

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

PAI dan Pendidikan Karakter berfungsi untuk menumbuhkan moralitas serta membangun karakter peserta didik. Selain memberikan pemahaman tentang ajaran agama, PAI juga menuntun peserta didik dalam menerapkan nilai agama dalam kehidupan sehari-hari. tetapi, dalam pelaksanaan pembelajaran PAI seringkali dihadapi tantangan, seperti rendahnya minat siswa dan keterbatasan dalam penggunaan metode pengajaran yang inovatif.

Menurut Wibowo (2021), kegiatan pembelajaran dianggap berhasil bukan hanya karena faktor-faktor yang dihasilkan oleh pendidik, tetapi juga karena minat dan keaktifan peserta didik dalam melakukan kegiatan tersebut. Maka dari itu, siswa tidak hanya belajar dari pendidik, tetapi juga dari berbagai sumber dan materi pembelajaran di sekitar mereka. Pendidik dituntut untuk terus mengikuti perkembangan teknologi dan menciptakan inovasi dalam pembelajaran agar proses pembelajaran lebih bermakna (H. Nurhikmah dkk., 2023). Salah satu cara untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa adalah dengan menerapkan gamifikasi dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Gamifikasi, yaitu penerapan elemen-elemen permainan dalam proses pembelajaran. Gamifikasi mampu meningkatkan Keterlibatan siswa, memotivasi mereka untuk belajar, meningkatkan hasil pembelajaran, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Salah satu media berbasis gamifikasi bisa diterapkan adalah *Educandy*, sebuah opsi platform digital yang mungkin digunakan guru untuk membuat aktivitas pembelajaran memiliki interaktivitas seperti halnya kuis, teka-teki, dan permainan edukatif lainnya.

Gamifikasi merupakan pendekatan pembelajaran yang berbasis game dalam proses pembelajaran. Pembelajaran berbasis game menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Tujuan penggunaan

Gamifikasi dalam pembelajaran bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan meningkatkan minat belajar siswa, serta mendorong mereka untuk berpartisipasi secara aktif dalam setiap aktivitas pembelajaran (Srimulyani, 2023). Dalam penelitian ini, gamifikasi diterapkan oleh peneliti pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas VII di SMP Negeri 72 Kota Bandung. Hasil penerapan strategi gamifikasi tersebut menunjukkan bahwa siswa kelas VII mampu terlibat penuh dalam semua kegiatan pembelajaran di kelas. Hal ini sesuai dengan pendapat Mumpuni dan Endra (2018) yang menyatakan bahwa gamifikasi membawa konsep pembelajaran yang bisa mengurangi penggunaan metode ceramah yang dominan dalam penyampaian materi oleh guru, serta lebih menekankan pada kegiatan belajar yang menyenangkan dengan cara bermain. Dalam era yang terus berkembang, penguasaan teknologi menjadi kompetensi penting yang harus dimiliki oleh calon guru, karena dengan literasi teknologi yang baik, guru dapat merancang model pembelajaran yang inovatif dan mendukung peningkatan kualitas pendidikan salah satu masalah yang sering dihadapi dalam dunia pendidikan, terutama pada mata pelajaran yang memiliki fokus pembentukan karakter, moral, dan spiritual. Penyebabnya yaitu, minimnya minat siswa terhadap pembelajaran pai yang mana banyak siswa yang kurang tertarik pada pembelajaran (PAI) dan BK. disebabkan oleh metode pengajaran yang monoton, seperti ceramah satu arah dan penggunaan buku teks tanpa variasi. Akibatnya, siswa cenderung pasif dan kurang termotivasi untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar, sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa.

