikut adalah manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini :

1. Manfaat Teoretis

Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan asupan mengenai model pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa terutama dalam mata pelajaran Fikih serta dapat dijadikan sebagai dasar ataupun landasan untuk lebih mengembangkan penelitian yang lebih luas.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi guru

- 1) Manfaat penelitian ini dapat dijadikan sebagai bentuk masukan tentang penggunaan Model *Game Based Learning* berbasis web Gimkit pada pembelajaran Fikih di MAN 1 Majalengka untuk meningkatkan aktivitas belajar sehingga pembelajaran akan menjadi lebih interaktif dan efektif.
- 2) Penelitian ini diharapkan dapat menjadi panduan untuk merancang model pembelajaran yang lebih menarik dengan kebutuhan siswa, khususnya untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dan dapat berkolaborasi di kelas.

- b. Manfaat bagi siswa

- 1) Dengan adanya model *Game Based Learning* berbasis web Gimkit, siswa diharapkan akan lebih aktif serta terlibat selama proses pembelajaran, supaya pemahaman siswa terhadap materi akan lebih meningkat.

- 2) Keterlibatan siswa dalam permainan edukatif yang menyenangkan dan menantang akan berpotensi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa lebih baik.
- c. Manfaat bagi peneliti
- 1) Penelitian ini dapat menambah literatur terkait pengaruh dari penggunaan model *Game Based Learning* khususnya untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa.
 - 2) Peneliti dapat mengevaluasi sejauh mana efektivitas penggunaan model *Game Based Learning* dalam aktivitas belajar siswa serta dapat menganalisis atau mengidentifikasi beberapa faktor yang mendukung dan menghambat penerapannya dalam pembelajaran.

E. Kerangka Berpikir

Dalam proses pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran Fiqih, siswa diharapkan dapat memahami materi secara mendalam sehingga dapat dijadikan sebagai pedoman hidup (Aseri, 2022). Namun, kendala yang terlihat di lapangan yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran yang cenderung monoton akan seringkali menjadi penghambat keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hal ini berdampak pada rendahnya aktivitas belajar siswa dan pemahaman materi yang kurang optimal dikarenakan siswa cenderung merasa bosan mengikuti pembelajaran di kelas (Susanti, Pulungan, et al., 2024). Peneliti meyakini bahwa dengan adanya perubahan model pembelajaran akan menjadi salah satu solusi untuk mengatasi tantangan tersebut.

Pembelajaran akan semakin efektif jika dalam prosesnya siswa terlibat secara aktif karena tentunya hal ini akan mengakibatkan banyak hal yang lebih baik (Isnada & Al Muhajir, 2023). Pendekatan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif melibatkan siswa secara aktif dalam proses membangun pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi (Maulana & Leonard, 2018).

Penggunaan model *Game Based Learning* berbasis web Gimkit menawarkan pendekatan yang lebih inovatif dalam pembelajaran. Dengan menggunakan web Gimkit, aktivitas belajar akan meningkat karena pembelajaran akan memiliki interaksi yang dinamis, tantangan yang kompetitif, dan dipadukan dengan integrasi teknologi digital. Gimkit sendiri merupakan platform permainan yang menawarkan berbagai jenis permainan berbasis teknologi yang memungkinkan akan menumbuhkan rasa berkompetisi secara sehat sekaligus belajar dengan suasana yang lebih menyenangkan (Septyana et al., 2024).

Semakin berkembangnya zaman tentunya kehidupan manusia tidak akan lepas dari teknologi (Iskandar et al., 2023). Dengan pandangan bahwa teknologi dapat dijadikan sebagai salah satu alat yang dapat dijadikan sebagai pendukung pembelajaran, peneliti berpandangan bahwa Gimkit tidak hanya memiliki fungsi sebagai media pembelajaran, tetapi Gimkit dapat dijadikan sebagai suatu alat yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Model pembelajaran ini mengarah ke kompetisi yang telah diatur untuk mendorong siswa lebih aktif, kritis, dan kolaboratif. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *Game Based Learning* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar (Rerika Landaini Putri et al., 2024).

