

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Pendidikan memegang peranan penting dalam pembangunan suatu negara. Melalui pendidikan, individu diharapkan mampu mengembangkan keterampilan dan pengetahuan yang memungkinkannya menguasai bidang pembelajaran sesuai dengan tujuan Pendidikan (Wardani & Sitompul, 2023).

Dalam konteks pendidikan, pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah memiliki peranan sebagai sarana pendidikan yang berlandaskan ajaran Islam dan terdapat di lembaga umum. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pelajaran PAI ini berguna untuk membentuk siswa yang lebih baik serta membantu mereka menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, pelajaran PAI berfungsi untuk meningkatkan akhlak yang baik dalam diri para siswa (Hanun et al., 2023).

Minat belajar menjadi sebuah aspek penting yang perlu diperhatikan dalam kegiatan belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran PAI. Minat memainkan peran yang sangat penting dalam kegiatan belajar siswa. Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi cenderung akan menunjukkan hasil belajar yang positif. Ketika siswa memiliki minat terhadap belajar, hal ini akan memicu rasa ingin tahu dan kesenangan dalam diri mereka untuk terus belajar. Keinginan untuk mengetahui dan menikmati proses belajar dapat diperoleh dari isi pelajaran serta cara pengajaran yang digunakan oleh guru. Apabila materi pelajaran dan metode yang diterapkan oleh guru tidak sejalan dengan minat siswa, maka siswa tersebut tidak akan belajar dengan efektif, karena tidak ada ketertarikan baginya. Sebaliknya, jika materi pengajaran dan pendekatan yang digunakan guru menarik bagi siswa, maka siswa tersebut akan lebih mudah memahami dan mengingat informasi dalam ingatan mereka (Rohim, 2011).

Siswa adalah individu yang memiliki berbagai karakteristik terkait minat. Minat adalah elemen yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Ini dapat dianggap sebagai dorongan dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian dengan cara yang efektif, yang mengarahkan pada pemilihan objek atau aktivitas yang menguntungkan, menyenangkan, dan pada akhirnya membawa kepuasan bagi individu tersebut (Akrim, 2021).

Melalui minat, seseorang akan berupaya semaksimal mungkin untuk menguasai hal-hal yang menjadi ketertarikan mereka. Tingkat minat seseorang dalam melakukan tugas tertentu akan mempengaruhi seberapa besar hasil yang dapat dicapai. Ketertarikan ini memberikan motivasi dan dorongan bagi siswa untuk lebih memperhatikan materi yang diajarkan oleh guru, serta dapat menghasilkan pencapaian belajar yang memuaskan. Sebab, jika siswa tidak mempunyai minat dan perhatian yang tinggi terhadap materi yang dipelajari, maka akan sulit untuk mengharapakan mereka akan bersungguh-sungguh dan mendapatkan hasil yang baik dari belajar. Mereka hanya terdorong untuk melakukan pembelajaran, tetapi sering kali kesulitan untuk tetap konsisten karena kurangnya motivasi (Akrim, 2021).

Oleh sebab itu maka minat sangat besar perannya dalam proses pembelajaran, karena minat akan berperan sebagai kekuatan motivasi yang akan mendorong siswa untuk belajar. Dengan adanya minat siswa dalam mempelajari PAI, akan tampak tanda-tanda positif yang terlihat dalam sikap dan tindakan siswa selama proses pembelajaran PAI dan Budi Pekerti. Sehingga pada akhirnya, hasil belajar PAI akan meningkat (Fatmawati, 2016).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh penulis bersama Bapak Aa Mustopa, S.Ag. selaku guru PAI di SMP Triyasa Kota Bandung, diperoleh informasi bahwa minat belajar PAI sebagian siswa di kelas VII terbilang rendah. Hal ini ditandai dengan sebagian siswa memiliki nilai di bawah KKM dengan presentase 44%. Selain itu siswa tidak semangat saat

pembelajaran sedang berlangsung. Kurangnya minat belajar siswa pada pelajaran PAI dan Budi Pekerti disebabkan oleh model pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi. Siswa terbiasa menggunakan model dan metode pembelajaran yang monoton seperti metode ceramah sehingga membuat pembelajaran terasa membosankan. Akibatnya siswa tidak memperhatikan guru saat pembelajaran, berisik, bermain *handphone*, asyik mengobrol dengan teman-temannya sehingga membuat suasana kelas menjadi tidak kondusif saat pembelajaran sedang berlangsung.