Hasil belajar sangat esensial dalam pembelajaran karena memberikan informasi kepada guru mengenai sejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan belajar mereka selama kegiatan belajar mengajar berikutnya. (Nabillah & Abadi, 2019). Hasil belajar sering kali dijadikan indikator untuk menilai seberapa jauh seseorang telah memahami materi yang telah diajarkan (Zagoto, 2022). Dengan adanya hasil belajar siswa yang baik, dapat disimpulkan bahwa perkembangan siswa telah berlangsung dengan baik. Sebagai pengelola kelas, guru akan memberikan penilaian yang sesuai dengan kemampuan masing-

masing siswa. Tetapi, beberapa siswa memiliki kemampuan yang berbeda dalam menyerap informasi, sehingga hasil belajar mereka berbeda-beda dan beberapa memiliki hasil belajar yang rendah.

Penggunaan gamifikasi berbantu media *Educandy* dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti diharapkan dapat memberikan solusi atas permasalahan pembelajaran konvensional. Dengan pendekatan ini, siswa dapat lebih aktif terlibat dalam proses belajar, mengembangkan kemampuan kognitif, serta memahami dan mengamalkan nilai-nilai agama secara efektif. Selain itu, media ini memberikan variasi saat materi disampaikan, yang dapat berdampak pada meningkatnya hasil belajar peserta didik baik dari aspek pengetahuan maupun penguatan karakter. pembelajaran yang memadukan nilai-nilai agama dan teknologi secara harmonis. Salah satu solusinya adalah penerapan gamifikasi berbantu media *Educandy*, yang dapat membuat pengalaman belajar yang lebih seru, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Melalui pendekatan ini, diharapkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti dapat meningkat secara signifikan.

Dengan mempertimbangkan apa yang disebutkan di atas, dapat disimpulkan bahwa gamifikasi berbantu *educandy* adalah penerapan mekanik dan elemen game ke dalam situasi yang tidak berkaitan dengan game untuk menarik pengguna. Dalam rangka meningkatkan minat dan pencapaian belajar siswa, gamifikasi berbantu *educandy* adalah strategi pembelajaran yang efektif.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami seberapa besar penggunaan pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti. Dengan memilih judul ini, peneliti berharap dapat membantu mengembangkan metode pembelajaran yang lebih menarik dan efisien untuk mengajarkan siswa tentang pembelajaran pai. Dalam konteks ini, penelitian ini sangat penting karena tidak hanya meningkatkan pemahaman kita tentang bagaimana pembelajaran berhasil, tetapi juga membantu mengembangkan metode pembelajaran yang lebih fleksibel dengan mempertimbangkan kebutuhan serta minat siswa untuk mempelajari materi Pai.

Berdasarkan data yang diperoleh dari pengamatan awal, peneliti mencatat bahwasanya Sebelum menggunakan gamifikasi berbantu media *Educandy*, kegiatan belajar mengajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti menghadapi berbagai tantangan yang cukup signifikan. Dalam kesehariannya, motivasi siswa untuk belajar sering kali berada pada tingkat yang rendah. Faktor penyebabnya adalah metode pengajaran yang digunakan oleh guru cenderung monoton, seperti ceramah atau diskusi sederhana, yang kurang mampu membangkitkan antusiasme siswa. Proses belajar yang minim inovasi menyebabkan siswa lebih sering merasa jenuh dan belajar hanya untuk memenuhi kewajiban semata, bukan karena dorongan internal untuk memahami materi.

Akibatnya, motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran PAI dan Budi Pekerti cenderung rendah. Banyak siswa merasa bahwa materi yang diajarkan cenderung terlalu monoton dan sulit dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Situasi ini mengakibatkan pembelajaran kurang memberikan makna serta tidak mampu menumbuhkan keterlibatan aktif dari para siswa. Sebagian besar siswa hanya berpartisipasi secara pasif, mengikuti pembelajaran karena kewajiban tanpa dorongan internal untuk memahami materi.

Dari segi hasil belajar, rata-rata nilai siswa untuk mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMP 72 Bandung sebelum menggunakan gamifikasi berada di kisaran 68-72. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa mayoritas siswa termasuk dalam kategori cukup, namun belum mencapai target kompetensi yang optimal. Perbedaan hasil belajar antar siswa cukup signifikan, di mana siswa yang memiliki minat lebih terhadap pelajaran agama cenderung memperoleh nilai yang lebih baik, sedangkan siswa lainnya mengalami kesulitan untuk memahami materi yang disampaikan.

Untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti di SMP biasanya ditetapkan oleh masing-masing sekolah berdasarkan standar yang berlaku. Di SMP 72 Bandung, KKM-nya berkisar antara 70 hingga 75. Jika nilai rata-rata siswa sebelum menggunakan gamifikasi berbantu media *Educandy* berada di kisaran 68-72, kondisi ini mengindikasikan bahwa masih

terdapat siswa yang belum memenuhi KKM. Artinya, perlu dilakukan inovasi dalam metode pembelajaran dalam rangka mempermudah siswa dalam menguasai materi serta meraih target kompetensi yang telah ditetapkan.

Oleh karena itu, penelitian tentang penerapan pembelajaran PAI dan budi pekerti berbasis gamifikasi berbantu media *Educandy* dalam meningkatkan hasil belajar siswa menjadi relevan untuk dilakukan. Dengan memahami manfaat dari pendekatan pembelajaran ini, dapat membantu meningkatkan efektivitas pendidikan agama Islam dan budi pekerti menawarkan pendekatan baru untuk pengajaran di sekolah.

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana realitas hasil pembelajaran PAI dan Budi Pekerti sebelum menggunakan gamifikasi berbantu media *educandy* ?
2. Bagaimana proses penerapan pembelajaran berbasis gamifikasi berbantu media *educandy* dapat meningkatkan hasil belajar siswa ?
3. Bagaimana pembelajaran berbasis gamifikasi berbantu media *educandy* dapat meningkatkan hasil belajar siswa ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan-pertanyaan penelitian di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Realitas hasil pembelajaran PAI dan Budi Pekerti sebelum menggunakan gamifikasi berbantu media *educandy*.
2. Proses penerapan pembelajaran berbasis gamifikasi berbantu media *educandy* terhadap hasil belajar siswa.
3. Hasil penelitian pembelajaran berbasis gamifikasi berbantu media *educandy* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

D. Manfaat penelitian

Adapun hasil dari penelitian diharapkan dapat memberi manfaat baik teoritis maupun praktis, antara lain sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini dapat berguna untuk memperkaya khazanah ilmu pengetahuan, serta memberikan sumbangan pemikiran dalam membuka cakrawala pemikiran.

Dengan adanya hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan masukan dan rujukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, dan juga sebagai bahan pemikiran dalam usaha meningkatkan, membina, dan membekali peserta didik yang mempunyai semangat belajar dan ketrampilan yang tinggi, dan membentuk peserta didik yang mempunyai budi pekerti yang luhur.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Dapat menambah wawasan bagi guru dalam menggunakan dan memilih model pembelajaran yang tepat sasaran, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dan mampu memaksimalkan kualitasnya. Selain itu guru sebagai mediator harus mampu menciptakan inovasi baru di era digital seperti ini, agar minat belajar peserta didik meningkat.

b. Bagi Peserta Didik

- 1) Meningkatkan kemampuan kognitif pada pembelajaran dan memberikan semangat belajar bagi peserta didik.
- 2) Mampu memicu daya tarik peserta didik dalam melatih kepercayaan diri pada proses pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu bahan masukan dan pertimbangan dalam memilih aplikasi alternatif yang berbasis media digital kearah yang lebih baik dan konprehensif lagi.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan menambah wawasan yang lebih luas tentang dunia pendidikan dan sebagai bekal ilmu pengetahuan untuk nantinya peneliti terjun langsung ke dunia pendidikan, serta sebagai

bahan acuan untuk membantu peneliti lain apabila nantinya akan mengadakan penelitian.

