

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Model *Game Based Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang dalam bahasa Indonesia dapat dijelaskan dengan istilah model pembelajaran berbasis permainan. Pembelajaran berbasis permainan ini akan meningkatkan efisiensi belajar siswa. Dalam hal ini, siswa dituntut untuk belajar sambil bermain karena tujuan permainan adalah untuk bersenang-senang. (Asiah Safitri & Junaid, 2023).

Model pembelajaran *Game Based Learning* merupakan salah satu pendekatan inovatif dalam dunia pendidikan yang mengintegrasikan elemen permainan untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar (Islam et al., 2024). Model ini bertujuan untuk menumbuhkan suasana yang menyenangkan, interaktif, dan partisipatif yang mendorong siswa untuk terlibat lebih aktif dalam pengalaman belajar mereka. Sebagaimana yang diajarkan dalam Qur'an Surah Al-Alaq, (96) : 1-5 :

اِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝٢ اِقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝٣ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝٤ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝٥

“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan!. Dia menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah! Tuhanmulah Yang Maha Mulia. Yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya” (Al-Alaq, (96) : 1-5).

Ayat ini mengandung pesan bahwa pembelajaran seharusnya mendorong siswa untuk aktif mencari ilmu dan berinteraksi dengan proses belajar. Model pembelajaran *Game Based Learning* yang mengutamakan interaksi aktif, partisipasi, dan kreativitas sangat sesuai dengan prinsip ini, dimana pembelajaran tidak hanya pasif tetapi mengajak siswa untuk terlibat secara langsung.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan Dwi Nurhayati pada tahun 2024 penerapan *Game Based Learning* dalam pembelajaran Akidah Akhlak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa, khususnya pada ranah kognitif. Model ini tidak hanya memudahkan guru dalam menyampaikan materi tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir kritis,

berkolaborasi, dan berkompetisi secara sehat (Nurhayati, 2024). Penerapan *Game Based Learning* menciptakan lingkungan belajar dengan cara yang menyenangkan, mengurangi kebosanan, dan meningkatkan daya ingat siswa. Dengan demikian, pembelajaran Akidah Akhlak yang awalnya dianggap membosankan, menjadi pembelajaran yang menarik dan berkesan (Wibawa et al., 2020).

Rendahnya hasil belajar kognitif siswa memiliki dampak yang signifikan terhadap proses pembelajaran secara keseluruhan. Siswa yang memiliki pemahaman kognitif yang lemah cenderung kesulitan dalam mengikuti pembelajaran di tingkat selanjutnya, yang dapat menyebabkan berkurangnya rasa percaya diri mereka. Selain itu, pemahaman yang rendah terhadap nilai-nilai Akidah Akhlak juga berpotensi memengaruhi sikap dan perilaku siswa, sehingga mereka kurang mampu menerapkan ajaran-ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari (Pamungkas, 2022). Dalam konteks ini, penting untuk mengingat sabda Rasulullah saw :

«إِنَّ اللَّهَ لَا يَتَّبِعُ الْعِلْمَ انْتِرَاعًا يَنْتَرِعُهُ مِنَ الْعِبَادِ. وَلَكِنْ يَتَّبِعُهُ الْقَبِيضُ الْعِلْمَ بِقَبْضِ الْعُلَمَاءِ، حَتَّى إِذَا لَمْ يُبْقِ عَالِمًا اتَّخَذَ النَّاسُ رُءُوسًا جُهَالًا، فَسُئِلُوا فَأَفْتَوْا بِغَيْرِ عِلْمٍ، فَضَلُّوا وَأَضَلُّوا»

“Sesungguhnya Allah tidak mencabut ilmu dengan sekali cabut dari manusia. Akan tetapi, Allah mencabut ilmu dengan cara mematikan para ulama. Dan ketika tiada seorang pun alim (ulama) dalam kehidupan manusia. Manusia akan melantik pemimpin-pemimpin yang bodoh. Kemudian para pemimpin bodoh tersebut akan ditanya dan mereka pun berfatwa tanpa ilmu. Akhirnya mereka sesat dan menyesatkan” (H.R Al-Bukhari: 100, Muslim: 2673)

Hadis ini menegaskan bahwa keberlangsungan ilmu sangat bergantung pada proses belajar yang bermakna. Oleh karena itu, diperlukan upaya inovatif dalam proses pembelajaran untuk mengatasi permasalahan ini, salah satunya melalui penerapan model *Game Based Learning* berbasis media edukatif yang dapat membantu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa.

