

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Belajar adalah proses perubahan yang berlangsung lama pada individu dalam berperilaku maupun kemampuan individu dalam bertindak, yang terjadi karena pengalaman dan latihan yang terus-menerus (Sartika, 2022). Belajar juga didefinisikan sebagai sebuah proses yang dilakukan oleh individu dengan tujuan agar diperoleh perubahan tingkah laku yang menetap, baik yang bisa diamati maupun yang tidak bisa diamati secara langsung, yang terjadi akibat dari suatu hasil latihan atau pengalaman dalam interaksinya dengan lingkungan (Roziqin, 2007). Seseorang dianggap telah belajar sesuatu ketika ia dapat menunjukkan perubahan dalam berperilaku.

Hal tersebut sejalan dengan teori belajar behaviorisme dan kognitivisme, bahwa dalam pandangan behaviorisme, tingkah laku dianggap sebagai manifestasi dari proses belajar. Apakah individu mengalami proses belajar atau tidak, hal itu tercermin dalam perilaku yang diperlihatkannya. Tingkah laku yang dimaksud oleh Bloom meliputi tiga aspek utama yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Poin penting dalam definisi ini adalah bahwa perubahan perilaku melibatkan ketiga aspek tersebut. Hal ini berarti bahwa perubahan perilaku individu terjadi sebagai hasil dari proses berpikir, penerimaan, dan latihan. Aspek kognitif, yaitu proses berpikir, menjadi inti dari definisi belajar ini. Muhibbin Syah dalam bukunya menekankan bahwa perubahan perilaku tersebut merupakan hasil dari interaksi dan pengalaman dengan lingkungan yang melibatkan aspek kognitif (Jamaludin et al., 2015).

Dalam proses belajar, motivasi memainkan peranan yang sangat penting karena dapat mendorong individu untuk terus berusaha, mengatasi tantangan, dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Nidawati, 2024). Motivasi belajar ini tidak hanya berfungsi sebagai pendorong semangat, tetapi juga sebagai penguat ketika menghadapi kesulitan atau rasa putus asa. Tanpa motivasi yang cukup, individu akan kehilangan arah dan minat dalam belajar, sehingga hasil yang diperoleh pun

tidak optimal. Oleh karena itu, penting bagi pendidik, orang tua, dan lingkungan sekitar untuk berperan aktif dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan mendukung pertumbuhan motivasi belajar.

Motivasi belajar adalah faktor penting yang berperan besar dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran, karena motivasi ini menjadi pendorong yang membuat individu bersemangat dan memiliki tekad kuat untuk mencapai tujuan tertentu (Makki & Aflahah, 2019). Menurut Wina Sanjaya menyatakan bahwa motivasi dalam proses pembelajaran merupakan salah satu aspek yang sangat penting dan dinamis. Seringkali, rendahnya prestasi siswa bukan disebabkan oleh kurangnya kemampuan, melainkan karena kurangnya motivasi untuk belajar, yang membuat siswa tidak berusaha mengoptimalkan potensi yang dimilikinya (Sanjaya, 2010).

Motivasi siswa yang tinggi akan memicu antusiasme dan keinginan mereka untuk secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini diharapkan dapat mendorong siswa untuk belajar dengan tekun dan penuh tekad, sehingga membantu mereka mencapai prestasi akademik yang tinggi sesuai dengan standar dan tujuan yang ditetapkan oleh kurikulum sekolah. Dengan motivasi, siswa bisa lebih mudah mengenali tahap awal pembelajaran, merasakan dinamika yang terjadi selama proses belajar, dan melihat sejauh mana mereka sudah mencapai hasil yang diinginkan. Jadi, motivasi berfungsi sebagai dorongan yang memandu siswa untuk mengatur, memantau, dan mengevaluasi kemajuan mereka dalam meraih tujuan pendidikan mereka (Makki & Aflahah, 2019).

Berdasarkan pernyataan di atas, sangat penting bagi siswa untuk memiliki motivasi belajar yang tinggi, terutama dalam mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Pelajaran ini bertujuan untuk membantu siswa membentuk karakter yang baik, memahami ajaran Islam dengan lebih mendalam, dan mengaplikasikan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari. Dengan motivasi yang kuat, siswa akan lebih mudah mengamalkan ajaran agama dan menjadi pribadi yang lebih baik, yang dapat memberikan pengaruh positif bagi diri sendiri dan orang lain.