Perlu ditemukan solusi guna mengatasi berbagai tantangan yang menghambat minat belajar siswa. Upaya untuk membangkitkan semangat siswa dalam proses pembelajaran sangat berkaitan dengan berbagai aspek pembelajaran, seperti metode dan model yang digunakan oleh guru, cara penyampaian materi, jenis soal yang diberikan, keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar, serta faktor lainnya. Oleh karena itu, diharapkan para pendidik dapat menerapkan pendekatan pembelajaran yang mampu mendorong peningkatan minat belajar siswa.

Dalam menghadapi fenomena yang ada, diharapkan guru memiliki pendekatan khusus yang dapat dengan baik menarik minat siswa terhadap materi yang diajarkan. Menurut Sardiman, guru memainkan peran krusial dalam mengatasi berbagai tantangan yang muncul selama proses belajar mengajar. Dengan penerapan model pembelajaran yang sesuai, guru dapat berkontribusi dalam mengembangkan kemampuan siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Oleh sebab itu, pemilihan metode dan model pengajaran yang tepat sangat penting (Athiyah & Amalia, 2024).

Seiring dengan kemajuan teknologi, proses pendidikan juga berpengaruh dan berimplikasi pada kemajuan tersebut. Oleh karena itu, setiap guru diharuskan untuk menampilkan kreativitas dan inovasi dalam menciptakan model pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman. Di antara model pembelajaran yang tepat untuk era digital dan berorientasi pada siswa adalah model pembelajaran berbasis *game* atau *Game Based Learning*.

Model pembelajaran *Game Based Learning* merupakan model pengajaran yang fokus pada para siswa, sehingga mereka tidak hanya aktif dalam mencari bahan pembelajaran secara mandiri dan berdiskusi dengan teman-teman kelompok, tetapi juga memasukkan elemen permainan ke dalam kegiatan belajar. Pendekatan ini sangat menarik bagi siswa dan membuat mereka terlibat dalam proses belajar. Selain itu, cara pengajaran ini memiliki keunggulan tambahan karena mampu memastikan semua siswa ikut serta dan menawarkan kesempatan untuk berkolaborasi demi meraih hasil yang diinginkan (Sa'adah, 2024).

*Game Based Learning* dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan dan juga dapat meningkatkan antusiasme siswa untuk belajar, sehingga mereka menjadi lebih termotivasi dan didorong untuk berinovasi dengan lebih baik (Muhtadillah, 2022).

Penerapan model *Game Based Learning* tidak lepas dari media belajar. Pentingnya penggunaan media dalam proses pembelajaran diuraikan oleh Mustiqon yang menyatakan bahwa pemilihan media yang tepat dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, termasuk dalam aspek kognitif. Salah satu contoh media yang memanfaatkan teknologi untuk pendidikan adalah *Educandy*, yang menyediakan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami, sehingga mendukung siswa dalam meningkatkan minat mereka dalam belajar, terutama dalam mata pelajaran PAI (Rahayu et al., 2023).

*Educandy* adalah sebuah aplikasi permainan edukatif yang bisa digunakan oleh guru saat proses pengajaran. *Educandy* merupakan platform berbasis web dengan tagline "*Making Learning Sweeter*". Dengan *educandy*, pengguna bisa menciptakan permainan daring yang menghibur dan tetap berhubungan dengan pembelajaran, sehingga tidak terasa membosankan. Adanya aplikasi *educandy* memungkinkan para pengajar untuk merancang stimulasi dan menyusun kumpulan soal mengenai materi yang diajarkan selama sesi belajar. Ketika pengajar memberikan evaluasi atau tugas, *educandy* juga memiliki tampilan yang menarik dan berwarna,

yang dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar sambil bermain. Interaksi yang ditawarkan sangat mendukung siswa dalam meningkatkan minat dan semangat mereka untuk belajar (Rahayu et al., 2023).