Implementasi adalah pelaksanaan atau penerapan suatu konsep yang bertujuan untuk mencapai hasil tertentu. Berikut adalah langkah-langkah implementasi *Game Based Learning* dalam kegiatan belajar (Oktavia, n.d.) :

1. Guru memilih dan memberikan topik atau materi permainan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Guru menyiapkan sarana dan prasarana yang diperlukan untuk mendukung kelancaran pembelajaran.
3. Guru menyusun panduan atau langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan.
4. Guru menjelaskan kepada siswa mengenai tujuan pembelajaran serta aturan permainan agar siswa memahami alur kegiatan dan tidak merasa bingung selama proses berlangsung.
5. Guru menentukan durasi permainan yang akan dilaksanakan.

6. Guru membagi siswa menjadi kelompok atau individu sesuai kebutuhan pembelajaran.
7. Selama pembelajaran, guru berperan sebagai pemimpin atau fasilitator dalam permainan.
8. Setelah waktu permainan berakhir, guru memberi instruksi kepada siswa untuk berhenti bermain dan meminta mereka melaporkan hasil permainan yang telah dicapai.
9. Guru menyimpulkan materi dan memberikan evaluasi terhadap proses pembelajaran untuk menilai keberhasilan siswa.

Jika aktivitas belajar tinggi maka hal ini akan berhubungan baik dengan pencapaian akademik yang sesuai dengan harapan. Dalam proses belajar, aktivitas memiliki peran yang sangat penting, karena tanpa adanya aktivitas, keberhasilan belajar tidak akan tercapai secara optimal (Puspita et al., 2020).

Menurut Paul B. Diedrich dalam Sardiman (2006: 101) dalam Sumianto (2021) menyatakan bahwa aktivitas belajar siswa digolongkan sebagai berikut:

1. *Visual activities*, mencakup aktivitas seperti membaca, mengamati gambar, menyaksikan demonstrasi, dan melakukan percobaan.
2. *Oral activities*, meliputi menyampaikan pendapat, merumuskan gagasan, mengajukan pertanyaan, memberikan saran, serta berbicara atau berargumen.
3. *Listening activities*, antara lain mendengarkan percakapan, diskusi, atau pidato.
4. *Writing activities*, seperti menyusun cerita, membuat karangan, menulis laporan, dan menyalin teks.
5. *Motor activities*, termasuk melakukan eksperimen, membuat konstruksi atau model, memperbaiki sesuatu, bermain, berkebun, hingga beternak.
6. *Mental activities*, misalnya merespons informasi, mengingat, menyelesaikan masalah, hingga menganalisis suatu situasi.
7. *Emotional activities*, seperti menunjukkan minat, merasa bosan, gembira, antusias, bersemangat, percaya diri, tenang, atau gugup (Sumianto, 2021).

Dengan klasifikasi di atas, indikator aktivitas belajar yang akan digunakan dalam penelitian ini ialah *visual activities*, *listening activities*, *mental activities*, dan *emotional activities*. Hal ini dikarenakan Gimkit lebih dominan mendorong keterlibatan siswa melalui aspek visual, kognitif, dan emosional. Hal ini juga sesuai dengan tujuan untuk meningkatkan aktivitas belajar secara interaktif dan menyenangkan.