Bersumber pada hasil observasi dan wawancara peneliti dengan salah satu guru PAI dan Budi Pekerti di SMPN 54 Kota Bandung, proses pembelajaran

seringkali menggunakan model konvensional yaitu dengan metode ceramah dan tanya jawab serta menggunakan buku cetak dan *microsoft PowerPoint* sebagai media ajar. Menurut hasil penelitian bahwa penggunaan *PowerPoint* dalam proses pembelajaran memiliki manfaat dalam meningkatkan konsentrasi dan motivasi belajar siswa, karena desain visualnya yang menarik dan dinamis sehingga dapat berkontribusi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa (Nugroho et al., 2023). Di satu sisi, proses penyelenggaraan pembelajaran sudah baik, mestinya motivasi belajar siswa baik juga ditandai dengan meningkatnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti. Namun, realitas menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMPN 54 Kota Bandung tergolong rendah.

Rendahnya motivasi belajar dibuktikan dengan sikap siswa di kelas selama mengikuti proses pembelajaran PAI dan Budi Pekerti. Siswa tampak bosan dan memilih berbincang dengan temannya daripada memperhatikan guru yang sedang menyampaikan materi ajar. Selain itu, sikap pasif ditunjukkan oleh siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini ditandai dengan sebagian siswa tidak menunjukkan inisiatif untuk bertanya ketika ada hal yang tidak mereka pahami. Hanya satu atau dua orang siswa saja yang mengangkat tangan dan menanyakan materi yang tidak dipahaminya. Ketika guru memberikan pertanyaan, siswa lebih sering menggelengkan kepala, dan langsung mengaku tidak tahu tanpa berusaha menjawab sesuai kemampuan mereka. Selain itu, aktivitas belajar siswa juga terbilang kurang optimal yaitu siswa hanya mendengarkan, mencatat, dan menghafal saja.

Permasalahan yang telah disebutkan, guru perlu mengupayakan adanya inovasi dalam pembelajaran agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta menyediakan media *digital* dalam pembelajaran yang memadai dan beragam. Salah satu bentuk inovasi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran adalah penerapan pembelajaran berbasis permainan atau *Game Based Learning*. *Game* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa dalam belajar. *Game* memiliki kemampuan untuk membentuk pola pikir yang berbeda pada generasi yang memainkannya dibandingkan dengan yang tidak,

karena *game* dapat menciptakan gaya belajar yang unik. *Game* yang diterapkan sebagai media pembelajaran disebut *game* edukatif (Lakoro, 2009).

Inovasi dalam pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan keterlibatan, pemahaman, kerja sama, dan motivasi siswa, pembelajaran berbasis DGBL (*Digital Game Based Learning*) dianggap sebagai salah satu pendekatan yang paling efektif untuk mencapai tujuan tersebut. Hal ini diperkuat oleh penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *digital game based learning*, seperti permainan dan video *game*, dapat meningkatkan motivasi dan keterampilan siswa. Dengan memperhatikan pengembangan yang berfokus pada pengayaan konten pembelajaran dan kemudahan penggunaan, model ini dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar, memperkuat motivasi mereka, serta meningkatkan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan. (Dina Hakiky, 2020).

Dalam hal ini peneliti menggunakan *digital game based learning* berbasis aplikasi QuizWhizzer. Aplikasi QuizWhizzer adalah *platform* kuis *online* yang berfungsi sebagai media pembelajaran berbasis *game* edukasi yang menyenangkan dan mudah diakses serta tampilannya sangat menarik. Aplikasi QuizWhizzer juga gratis untuk digunakan, memiliki berbagai *template* dan mudah dibuat oleh guru.

Urgensi penelitian ini terletak pada pentingnya menemukan model pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan karakteristik siswa di era *digital*. Dengan menerapkan model DGBL menggunakan QuizWhizzer, diharapkan pembelajaran PAI dan Budi Pekerti dapat menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif, serta menjadi acuan bagi sekolah dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dipandang perlu untuk meneliti lebih lanjut tentang *digital game based learning* QuizWhizzer dan motivasi belajar untuk mengetahui penggunaan *digital games based learning* QuizWhizzer dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Oleh karenanya, penulis telah melakukan