Berdasarkan uraian dan latar belakang di atas, penulis menemukan sebab akibat yang positif dan signifikan dari model *game based learning* berbantu *educandy* terhadap minat belajar siswa pada Mata Pelajaran PAI. Maka dari itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul ”pengaruh penerapan model *game based learning* berbantu *educandy* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti” penelitian di Kelas VII SMP Triyasa Kota Bandung.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitiannya yaitu:

1. Bagaimana penerapan model *game based learning* berbantu *educandy* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di Kelas VII SMP Triyasa Kota Bandung?
2. Bagaimana minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di Kelas VII SMP Triyasa Kota Bandung?
3. Sejauhmana pengaruh penerapan model *game based learning* berbantu *educandy* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di Kelas VII SMP Triyasa Kota Bandung?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitiannya yaitu:

1. Untuk mengetahui penerapan model *game based learning* berbantu *educandy* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di Kelas VII SMP Triyasa Kota Bandung.
2. Untuk mengetahui minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di Kelas VII SMP Triyasa Kota Bandung.

3. Untuk mengetahui pengaruh penerapan model *game based learning* berbantu *educandy* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di Kelas VII SMP Triyasa Kota Bandung.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik teoritis maupun praktis, antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Sebagai opsi untuk menyelesaikan permasalahan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti.
  - b. Sebagai landasan pemikiran untuk penelitian selanjutnya, baik oleh penulis sendiri maupun oleh peneliti lain.
2. Manfaat Praktis
  - a. Manfaat bagi siswa
    - 1) Penerapan *game based learning* dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.
    - 2) Melalui permainan edukatif, siswa tidak hanya belajar materi pelajaran, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, seperti kerja sama dan komunikasi, serta keterampilan kognitif, seperti pemecahan masalah dan berpikir kritis.
  - b. Manfaat bagi guru
    - 1) Penelitian ini memberikan guru pemahaman tentang penerapan *game based learning* sebagai strategi pengajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.
    - 2) Dengan menerapkan hasil penelitian, guru dapat meningkatkan keterampilan profesional mereka dalam menggunakan teknologi dan metode pembelajaran yang modern, sehingga dapat lebih efektif dalam mengajar dan beradaptasi dengan kebutuhan siswa.

c. Manfaat bagi lembaga

- 1) Penelitian ini dapat memberikan wawasan tentang efektivitas model *game based learning* dalam meningkatkan minat belajar siswa. Dengan demikian, lembaga dapat mengadopsi metode ini untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.
- 2) Hasil penelitian dapat menjadi dasar bagi lembaga untuk mengembangkan kurikulum yang lebih inovatif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa dalam belajar, khususnya pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti.

**E. Kerangka Berfikir**

Pembelajaran berbasis *game* (*Game-Based Learning*) merupakan pendekatan belajar yang memanfaatkan aspek permainan untuk mendukung proses belajar. Pendekatan ini mengintegrasikan prinsip-prinsip desain permainan dengan sasaran pembelajaran, memberi kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengetahuan melalui cara yang interaktif, menantang, dan menarik. Dalam pembelajaran yang menggunakan *game*, siswa terlibat dalam pengalaman belajar yang menyenangkan, yang mendorong motivasi dari dalam diri mereka dan tingkat keterlibatan yang tinggi (Sirampun et al., 2024). Pembelajaran berbasis *game* telah menjadi salah satu metode yang menyediakan pengalaman belajar yang dapat meningkatkan partisipasi kolaboratif siswa dalam proses belajar. Selanjutnya dijelaskan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan merupakan suatu unit independen yang memiliki awal yang jelas, permainan, dan berakhir. Siswa menyadari bahwa mereka terlibat dalam kegiatan permainan, dan pada akhirnya tercapai kondisi "menang" (Rahmaniati, 2024).