Rendahnya hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak perlu mendapat perhatian serius karena berdampak langsung pada keberhasilan pembelajaran. Akidah Akhlak tidak hanya menyampaikan teori, tetapi juga membentuk karakter sesuai nilai-nilai Islam. Jika pemahaman kognitif lemah,

maka nilai-nilai tersebut sulit ditransfer secara optimal. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan mempermudah pemahaman materi.

Penerapan model *Game Based Learning* berbasis media ular tangga edukatif menjadi solusi yang potensial untuk mengatasi permasalahan ini. Pendekatan ini didasarkan pada prinsip bahwa pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi siswa, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar kognitif. Dengan menghadirkan tantangan dan elemen kompetisi dalam pembelajaran, siswa lebih termotivasi untuk memahami materi secara mendalam. Justifikasi ini menguatkan pentingnya penelitian yang bertujuan untuk mengeksplorasi hubungan antara penerapan model *Game Based Learning* berbasis media ular tangga edukatif dengan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

Meski *Game Based Learning* terbukti efektif meningkatkan hasil belajar, masih sedikit penelitian yang mengaitkan media seperti ular tangga edukatif dengan peningkatan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Penelitian sebelumnya lebih banyak fokus pada pelajaran umum dan aspek motivasi, bukan pemahaman kognitif dalam konteks nilai Islami. Karena itu, penelitian ini bertujuan memberikan bukti empiris efektivitas media ular tangga edukatif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa Akidah Akhlak.

Meskipun model *Game Based Learning* memiliki banyak potensi, rendahnya hasil belajar kognitif siswa sering menjadi permasalahan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Faktor-faktor seperti kurangnya motivasi belajar, metode pembelajaran yang monoton, dan minimnya penggunaan media yang menarik dapat memengaruhi kemampuan siswa dalam memahami dan mengingat materi (Nabillah, T., & Abadi, 2020).

Berdasarkan studi pendahuluan melalui wawancara dengan beberapa siswa kelas VIII, diperoleh informasi bahwa mereka kesulitan dalam memahami materi pelajaran karena metode yang digunakan kurang bervariasi. Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran akan berpengaruh terhadap hasil belajar mereka. Siswa mengaku lebih suka belajar dengan cara yang

menyenangkan atau berbasis permainan. Hal ini sesuai dengan hasil observasi awal peneliti yaitu rendahnya nilai ulangan harian pada mata pelajaran Akidah Akhlak, minimnya partisipasi aktif siswa di kelas, serta penggunaan metode dan media pembelajaran yang kurang inovatif.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, maka peneliti membuat pertanyaan penelitian “Apakah Ada Hubungan yang Signifikan antara Penerapan Model *Game Based Learning* Berbasis Media Ular Tangga Edukatif dengan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak ?”.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Dari hasil latar belakang masalah yang sudah dijelaskan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana tanggapan siswa terhadap penerapan model *Game Based Learning* berbasis media ular tangga edukatif pada mata pelajaran Akidah Akhlak?
2. Bagaimana hasil belajar kognitif siswa kelas VIII pada mata pelajaran Akidah Akhlak sesudah menggunakan model *Game Based Learning* berbasis media ular tangga edukatif ?
3. Bagaimana hubungan antara model *Game Based Learning* berbasis media ular tangga edukatif dengan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak ?

C. Tujuan Penelitian

Sebagaimana rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, tujuan penelitian ini untuk :

1. Mengetahui tanggapan siswa terhadap penerapan model *Game Based Learning* berbasis media ular tangga edukatif pada mata pelajaran Akidah Akhlak.
2. Mengetahui hasil belajar kognitif siswa kelas VIII pada mata pelajaran Akidah Akhlak sesudah menggunakan model *Game Based Learning* berbasis media ular tangga edukatif.