penelitian yang berjudul “Penggunaan Model *Digital Game Based Learning QuizWhizzer* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMPN 54 Kota Bandung”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana penggunaan model *digital game based learning QuizWhizzer* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di Kelas VII SMPN 54 Kota Bandung ?
2. Bagaimana realitas motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di Kelas VII SMPN 54 Kota Bandung ?
3. Apakah terdapat peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi setelah menggunakan model *digital game based learning QuizWhizzer* di Kelas VII SMPN 54 Kota Bandung di Kelas VII SMPN 54 Kota Bandung ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Penggunaan model *digital game based learning QuizWhizzer* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di Kelas VII SMPN 54 Kota Bandung
2. Realitas motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di Kelas VII SMPN 54 Kota Bandung.
3. Peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti setelah menggunakan model *digital game based learning QuizWhizzer* di Kelas VII SMPN 54 Kota Bandung.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Sejalan dengan tujuan penelitian yang ingin dicapai, diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat dalam bidang pendidikan, baik secara langsung maupun tidak langsung. Berikut adalah manfaat yang diharapkan dari penelitian ini:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti melalui model *digital game based learning QuizWhizzer*. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan kontribusi tambahan dalam pengembangan pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya dalam pendidikan agama islam.

2. Manfaat Praktis

a. Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa untuk lebih bersemangat dan aktif dalam mengikuti pembelajaran PAI dan Budi Pekerti, sehingga setiap siswa dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik.

b. Guru

Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru mendapatkan pengalaman berharga dalam mengimplementasikan pembelajaran dengan model *digital game based learning QuizWhizzer* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas VII SMPN 54 Kota Bandung.

c. Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan kajian tentang penggunaan model *digital game based learning* dengan aplikasi *QuizWhizzer* dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti. Selain itu, hasilnya dapat digunakan untuk mengeksplorasi model serupa di jenjang pendidikan dan mata pelajaran lain, guna mendorong inovasi pembelajaran berbasis *digital* dan dapat menambah wawasan berpikir dalam bidang pendidikan.

E. Kerangka Berpikir

Penelitian ini akan mengkaji pengaruh model *Digital Game Based Learning* dengan menggunakan aplikasi *QuizWhizzer* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas VII SMPN 54 Kota

Bandung. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, ditemukan bahwa motivasi belajar siswa ketika mengikuti pembelajaran PAI dan Budi Pekerti masih tergolong rendah yang disebabkan oleh beberapa hal. Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, perlu diupayakan adanya inovasi dalam pembelajaran salah satunya dengan mengintegrasikan *game digital* ke dalam model pembelajaran yaitu *digital game based learning*.

Game based learning merupakan suatu pendekatan inovatif dalam pendidikan yang menggabungkan permainan dalam proses pembelajaran. Torrente menyatakan bahwa *game based learning* adalah penggunaan permainan edukatif untuk tujuan yang serius sehingga sangat membantu dalam proses pembelajaran (Winatha & Setiawan, 2020). *Digital game based learning* menghubungkan materi pelajaran dengan permainan di *smartphone* dan video, cocok untuk semua tingkat pendidikan. *Game* ini menciptakan lingkungan yang menyenangkan, memotivasi, dan merangsang kreativitas serta perkembangan emosional, intelektual, dan psikomotorik siswa, membantu mereka memahami konsep dan meningkatkan fokus (Prasetya et al., 2013).

Dalam penelitian ini, aplikasi *game* yang digunakan oleh peneliti adalah *QuizWhizzer*. Aplikasi *QuizWhizzer* memfasilitasi guru dalam menyajikan pembelajaran agar tidak membosankan dengan cara membuat kuis yang menarik karena memiliki berbagai *template* yang unik, seperti ular tangga dan monopoli. Selain itu, aplikasi *QuizWhizzer* juga dapat memberikan motivasi dan semangat bagi siswa untuk belajar serta menjadikan kelas lebih interaktif dan menyenangkan (Muthmainah, 2024).