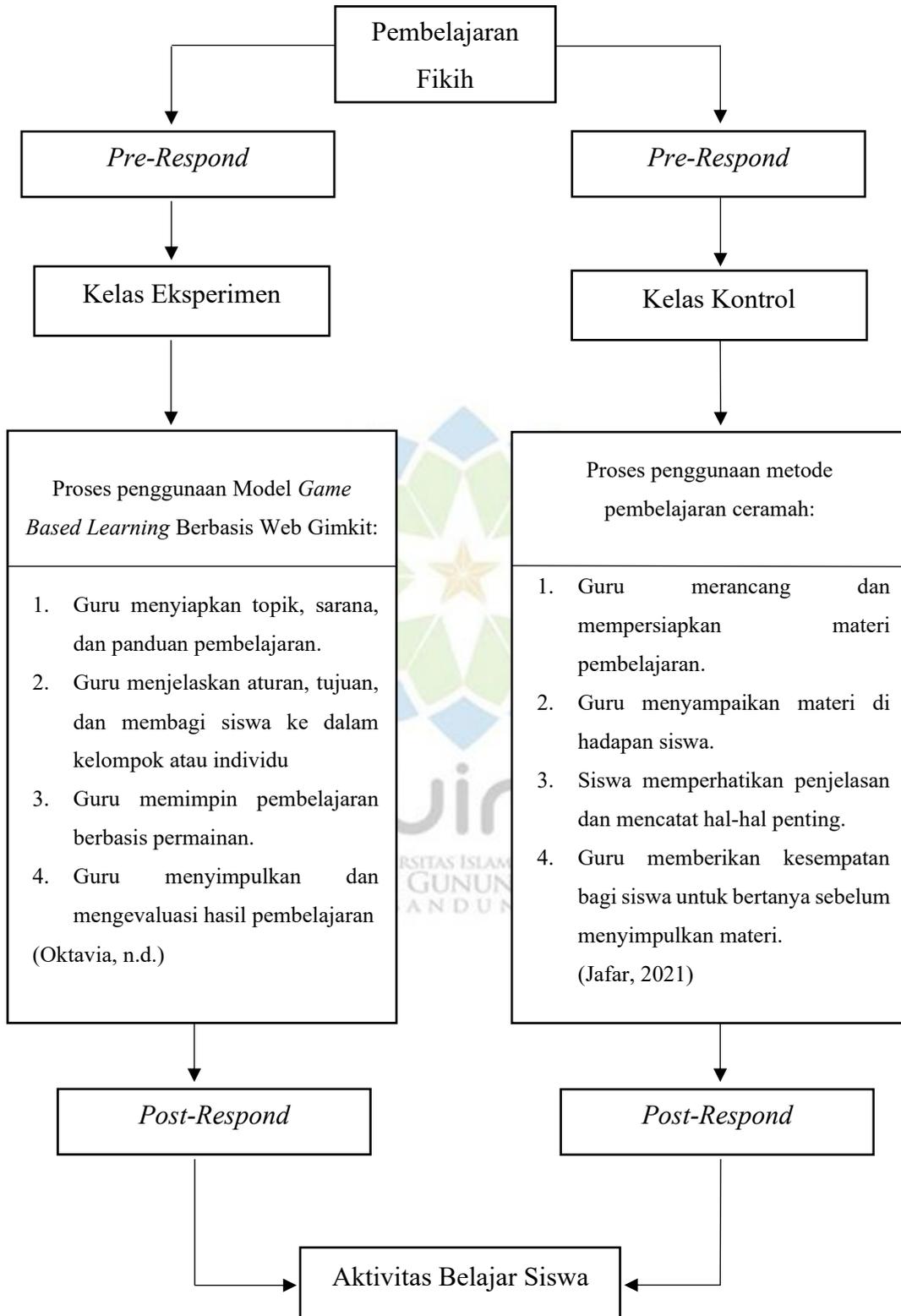
Alur penelitian ini dimulai dengan pembagian siswa ke dalam dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. mencakup pemberian perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model *Game Based Learning* berbasis Gimkit kepada kelompok eksperimen, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional. Pemisahan ini bertujuan untuk memungkinkan perbandingan yang jelas antara kedua pendekatan pembelajaran tersebut.

Selama proses pembelajaran, kelompok eksperimen diberikan materi pelajaran Fiqih melalui Gimkit yang dirancang untuk memadukan elemen permainan, kuis interaktif, dan kompetisi yang relevan dengan materi pelajaran. Di sisi lain, kelompok kontrol mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional yang berpusat pada ceramah dan diskusi tanpa adanya elemen permainan. Aktivitas belajar siswa pada kelompok ini juga diamati dengan pendekatan yang sama, sehingga data yang diperoleh dapat dibandingkan secara valid.