Dari penjelasan-penjelasan tersebut, model pembelajaran berbasis *game* secara mudah dapat dipahami sebagai cara untuk mengintegrasikan elemen permainan ke dalam proses belajar, sehingga aktivitas permainan

dapat memberikan pengalaman yang membuat pembelajaran lebih berdampak.

Generasi Z adalah kelompok yang sangat familiar dengan perangkat elektronik dan permainan. Generasi Z merupakan kelompok yang lahir di zaman serba modern, mereka merupakan generasi yang lahir pada tahun 1996-2010 di mana internet telah menyentuh semua lapisan masyarakat. Oleh karena itu, generasi Z dikenal juga sebagai generasi NET. Gen NET sangat bergantung pada teknologi, mahir dalam memanfaatkan berbagai alat informasi, tidak pernah terpisah dari smartphone dan selalu online. Anggota generasi ini dapat mengakses beragam informasi melalui perangkat yang mereka miliki. Beberapa dari mereka bahkan sudah memperoleh penghasilan yang cukup signifikan (Kristyowati, 2021).

Anak-anak biasanya memiliki ketertarikan pada permainan, sehingga penggunaan pembelajaran berbasis game sangat sesuai diterapkan dalam era digital saat ini. Pembelajaran berbasis game adalah pendekatan pendidikan yang memanfaatkan aplikasi permainan yang dirancang khusus untuk mendukung proses belajar. Dengan mengimplementasikan pembelajaran berbasis *game*, kita dapat memberikan rangsangan pada tiga aspek penting dalam pendidikan yaitu emosional, intelektual, dan psikomotor. Salah satu contoh media berbasis *game* yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu *educandy*. *Educandy* adalah sebuah permainan pendidikan yang menggunakan platform web. Permainan ini berguna untuk menghilangkan kebosanan siswa selama kegiatan pembelajaran. Dengan *educandy*, proses belajar akan menjadi lebih beragam dan menyenangkan. Kita dapat menyajikannya kepada siswa tanpa perlu mereka membuat akun atau mengunduh aplikasi (Priyono, 2021).

Minat belajar adalah keinginan yang disertai dengan perhatian dan partisipasi yang disengaja, yang pada akhirnya menghasilkan kegembiraan dalam perubahan perilaku, baik dalam hal pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Minat akan muncul ketika ada dorongan dari lingkungan sekitar. Dan ketertarikan pada suatu bidang cenderung bersifat permanen,

serta individu akan merasakan kebahagiaan saat berpartisipasi aktif di dalamnya. Kebahagiaan ini muncul dari lingkungan sekitar atau dari hal-hal yang menarik perhatian. Maka dari itu, jika seorang pengajar ingin sukses dalam melaksanakan proses belajar mengajar, ia harus mampu mendorong siswa agar tertarik untuk ikut serta dalam kegiatan pembelajaran tersebut. Ketika siswa sudah merasa tertarik terhadap pelajaran, mereka akan lebih mudah memahami materi. Sebaliknya, jika siswa tidak merasa tertarik untuk belajar, mereka akan merasa kesulitan saat mengikuti pelajaran (Trygu, 2021).

Indikator berfungsi sebagai perangkat untuk mengamati suatu hal. Dalam hubungannya dengan minat belajar siswa, indikator berperan sebagai alat yang mampu menunjukkan arah minat tersebut. Terdapat beberapa indikator yang menunjukkan bahwa siswa memiliki minat belajar yang besar, dan hal ini dapat terlihat melalui aktivitas belajar mereka baik di kelas maupun di rumah (Ismail, 2023).

Indikator minat belajar meliputi:

1. Perasaan senang
2. Keterlibatan siswa
3. Ketertarikan
4. Perhatian siswa (Ahmad et al., 2020)

Sementara itu, menurut pendapat lain, indikator minat belajar adalah:

1. Konsentrasi perhatian, perasaan, dan pemikiran dari individu terhadap pembelajaran yang diakibatkan oleh ketertarikan
2. Hadirnya perasaan senang dalam belajar
3. Keinginan dan kecenderungan individu untuk aktif dalam pembelajaran serta untuk mencapai hasil terbaik (Friantini & Winata, 2019).