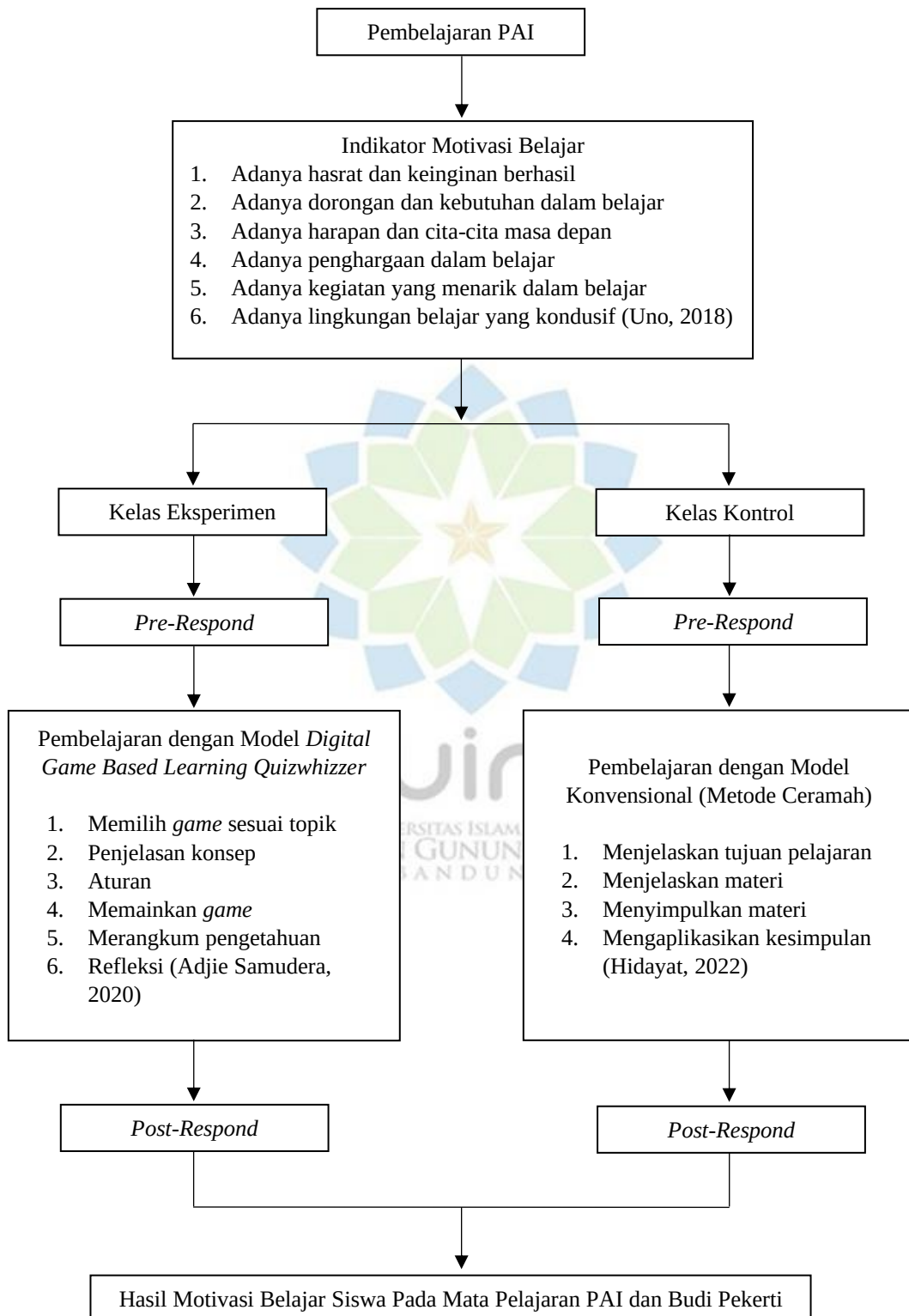
Bagi seorang guru, dipandang penting untuk menumbuhkan motivasi belajar siswanya karena proses pembelajaran akan berhasil ketika mereka memiliki motivasi dalam belajar. Motivasi merupakan usaha yang mendorong individu atau kelompok untuk bertindak demi mencapai tujuan atau memperoleh kepuasan (Winatha & Setiawan, 2020). Sedangkan motivasi belajar adalah semua dorongan dalam diri siswa yang memicu kegiatan belajar, menjaga agar proses belajar terus berlangsung, dan memberikan arahan untuk mencapai tujuan yang diinginkan (Makki & Aflahah, 2019).

Motivasi dapat timbul karena faktor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik. Kedua faktor tersebut disebabkan oleh rangsangan tertentu, sehingga seseorang berkeinginan untuk melakukan aktivitas belajar yang lebih giat dan semangat (Uno, 2018).

Dalam penelitian ini yang bertindak menjadi variabel bebas adalah model *digital game based learning QuizWhizzer* yang akan diterapkan untuk menganalisis pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa melalui metode quasi eksperimen. Penelitian ini melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Penelitian dimulai dengan mengukur motivasi belajar siswa melalui *pre-respond* sebelum pembelajaran. Setelah itu, kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan mengimplementasikan model *digital game based learning QuizWhizzer*, sementara kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Setelah pembelajaran selesai, *post-respond* dilakukan untuk mengukur motivasi belajar siswa di dua kelas tersebut. Hasil dari *pre-respond* dan *post-respond* dianalisis secara statistik untuk mengetahui apakah model *digital game based learning QuizWhizzer* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas eksperimen.