Aktivitas belajar siswa pada kedua kelompok diukur dengan cara melakukan *pre-respond* serta *post-respond*. Data yang dikumpulkan mencakup indikator-indikator aktivitas belajar. Dengan cara ini, penelitian dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas Gimkit dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Hasil dari angket ini akan dianalisis untuk mengidentifikasi sejauh mana pengaruh penggunaan *Game Based Learning* berbasis web Gimkit terhadap aktivitas belajar siswa.

Adapun kerangka berpikir dalam penelitian penggunaan model *Game Based Learning* berbasis web Gimkit dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

Kerangka Berpikir Penelitian *Quasi Experiment*



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan kesimpulan sementara atau pernyataan awal yang bersifat tentatif atau belum pasti mengenai hubungan antara dua variabel atau lebih. Oleh karena itu, hipotesis disusun dalam bentuk yang dapat diuji dan memprediksi hubungan antara variabel (Ridhahani, 2020).

Dalam penelitian ini, peneliti memiliki asumsi bahwa penggunaan model *Game Based Learning* (GBL) berbasis web Gimkit akan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di MAN 1 Majalengka. Hipotesis ini dirumuskan pada kajian literatur bahwa *Game Based Learning* memberikan pengaruh terhadap aktivitas belajar siswa sekaligus membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan (Putri et al., 2024). Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini ialah untuk menguji kebenaran terkait penggunaan *Game Based Learning* dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa melalui pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi experiment*.

Untuk menguji kebenarannya digunakan rumus: jika $t \text{ hitung} \geq t \text{ tabel}$ maka hipotesis nol (H_0) ditolak (H_a diterima), dan jika $t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$ berarti hipotesis nol (H_0) diterima (H_a ditolak). Maka dari itu, hipotesis statistik dalam penelitian ini ialah :

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model *Game Based Learning* berbasis web Gimkit terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di MAN 1 Majalengka.

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model *Game Based Learning* berbasis web Gimkit terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di MAN 1 Majalengka.

G. Penelitian Terdahulu

Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada variabel bebasnya, yaitu penggunaan model *Game Based Learning* sebagai pendekatan pembelajaran. Adapun perbedaannya terdapat pada variabel terikatnya, yaitu penelitian ini berfokus pada aktivitas siswa sebagai variabel terikat, sementara penelitian terdahulunya menggunakan pemahaman siswa, hasil belajar siswa atau

aspek lainnya. Selain itu, perbedaan juga terletak pada lokus penelitian, di mana penelitian ini dilakukan di MAN 1 Majalengka, sedangkan penelitian terdahulunya dilakukan di lokasi yang berbeda. Adapun hasil dari penelitian-penelitian sebelumnya yang menjadi dasar penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil penelitian dari Nawalin Najiah tahun 2024 yang berjudul “Penggunaan Model *Game Based Learning* dan Media Wordwall untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran PAI” (Skripsi Universitas Islam Negeri Bandung). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Model *Game Based Learning* menggunakan media Wordwall pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan pemahaman siswa. Hal ini terlihat dari perbedaan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*, di mana kelas eksperimen mengalami peningkatan dari 58,67 menjadi 87,33, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 55,67 menjadi 75,07. Uji statistik juga mengonfirmasi adanya perbedaan signifikan antara kedua kelas, dengan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$). Peningkatan pemahaman ini didukung oleh metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, yang mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan retensi materi siswa. Berdasarkan hasil ini, Model *Game Based Learning* dan media Wordwall terbukti efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Cileunyi (Najiah, 2024).
2. Hasil penelitian dari Galuh Wilujeng Nugraehi tahun 2022 yang berjudul “Penerapan Pendekatan *Game Based Learning* Menggunakan Media Maze Game dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik” (Skripsi Universitas Islam Negeri Jakarta). Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa. Pada tahap pra-siklus, nilai rata-rata kelas adalah 51,6 dengan ketuntasan klasikal sebesar 40%. Setelah penerapan pendekatan *Game Based Learning* menggunakan media Maze Game, pada siklus pertama nilai rata-rata meningkat menjadi 68,3 dengan ketuntasan klasikal 65,2%,

dan pada siklus kedua meningkat lagi menjadi 78,3 dengan ketuntasan klasikal 82,6%. Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan pendekatan *Game Based Learning* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya di tingkat pendidikan dasar (Nugraheni, 2022).