E. Kerangka Berpikir

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang begitu cepat kini ditandai dengan hadirnya internet. Internet tidak hanya mempermudah akses informasi, tetapi juga menjadi sarana hiburan, termasuk berbagai jenis game populer di kalangan milenial. Dalam dunia pendidikan, internet dapat dimanfaatkan untuk menciptakan pembelajaran yang menarik. Salah satu caranya adalah dengan menggunakan media berbasis teknologi berupa permainan atau game yang memungkinkan interaksi siswa dan membuat mereka lebih aktif di kelas. Memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran interaktif juga membantu guru dan siswa dalam mengelola dan menyampaikan informasi, serta hal tersebut menghadirkan pengalaman belajar yang lebih variatif serta bermakna.

Gamifikasi dengan bantuan Educandy adalah salah satu inovasi teknologi yang bisa dimanfaatkan untuk menciptakan proses pembelajaran yang kondusif, interaktif, dan menarik. Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) telah menunjukkan beberapa temuan penting. Konsep gamifikasi diterapkan dalam berbagai cara dalam pendidikan Islam, umumnya melibatkan elemen seperti poin penghargaan, kompetisi, tantangan, dan hadiah dalam rangka memotivasi siswa dan meningkatkan keaktifan mereka dalam belajar.

Gamifikasi dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) menawarkan cara baru untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dengan memasukkan elemen permainan seperti kompetisi dan hadiah, guru bisa menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Ini akan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam belajar agama, yang pada akhirnya meningkatkan pemahaman dan penerapan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Educandy adalah sebuah platform berbasis web yang mengusung slogan “*making learning sweeter*” atau “membuat proses belajar lebih menyenangkan”

(Lestari, 2020). Aplikasi ini memungkinkan pembuatan berbagai permainan online yang menarik, tetap berorientasi pada materi pembelajaran, namun tidak membosankan. *Educandy* memungkinkan guru atau pengguna lainnya merancang game interaktif hanya dalam beberapa menit karena antarmukanya dirancang sederhana dan mudah dipahami, bahkan bagi pemula. Terdapat delapan jenis permainan edukasi yang bisa dibuat menggunakan *Educandy*, di antaranya: teka-teki silang (*Crosswords*), soal pilihan ganda (*Multiple Choice*), pencarian kata dalam huruf acak (*Word Search*), permainan seperti tic-tac-toe untuk memilih jawaban benar hingga membentuk garis lurus (*Noughts & Crosses*), permainan mengeja kata huruf demi huruf (*Spell It*), menyusun huruf menjadi kata bermakna lain (*Anagram*), menjodohkan pasangan kata atau konsep (*Match-up*), serta permainan memory untuk mencocokkan jawaban sesuai dengan urutan tertentu (Fitriati, Purnamasari, et al., 2021).