Berdasarkan berbagai indikator tersebut, dapat dipahami bahwa ciri-ciri minat belajar adalah:

1. Perasaan senang siswa terhadap aktivitas belajar
2. Fokus perhatian siswa pada pelajaran
3. Ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran
4. Dorongan dari dalam diri untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Penerapan model Game Based Learning berbantu Educandy adalah sebagai berikut:

1. menentukan materi PAI yang akan diajarkan
2. membuat kuis dan permainan interaktif menggunakan *educandy* yang sesuai dengan materi
3. memperkenalkan media *educandy* kepada siswa dan menjelaskan cara penggunaannya
4. menyampaikan tujuan pembelajaran dan pentingnya materi yang akan dipelajari
5. siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk bermain *educandy*
6. guru mengamati interaksi siswa selama permainan dan memberikan bimbingan jika diperlukan
7. melakukan evaluasi melalui kuis untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi PAI (Sahraeni, 2022).

Penggunaan model dalam pembelajaran memiliki dampak besar terhadap minat belajar siswa. Oleh karena itu, pendidik perlu memilih model yang sesuai dalam proses belajar agar menjadi lebih efektif dan efisien. Nyatanya, masih ditemukan banyak siswa yang mengalami kesulitan atau tidak memahami dengan baik selama praktik yang seharusnya memudahkan pemahaman dan mengurangi beban belajar Pendidikan Agama Islam. Hasil yang ingin dicapai dalam mempelajari ini bagi siswa adalah meningkatkan minat mereka dalam mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti.

Salah satu model yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran adalah model GBL (*Game Based Learning*)

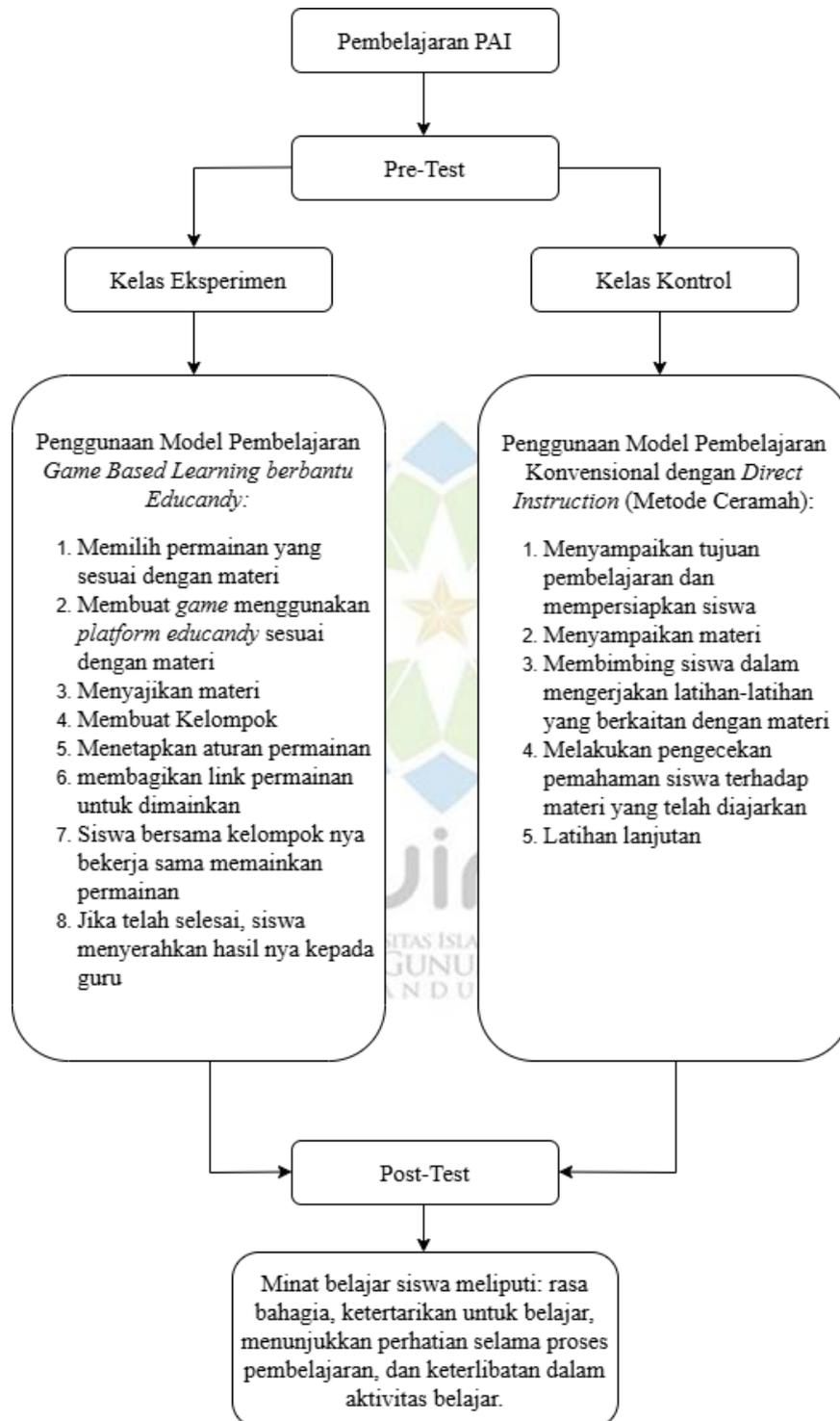
yang didukung oleh platform *educandy*. Penggunaan media dalam model pembelajaran ini dapat membantu siswa dalam memahami Pendidikan Agama Islam secara lebih efisien dan efektif. Siswa pun akan lebih semangat dalam pelaksanaan pembelajaran PAI dan Budi Pekerti sehingga pembelajaran akan berjalan dengan baik. Dengan demikian, diharapkan penerapan model GBL (*Game Based Learning*) yang didukung oleh *educandy* ini dapat meningkatkan minat siswa dalam pelajaran PAI dan Budi Pekerti.