3. Mengetahui hubungan antara model *Game Based Learning* berbasis media ular tangga edukatif dengan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

D. Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan memberikan informasi terkait pengetahuan tentang dunia pendidikan, khususnya terkait model *Game Based Learning* menggunakan media ular tangga edukatif dengan hasil belajar kognitif siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi Siswa

Dari penelitian ini diharapkan untuk konsisten berpartisipasi aktif dalam setiap tahap model *Game Based Learning* berbasis media ular tangga edukatif dengan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs Ar-Rosyidiyah.

b. Manfaat bagi Peneliti

Dari penelitian ini diharapkan peneliti untuk lebih mengembangkan pemahaman keilmuan sebagai persiapan untuk langsung terjun di dalam dunia pendidikan serta diharapkan bisa menjadi rujukan bagi penelitian sejenis yang akan dilakukan.

c. Manfaat bagi Guru

Hal yang diharapkan dari penelitian ini ialah guru dapat menggunakannya sebagai alternatif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa mereka. Serta dapat meningkatkan proses pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

E. Kerangka Berpikir

Pembelajaran inovatif diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran Akidah Akhlak. Salah satu model yang efektif adalah *Game Based Learning*, yang menggabungkan unsur permainan dan pembelajaran untuk menciptakan suasana yang interaktif dan menyenangkan.

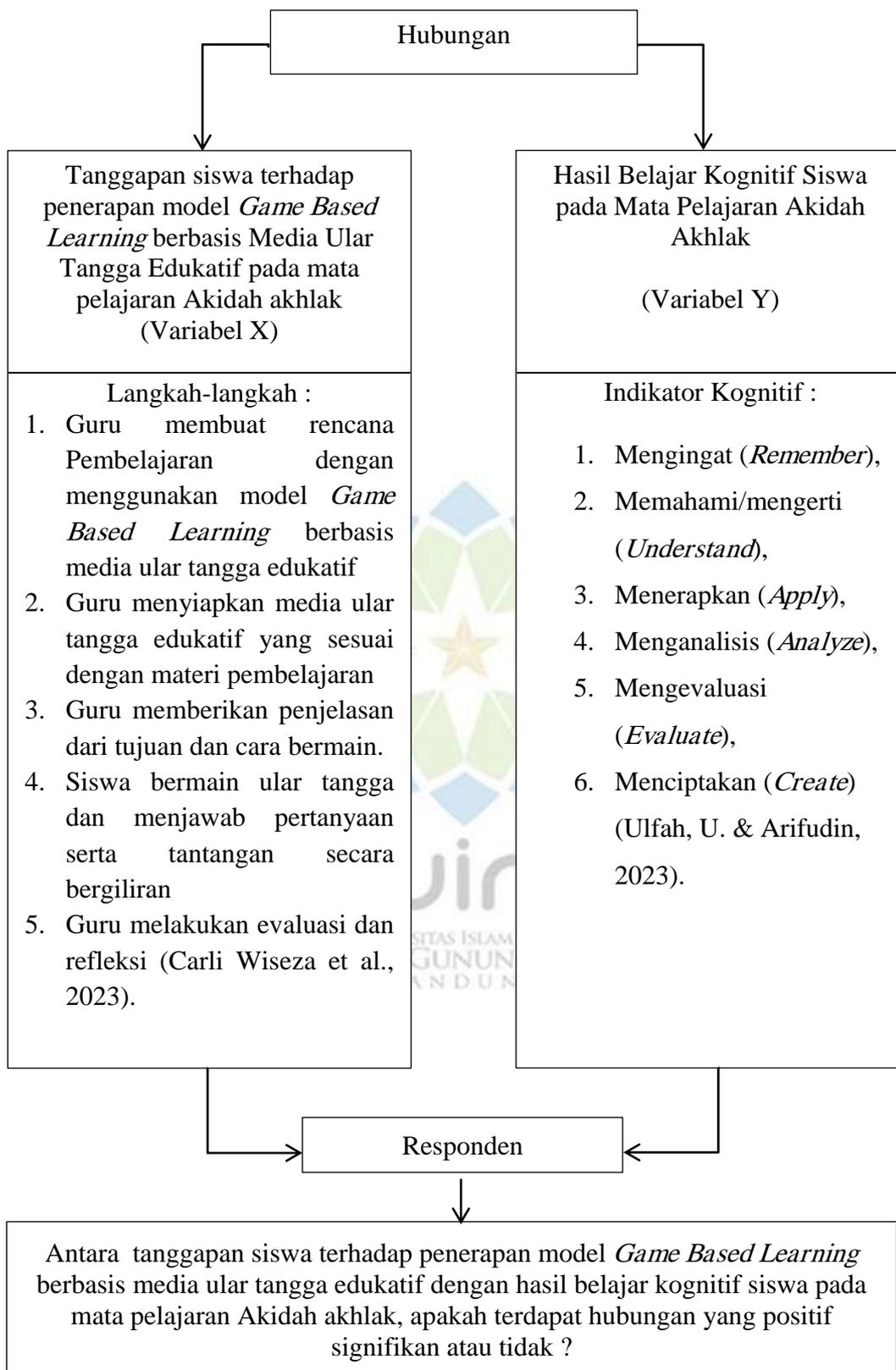
Model ini mendorong keterlibatan aktif siswa guna meningkatkan pemahaman materi.