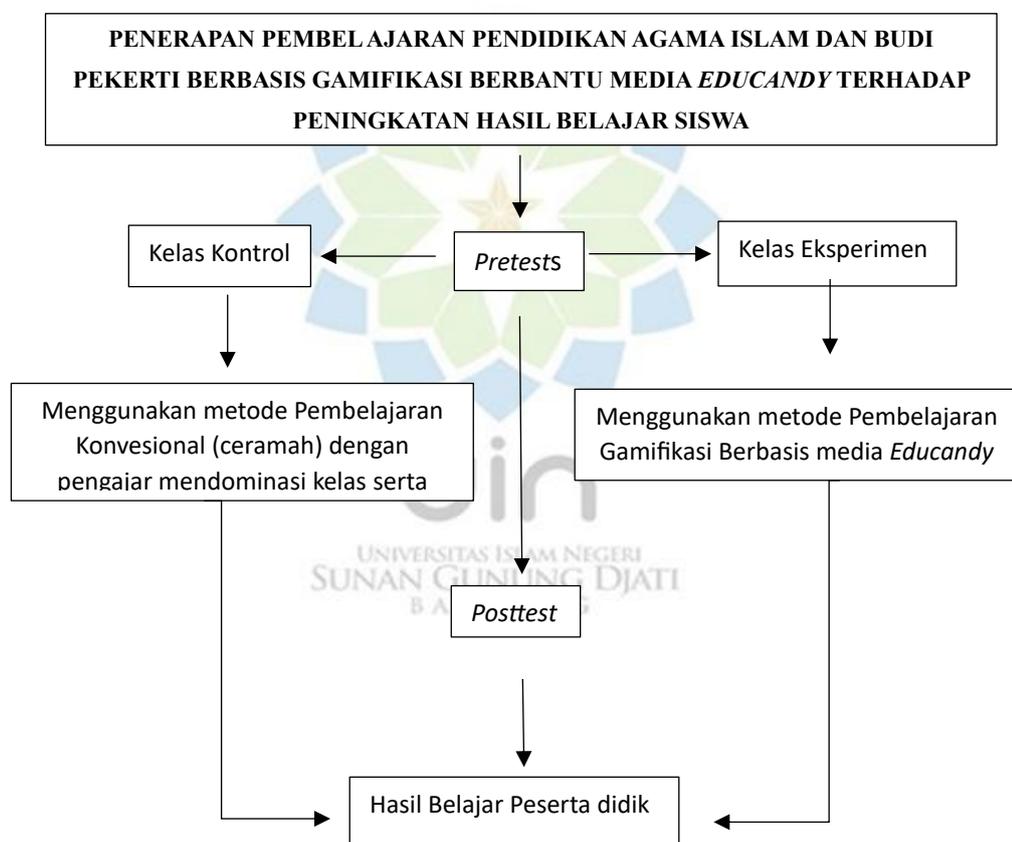
Melalui jaringan internet, berbagai jenis permainan dapat diakses dan dimanfaatkan, memungkinkan guru untuk merancang aktivitas belajar yang menarik sekaligus menghibur bagi peserta didik. Oleh sebab itu, pemanfaatan teknologi dan akses internet menjadi salah satu strategi yang dapat diterapkan guru guna mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan (Agustinasari et al., 2020).

Dengan menggunakan aplikasi *Educandy*, guru dapat menyusun dan membuat kumpulan soal yang relevan dengan materi ajar, sehingga soal-soal tersebut dapat dimanfaatkan kembali untuk kegiatan penilaian seperti kuis atau latihan. Bentuk evaluasi yang interaktif dan menarik ini terbukti mampu meningkatkan minat serta antusiasme siswa dalam mengerjakan soal (Sudaryanto et al., 2020)

Penggunaan gamifikasi dengan bantuan media *Educandy* diharapkan membawa dampak positif terhadap pencapaian belajar siswa. Gamifikasi berperan dalam meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, serta interaksi peserta didik selama proses pembelajaran, yang pada akhirnya dapat memperkuat pemahaman mereka terhadap materi sekaligus membantu penerapan nilai-nilai yang dipelajari. Melalui pendekatan ini, pengetahuan siswa mengenai materi

PAI dan Budi Pekerti beserta kemampuan mereka dalam mengimplementasikan nilai-nilai tersebut diharapkan dapat berkembang. Penerapan gamifikasi berbantu Educandy dinilai mampu mengoptimalkan kedua aspek tersebut secara lebih menyenangkan dan menarik, sehingga berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Untuk menelaah keterkaitan antara penggunaan gamifikasi dengan media Educandy dalam pembelajaran dan indikator aktivitas belajar siswa, kerangka pemikiran penelitian ini diuraikan secara sistematis sebagai berikut:



F. Hipotesis

Hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban sementara atas rumusan masalah penelitian yang disajikan dalam bentuk pertanyaan. Jawaban ini bersifat sementara karena masih bertumpu pada teori-teori yang mendukung dan belum dibuktikan melalui data empiris (Firmansyah, 2016).

Mengacu pada kerangka berpikir tersebut, maka dalam penelitian ini mengenai “Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Berbasis Gamifikasi Berbantu Media Educandy terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa”, Hipotesisnya dapat dirumuskan sebagai berikut: Dalam penelitian ini, hipotesis yang dirumuskan sebagai berikut:

H₀ : Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti berbasis gamifikasi dengan media Educandy tidak memberikan pengaruh signifikan terhadap pencapaian hasil belajar siswa dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

H_a : Penerapan gamifikasi berbantu media Educandy dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti memberikan peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dibandingkan metode konvensional.