Media pembelajaran juga dapat mendukung dalam penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* agar terlaksana sesuai dengan tujuan yang diinginkan, dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan, sehingga partisipasi mereka juga meningkat. Maka dari itu penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *educandy* diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan memberikan suasana baru yang menyenangkan.

Oleh karena itu, kerangka berpikir ini merupakan suatu model yang menjelaskan hubungan antara teori dengan beragam faktor yang akan diidentifikasi sebagai masalah. Dalam studi ini, ada dua tipe variabel independen yang akan dibahas, yaitu variabel bebas dan terikat. Variabel bebasnya adalah model GBL (*Game Based Learning*) berbantuan *Educandy* dan variabel terikatnya adalah minat belajar siswa. Model GBL (*Game Based Learning*) berbantuan *Educandy* sebagai variabel X dan minat belajar siswa sebagai variabel Y.

Berdasarkan kerangka berpikir di atas apabila dituangkan dalam bentuk skema yaitu sebagai berikut:

**Gambar 1 Kerangka Berpikir**



## F. Hipotesis

Hipotesis adalah suatu pernyataan atau dugaan yang diajukan berdasarkan bukti yang terbatas dan pengetahuan yang telah ada sebelumnya. Hipotesis berperan sebagai langkah awal untuk penelitian ilmiah dan menyediakan struktur untuk pengujian serta analisis. Sebuah hipotesis yang disusun dengan baik dapat diuji, diukur, dan dirinci, sehingga memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan bukti dan menarik kesimpulan. Hipotesis umumnya berbentuk kalimat yang menjelaskan hubungan antara variabel yang independen dan dependen. Hipotesis merupakan penjelasan yang mungkin untuk pengamatan atau fenomena tertentu (Purnama, 2024).

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, peneliti merumuskan hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Penerapan model *Game Based Learning* berbantu *Educandy* berpengaruh positif signifikan terhadap minat belajar siswa pada mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Dengan rumus: nilai signifikansi ( $\text{sig}$ ) < 0,05.