Langkah awal dalam penerapan model *Game Based Learning* adalah guru menyusun rencana pembelajaran yang berbasis permainan. Guru perlu memastikan bahwa media ular tangga edukatif yang digunakan relevan dengan materi Akidah Akhlak yang diajarkan. Setelah media disiapkan, guru memberikan penjelasan kepada siswa mengenai tujuan pembelajaran, cara bermain, dan aturan permainan. Dengan panduan ini, siswa diharapkan dapat mengikuti permainan dengan baik dan memahami materi secara mendalam melalui proses bermain.

Selanjutnya, permainan dimulai secara bergiliran. Saat bermain, siswa akan berhenti di kotak tertentu dan memikirkan pertanyaan atau tantangan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan, menjelaskan jawaban, dan memastikan setiap siswa berpartisipasi aktif. Permainan ini tidak hanya melibatkan aspek kognitif siswa tetapi juga meningkatkan motivasi dan antusiasme mereka dalam belajar. Setelah permainan selesai, guru melaksanakan evaluasi untuk mengukur hasil belajar siswa berdasarkan indikator kognitif. Selain itu, guru juga mengadakan refleksi bersama siswa untuk membahas proses pembelajaran, sehingga pemahaman materi dapat semakin diperkuat.

Hasil belajar kognitif siswa diukur berdasarkan enam indikator yang dirumuskan dalam Taksonomi Bloom, yaitu: Mengingat (*Remember*), memahami/mengerti (*Understand*), menerapkan (*Apply*), menganalisis (*Analyze*), mengevaluasi (*Evaluate*), dan menciptakan (*Create*) (Mahmudi et al., 2022).

Penerapan model *Game Based Learning* berbasis media ular tangga edukatif ini diharapkan mendapat tanggapan positif dari siswa. Tanggapan positif ini mencakup peningkatan motivasi, partisipasi, dan pemahaman mereka terhadap materi. Dengan demikian, hubungan antara penerapan model *Game Based Learning* ini (X) dengan hasil belajar kognitif siswa (Y) menjadi fokus penelitian. Berikut adalah bagan untuk menunjukkan hubungan antara tanggapan siswa terhadap penerapan model *Game Based Learning* berbasis media ular tangga edukatif dengan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak.



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis pada umumnya diartikan sebagai jawaban sementara dari masalah suatu penelitian yang kebenarannya harus diuji secara empiris. Adapun hipotesis dalam penelitian ini yaitu: Terdapat hubungan yang positif signifikan antara Model *Game Based Learning* berbasis Media ular tangga edukatif dengan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Untuk proses pengujian hipotesis adalah dengan cara membuktikan atau menguji kebenaran hipotesis nol yang melibatkan statistik. Secara teknis jika harga t hitung $<$ t tabel maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Sedangkan dalam keadaan sebaliknya H_0 ditolak dan H_a diterima. Selanjutnya kedua rumusan hipotesis tersebut adalah sebagai berikut:

Hipotesis Nol (H_0): Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara Model *Game Based Learning* berbasis Media ular tangga edukatif dengan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