3. Hasil penelitian dari Nur Fathin Muhtadillah tahun 2022 yang berjudul “Penerapan Model *Game Based Learning* pada Pelajaran PAI sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” (Skripsi Institut Agama Islam Negeri Ponogoro). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Pada tes pra-siklus, nilai rata-rata siswa adalah 48,96 (kategori sangat kurang), kemudian meningkat menjadi 74,13 (kategori baik) pada siklus pertama, dan mencapai 93,79 (kategori istimewa) pada siklus kedua. Penelitian ini membuktikan bahwa Model *Game Based Learning* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, meningkatkan konsentrasi siswa, dan mendorong hasil belajar yang lebih optimal dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (Muhtadilah, 2022).
4. Hasil penelitian dari Sumartono tahun 2024 yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam” (Skripsi Universitas Muhammadiyah Makassar). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Game Based Learning* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil uji pretest dan posttest, terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan setelah penerapan metode pembelajaran tersebut. Pada pretest, rata-rata nilai siswa adalah 74,83 dengan 46,6% siswa berada pada kategori nilai rendah. Setelah menggunakan metode *Game Based Learning*, rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 88,50, dengan 90% siswa mencapai nilai di atas batas ketuntasan minimal. Hasil uji t menunjukkan nilai thitung sebesar 8,897 dengan signifikansi 0,000, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Penelitian ini

membuktikan bahwa penerapan *Game Based Learning* tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Model pembelajaran ini sangat cocok untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (Sumartono, 2024).

5. Hasil penelitian dari Farid Hatul Hasanah tahun 2023 yang berjudul "Penerapan Model *Game Based Learning* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar IPS di Kelas VIII B MTS Lombok Kulon Bondowoso Tahun Pelajaran 2022/2023" (Skripsi Universitas Islam Negeri Kai Haji Achmad Siddiq Jember). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Model *Game Based Learning* secara signifikan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Berdasarkan hasil tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus, terdapat peningkatan rata-rata motivasi siswa dari 70% pada siklus I menjadi 85% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan tidak hanya membuat proses belajar lebih interaktif dan menyenangkan, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Model ini cocok diterapkan untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar siswa di kelas VIII B MTS Lombok Kulon Bondowoso (Hasanah, 2023).

Berikut ini adalah rincian mengenai persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang peneliti teliti, yang disajikan dalam bentuk tabel berikut:

Tabel 1.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Nawalin Najiah tahun 2024 yang berjudul “Penggunaan Model <i>Game Based Learning</i> dan Media Wordwall untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran PAI”	Menggunakan variabel bebas Model <i>Game Based Learning</i>	Perbedaan penelitian terletak pada variable terikat, kelas, dan lokasi.
2	Galuh Wilujeng Nugraehi tahun 2022 yang berjudul “Penerapan Pendekatan <i>Game Based Learning</i> Menggunakan Media Maze Game dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik”	Menggunakan variabel bebas Model <i>Game Based Learning</i>	Perbedaan penelitian terletak pada variable terikat, kelas, dan lokasi.
3	dari Nur Fathin Muhtadillah tahun 2022 yang berjudul “Penerapan Model <i>Game Based Learning</i> pada Pelajaran PAI sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”	Menggunakan variabel bebas Model <i>Game Based Learning</i>	Perbedaan penelitian terletak pada variable terikat, kelas, dan lokasi.

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
4	Sumartono tahun 2024 yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran <i>Game Based Learning</i> Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam”	Menggunakan variabel bebas Model <i>Game Based Learning</i>	Perbedaan penelitian terletak pada variable terikat, kelas, dan lokasi.
5	Farid Hatul Hasanah tahun 2023 yang berjudul “Penerapan Model <i>Game Based Learning</i> dalam Meningkatkan Motivasi Belajar IPS di Kelas VIII B MTS Lombok Kulon Bondowoso Tahun Pelajaran 2022/2023”	Menggunakan variabel bebas Model <i>Game Based Learning</i>	Perbedaan penelitian terletak pada variable terikat, kelas, dan lokasi.