## G. Penelitian Terdahulu

Sebelum penelitian ini dimulai, penulis melakukan penelaahan terlebih dahulu terhadap hasil penelitian yang relevan untuk dijadikan bahan dan dasar pemikiran penulis. Berbagai penelitian terdahulu yang penulis telaah yaitu:

1. Sumartono, 2024, "Pengaruh Media Pembelajaran *Game-Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas X SMAN 1 Enrekang" (skripsi). Hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa terdapat perbedaan dalam hasil belajar Pendidikan Agama Islam antara yang menggunakan media pembelajaran *game based learning* dan yang tidak menggunakan media tersebut. Ini dapat dilihat dari perbandingan hasil belajar kelompok pre-test yang memiliki rata-rata 74,8333 dan kelompok post-test yang mencapai rata-rata 88,50. Hal ini menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa sebesar 13,67.

Menurut hasil analisis uji t, ditemukan perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar dengan penerapan media pembelajaran berbasis *game based learning* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Nilai signifikan yang diperoleh adalah (2-tailed)  $0,00 < 0,05$ . Ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *game based learning* berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas X di SMAN 1 Enrekang (Sumartono, 2024).

Persamaan yang terdapat dalam penelitian Sumartono dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran *game based learning* dalam strategi pembelajarannya.

Adapun perbedaannya adalah penelitian ini fokus pada hasil belajar siswa, sedangkan penulis fokus pada minat belajar siswa. Selain itu penelitian Sumartono menggunakan metode *one group pretest posttest design* yang berarti tidak terdapat kelas kontrol, sedangkan penelitian ini menggunakan metode *quasi experiment* yang berarti terdapat perbandingan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

2. Louyse Ariska Imanda Putri dan Novi Trisnawati, 2024, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Educandy Game terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMK" (jurnal). Hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis game educandy memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Kelas yang memanfaatkan media ini menunjukkan peningkatan dalam skor dan rata-rata motivasi yang signifikan bila dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan media ini. Motivasi belajar meningkat karena alat bantu belajar game educandy yang menarik dan menyenangkan, sehingga mengangkat semangat siswa dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, analisis juga menekankan bahwa pemanfaatan alat pembelajaran interaktif game educandy memberikan efek positif pada hasil belajar siswa. Kelas yang memanfaatkan alat ini menunjukkan perkembangan yang lebih baik dibandingkan dengan

kelas kontrol yang tidak menggunakan media ini. Pemakaian media interaktif game educandy yang menarik membantu siswa dalam memahami dan mengingat materi pembelajaran dengan lebih efektif, yang berujung pada peningkatan pencapaian hasil belajar secara keseluruhan (L. A. I. Putri & Trisnawati, 2024).

Persamaan penelitian Louyse Ariska Imanda Putri dan Novi Trisnawati dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran berupa web/platform educandy dalam proses pembelajaran.

Adapun perbedaannya yaitu penelitian Louyse dan Novi meneliti di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), sedangkan penelitian ini meneliti di Sekolah Menengah Pertama (SMP).

3. Dias Ansori dan Akhmad Fathir, 2024, “Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X Di Sekolah Ma Miftahul Ulum Bettet Pamekasan” (jurnal). Hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa ada pengaruh signifikan *Game Based Learning* terhadap minat belajar siswa kelas X MA Miftahul Ulum Bettet Pamekasan yang ditandai dengan hasil angket minat belajar siswa pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *game based learning* mengalami peningkatan ( $39.73^{51.82}$ ) sedangkan pada kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran konvensional berbasis ceramah mengalami penurunan ( $44.57^{40.91}$ ). dari hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan adanya peningkatan minat belajar peserta didik pada kelas eksperimen (Ansori & Fathir, 2024).

Persamaan penelitian Dias Ansori dan Akhmad Fathir dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan model game based learning dalam pelaksanaan pembelajarannya. Selain itu penelitian ini juga fokus pada minat belajar siswa, serta sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif.

Adapun perbedaannya adalah penelitian Dias dan Akhmad tidak dibantu dengan media pembelajaran berupa platform educandy, sedangkan penelitian ini menggunakan bantuan media tersebut. Selain itu Dias dan Akhmad meneliti di Madrasah Aliyah (MA), sedangkan penelitian ini meneliti di Sekolah Menengah Pertama (SMP).