Hipotesis Kerja (H_a): Terdapat hubungan yang signifikan antara Model *Game Based Learning* berbasis Media ular tangga edukatif dengan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

G. Penelitian Terdahulu

Guna melengkapi kajian pustaka pada penelitian ini maka disajikan beberapa hasil dari penelitian terdahulu, diantaranya:

1. Skripsi. IAIN Ponorogo. Nur Fathin Muhtadillah NIM. 201180401. 2022. Dengan judul Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* pada Pelajaran PAI sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI TKJ 1 SMKN 2 Ponorogo Tahun Pelajaran 2021/2022. Penelitian ini dilakukan dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan kelas, maka dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* hasil belajar mata pelajaran PAI siswa kelas XI TKJ 1 SMKN 2 Ponorogo Tahun pelajaran 2021/2022 meningkat secara signifikan, sebagaimana dapat dilihat dari hasil tes pra-siklus siswa mendapat nilai rata-rata 48,96 yang masuk ke

dalam kategori sangat kurang. Kemudian, pada tes siklus I siswa mendapat nilai rata-rata 74,13 yang masuk ke dalam katagori bagus. Selanjutnya, pada tes siklus II siswa mendapat nilai rata-rata 93,79 yang masuk ke dalam katagori istimewa. (Muhtadillah, 2022).

2. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Makasar. Sumartono 105311106617. Dengan judul Pengaruh Media Pembelajaran *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas X SMAN 1 Enrekang. Penelitian ini dilakukan dengan metode kuantitatif. Dari hasil penelitian kelas eksperimen *pretest*, pada kelas eksperimen *pretest* yang memperoleh nilai kategori cukup sebanyak 7 siswa (23,3%), memperoleh nilai kategori rendah sebanyak 14 siswa (46,6%), memperoleh nilai kategori tinggi sebanyak 8 siswa (23,3%) dan memperoleh nilai kategori sangat tinggi sebanyak 1 siswa (3,3%). Sedangkan setelah diterapkan media pembelajaran berbasis permainan, pada kelas eksperimen pada *posttest* sebanyak 4 siswa (13,3%) memperoleh nilai kategori cukup, 3 siswa (10%) memperoleh nilai kategori rendah, 15 siswa (50%) memperoleh nilai kategori tinggi, dan 8 siswa (26,6%) memperoleh nilai kategori sangat tinggi. Hasil uji-t sebesar 8,897 dengan signifikansi 0,000. Jadi dapat dikatakan terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran *Game Based Learning* di kelas X IPS pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (Sumartono, 2024).
3. Skripsi. UIN Sultan Maulana Hasanudin Banten. Laila Rahmawati Fadilah NIM. 201210094. Dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Menggunakan Media *Genially* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Studi Kuasi Eksperimen di Kelas XI SMAN 1 Ciomas Kabupaten Serang). Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif metode kuasi eksperimen. Hasil dari penelitian ini yaitu terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen 72 dan kelas kontrol 60 berdasarkan pengujian hipotesis dapat dilihat dari perhitungan uji-t pada *posttest* yang telah dilakukan. Dengan nilai signifikansi menunjukkan nilai sebesar 0.004

≤ 0.05 maka dapat diambil keputusan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan uji N-gain setelah diberikan treatment dengan model pembelajaran *Game Based Learning* menggunakan media *Genially* mengalami peningkatan sebesar 41% yang termasuk dalam kategori cukup efektif dan dapat digunakan karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa. (Fadilah, 2024).