Hipotesis ini dapat diuji melalui eksperimen dengan membandingkan pencapaian hasil belajar dari masing-masing kelompok peserta didik yang menggunakan media *Educandy* berbasis gamifikasi dan kelompok yang menggunakan metode pembelajaran tradisional. Data kuantitatif berupa hasil tes belajar serta data kualitatif dari observasi maupun wawancara dapat digunakan untuk memperkuat analisis.

F. Penelitian Terdahulu

Berikut beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Muhtammad Sofi pada tahun 2021 dengan judul “*Penerapan Gamifikasi Terhadap Perilaku Anak di Luar Sekolah dengan Konsep Sekolah Rumah Anak*” mengkaji pengembangan aplikasi untuk mendukung pelaksanaan Sekolah Ramah Anak (SRA) menggunakan pendekatan gamifikasi. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa aplikasi yang dikembangkan mampu membantu guru dan orang tua dalam mengimplementasikan SRA di rumah. Pendekatan gamifikasi dalam aplikasi bernama PUINTER terbukti efektif menarik minat anak

untuk belajar, memotivasi mereka untuk berkompetisi secara sehat, serta mempererat hubungan antara orang tua dan anak. Dari hasil uji kelayakan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS), aplikasi PUINTER memperoleh skor akhir 88,75, yang tergolong dalam kategori *ACCEPTABLE* atau diterima dengan baik oleh pengguna. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian Muhammad Sofi pada variabel X, yaitu penerapan gamifikasi. Namun, terdapat perbedaan pada variabel Y: penelitian sebelumnya berfokus pada perilaku anak di luar sekolah, sementara penelitian ini menitikberatkan pada hasil belajar siswa. Selain itu, objek penelitiannya juga berbeda, di mana penelitian Muhammad Sofi melibatkan siswa sekolah dasar, sedangkan penelitian ini melibatkan peserta didik SMP.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ila Listiyani dan Muhammad Nurul Yamin pada tahun 2023, berjudul "*Pengaruh Gamifikasi Quizizz dan Keaktifan Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) SD Muhammadiyah Mlangi*", membahas permasalahan pembelajaran yang cenderung monoton dan konservatif, serta kurangnya perhatian terhadap efektivitas pembelajaran formal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hipotesis alternatif (H_a), yang menyatakan adanya pengaruh simultan antara penggunaan Games Quizizz dan keaktifan belajar terhadap hasil belajar siswa, dapat diterima. Hal ini dibuktikan melalui uji F, di mana nilai signifikansi pengaruh variabel X_1 (Games Quizizz) dan X_2 (keaktifan belajar) secara simultan terhadap variabel Y (hasil belajar) adalah 0,016, lebih kecil dari 0,05. Selain itu, nilai F hitung sebesar 4370 melebihi F tabel sebesar 310, yang memperkuat penerimaan H_a . Temuan ini mengindikasikan bahwa Games Quizizz dan keaktifan belajar memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Penggunaan Games Quizizz berkontribusi pada peningkatan minat dan motivasi siswa, yang pada gilirannya meningkatkan keaktifan mereka dalam

proses pembelajaran. Ke depan, diharapkan penerapan Games Quizizz dapat dilakukan secara lebih optimal dengan mempertimbangkan baik aspek positif maupun potensi negatifnya dalam pembelajaran.