4. Skripsi. UIN Maulana Malik Ibrahim. Mohamad Novan Aditya NIM 200102110007. Dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Dengan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Di MTsn 1 Lamongan. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi experiment*. Hasil penelitian ini yakni, adanya pengaruh penggunaan model *Game Based Learning* dengan media *wordwall* terhadap hasil belajar siswa. Hal ini terbukti adanya perbedaan nilai antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, dengan kelas eksperimen memiliki skor yang lebih tinggi. Saran bagi guru penggunaan digital *Game Based Learning* dengan media *wordwall* bisa digunakan sebagai alternatif media pembelajaran karena membuat siswa lebih aktif dan bersemangat dalam kegiatan pembelajaran disamping itu juga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa (Pusposari, 2024).
5. Saskiah. *Dedicated: Journal of Community Services* (Pengabdian kepada Masyarakat). Dengan judul *Game Based Learning: Strengthening islamic religious education learning process*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pendekatan pembelajaran berbasis permainan melalui permainan Ular Tangga Islam berjalan dengan baik. Praktik telah menunjukkan bahwa 50% siswa telah menyerap konten yang disampaikan dalam praktik pembelajaran. Aspek-aspek ini meliputi antusiasme dalam belajar, memahami materi, kerja sama tim, dan pemecahan masalah. Aspek-aspek di atas telah berhasil memberikan pengetahuan yang cukup baik kepada siswa. Hal yang paling menonjol dari siswa SDN 2 Cantigi Kulon, atau yang mengalami peningkatan

dibanding sebelumnya, adalah semangat belajar mereka. Sebelumnya, siswa SDN 2 Cantigi Kulon belum mendapatkan pendidikan agama Islam, sehingga sebagian besar siswa kurang bersemangat dalam belajar. Setelah dilakukan sosialisasi mengenai pelaksanaan program pembelajaran gamifikasi Ular Tangga Islam, sebagian besar siswa ingin mencoba mengikutinya meskipun program dilaksanakan pada saat hari libur. (Saskiah, 2023).

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

Tabel 1.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Nur Fathin Muhtadillah tahun 2022. Dengan judul Penerapan Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i> pada Pelajaran PAI sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI TKJ 1 SMKN 2 Ponorogo Tahun Ajaran 2021/2022.	Penelitian oleh Nur Fathin Muhtadillah memiliki kesamaan dalam menggunakan model <i>Game Based Learning</i> untuk meningkatkan hasil belajar siswa.	Perbedaannya terletak pada metode penelitian yang digunakan dan pemilihan lokasi penelitian.
2	Sumartono tahun 2024. Dengan judul Pengaruh Media Pembelajaran <i>Game Based Learning</i> Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas X SMAN 1 Enrekang.	Penelitian oleh Sumartono ini memiliki kesamaan dalam penggunaan model <i>Game Based Learning</i> untuk meningkatkan hasil belajar PAI dengan menggunakan	Perbedaannya terletak pada metode penelitian yang digunakan, media, fokus mata pelajaran dan pemilihan lokasi penelitian.

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
		pendekatan kuantitatif.	
3	Laila Rahmawati Fadilah tahun 2024. Dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i> Menggunakan Media <i>Genially</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Studi Kuasi Eksperimen di Kelas XI SMAN 1 Ciomas Kabupaten Serang).	Penelitian oleh Laila Rahmawati Fadilah memiliki persamaan dalam menggunakan model <i>Game Based Learning</i> untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam Pendidikan Agama Islam (PAI), dengan pendekatan kuantitatif dan fokus pada hasil belajar kognitif siswa.	Perbedaannya terletak pada metode penelitian yang digunakan, media, fokus mata pelajaran dan pemilihan lokasi penelitian.
4	Mohamad Novan Aditya tahun 2024. Dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i> Dengan Media <i>Wordwall</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Di MTsn 1 Lamongan.	Penelitian oleh Mohamad Novan Aditya memiliki kesamaan dalam menggunakan model <i>Game Based Learning</i> . Keduanya juga dilakukan pada jenjang pendidikan MTs.	Perbedaannya terletak pada media yang digunakan dan pemilihan lokasi penelitian.
5	Saskiah tahun 2023. <i>Dedicated: Journal of Community Services</i>	Penelitian oleh Saskiah memiliki kesamaan dalam	Perbedaannya terletak pada fokus dan konteks

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	(Pengabdian kepada Masyarakat). Dengan judul <i>Game Based Learning: Strengthening islamic religious education learning process.</i>	penggunaan metode <i>Game Based Learning</i> dengan media ular tangga Islami untuk memperkuat proses pembelajaran pendidikan agama Islam.	penelitian. Penelitian Saskiah berfokus pada antusiasme belajar, pemahaman materi, kerja tim, dan <i>problem solving</i> pada siswa SD.