3. Penelitian Septiani (2022) berjudul "*Pengaruh Penggunaan Media Educandy terhadap Hasil Belajar PAI Siswa Kelas VII MTs Al-Falah*". Metode yang digunakan adalah kuasi eksperimen dan hasilnya menunjukkan media *educandy* meningkatkan hasil belajar PAI secara signifikan. Persamaannya dengan penelitian sekarang adalah sama-sama menggunakan media *educandy* dan meneliti hasil belajar PAI, sedangkan perbedaannya adalah penelitian tersebut tidak menggunakan pendekatan gamifikasi secara eksplisit.
4. Penelitian Rahmawati (2021) berjudul "*Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa MTsN 4 Malang*". Penelitian ini menggunakan metode PTK dan menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Persamaan penelitian ini dengan penelitian sekarang adalah sama-sama menggunakan pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran PAI, sedangkan perbedaannya terletak pada tidak digunakannya media *educandy* dan fokus variabel Y pada penelitian ini adalah motivasi belajar, bukan hasil belajar.
5. Penelitian Putri (2020) berjudul "*Efektivitas Gamifikasi pada Pembelajaran IPA di SMP Negeri 3 Semarang*". Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu dan hasilnya menunjukkan bahwa gamifikasi efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep IPA. Persamaannya dengan penelitian sekarang adalah sama-sama menggunakan pendekatan gamifikasi dengan desain eksperimen, sedangkan perbedaannya adalah mata pelajaran yang diteliti yaitu IPA, bukan PAI, serta tidak menggunakan media *educandy*.
6. Penelitian Azizah (2021) berjudul "*Pengaruh Media Educandy Terhadap Pemahaman Materi Fikih di MAN 2 Surakarta*". Metode

yang digunakan adalah kuasi eksperimen dan hasil penelitiannya menunjukkan *educandy* efektif meningkatkan pemahaman materi fikih. Persamaannya dengan penelitian sekarang adalah sama-sama menggunakan media *educandy* untuk pembelajaran agama, sedangkan perbedaannya terletak pada mata pelajaran yang diteliti yaitu fikih, bukan PAI secara umum, dan penelitian tersebut tidak menggunakan pendekatan gamifikasi.

7. Penelitian Hidayat (2021) berjudul “*Pengaruh Penggunaan Educandy dalam Pembelajaran Bahasa Arab Terhadap Motivasi Belajar Siswa MTs Ma'arif NU 2 Karanganyar*”. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dan hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan *educandy* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Persamaannya dengan penelitian sekarang adalah sama-sama menggunakan media *educandy* dalam pembelajaran, sedangkan perbedaannya terletak pada mata pelajaran yang diteliti yaitu Bahasa Arab dan fokus variabel Y pada penelitian ini adalah motivasi belajar, bukan hasil belajar PAI.

| No | Persamaan | Perbedaan |
|----|--|--|
| 1. | Sama-sama menggunakan pendekatan gamifikasi. | Fokus pada perilaku anak di luar sekolah dan aplikasi PUINTER; tidak meneliti hasil belajar PAI berbantu Media <i>educandy</i> . |
| 2. | Sama-sama meneliti gamifikasi dan hasil belajar PAI. | Media berbeda (Quizizz), jenjang SD, bukan SMP, serta tidak menggunakan <i>educandy</i> . |

| | | |
|----|---|--|
| 3. | sama-sama menggunakan media <i>educandy</i> dan meneliti hasil belajar PAI. | Tidak mengintegrasikan pendekatan gamifikasi secara eksplisit. |
| 4. | Sama-sama menerapkan pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran PAI. | Tidak menggunakan media <i>educandy</i> dan fokus pada motivasi belajar, bukan hasil belajar. |
| 5. | Sama-sama menggunakan pendekatan gamifikasi dengan desain eksperimen. | Mata pelajaran berbeda (IPA) dan tidak menggunakan media <i>educandy</i> . |
| 6. | Sama-sama menggunakan media <i>educandy</i> untuk pembelajaran agama. | Mata pelajaran berbeda (Fikih), jenjang MAN, tanpa pendekatan gamifikasi. |
| 7. | Sama-sama menggunakan media <i>educandy</i> dalam pembelajaran. | Mata pelajaran berbeda (Bahasa Arab) dan fokus pada motivasi belajar, bukan hasil belajar PAI. |