Berdasarkan uraian di atas, alur kerangka berpikir pada penelitian ini adalah sebagai berikut:



F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah sebuah dugaan awal yang menjawab rumusan masalah penelitian, yang biasanya disusun dalam bentuk pertanyaan. Dugaan ini disebut sementara karena masih bersifat teoretis, berdasarkan pada teori-teori yang ada, dan belum didukung oleh data atau fakta empiris yang diperoleh dari pengumpulan data. Dengan kata lain, hipotesis merupakan jawaban teoretis atas rumusan masalah penelitian, yang belum menjadi jawaban berdasarkan bukti konkret (Sugiyono, 2018).

Berdasarkan pada kerangka berpikir di atas, maka hipotesis yang penulis ajukan adalah terdapat peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti setelah menggunakan model *digital game based learning QuizWhizzer* di Kelas VII SMPN 54 Kota Bandung.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

1. Zuan Angela Nur Islami dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Digital Game Based Learning* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas VIII di SMPN 4 Malang”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *digital game based learning* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Hasil penelitiannya bahwa penggunaan model *digital game based learning* dengan aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran IPS berpengaruh terhadap hasil belajar, karena hasil dari uji hipotesis *independent sample t test* adalah $0,037 < 0,05$ maka H_01 ditolak dan H_{a1} diterima. Kemudian, penggunaan model *digital game based learning* dengan aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran IPS tidak berpengaruh terhadap hasil belajar ditinjau dari motivasi belajar, karena hasil uji manova adalah $0,275 < 0,05$ maka H_02 diterima dan H_{a3} ditolak (Angela Nur Islami, 2023).
2. Farid Hatul Hasanah dalam skripsinya yang berjudul “Penerapan Model *Game Based Learning* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar IPS di Kelas VIII B MTs Lombok Kulon Bondowoso Tahun Pelajaran 2022/2023”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *game*

based learning pada siswa kelas VIII B MTs Lombok Kulon Bondowoso. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *game based learning* dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Sebagaimana dilihat dari hasil tes prasiklus dengan rata-rata siswa mendapatkan 50% termasuk kriteria kurang. Kemudian pada siklus I nilai rata-rata yang diperoleh siswa yaitu 70% sedangkan pada siklus II rata-rata nilai yang diperoleh oleh siswa yaitu 85% termasuk dalam kriteria sangat baik. Hasil pada siklus II sudah mencapai indikator kerja yang ditetapkan dan sudah mencapai target peneliti (Hatul Hasanah, 2023).

3. Lana Hasunah Agustin dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Game QuizWhizzer* terhadap Minat Belajar PAI Siswa Kelas VIII SMPN 3 Mertoyudan Magelang”. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh *game QuizWhizzer* terhadap minat belajar PAI siswa kelas VIII SMPN 3 Mertoyudan Magelang serta menganalisis besar pengaruhnya. Hasil penelitiannya bahwa penggunaan *game QuizWhizzer* berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar PAI siswa kelas VIII SMPN 3 Mertoyudan Magelang dan besar pengaruhnya sebesar 42.3% dengan kategori sedang (Hasunah Agustin, 2024).
4. Mohammad Malik Trias dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh *Game Interaktif QuizWhizzer* terhadap Peningkatan Hasil Belajar Materi Tata Surya pada Siswa MTsN Kota Probolinggo”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa pada materi tata surya dengan menggunakan *game interaktif QuizWhizzer* dan untuk mengkaji pengaruh penggunaan *game interaktif QuizWhizzer* terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitiannya bahwa hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan *game QuizWhizzer* mengalami peningkatan yang tinggi dari nilai rata-rata 74,84 menjadi 83.00 sedangkan hasil belajar siswa kelas kontrol mengalami peningkatan yang relatif kecil dari nilai rata-rata 68,77 menjadi 69,77. Hasil belajar siswa di kelas eksperimen adalah 83.00 sedangkan di kelas kontrol 69.77. Dari hasil kedua sampel tersebut

diperoleh selisih sebesar 13,23 serta perbandingan uji independen sampel t-test diperoleh perbandingan t hitung (4,862) > t tabel (2,000). Dari perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh *game* interaktif *QuizWhizzer* terhadap peningkatan hasil belajar materi tata surya pada siswa MTs Negeri Kota Probolinggo (Malik, 2022).

5. Aprianti, Moh. Ali Fadillah, Tubagus Umar Syarif Hadi Wibowo dalam Jurnal yang berjudul “Pengaruh *Digital Game Based Learning* terhadap Motivasi Belajar Sejarah Kelas X di SMAN 1 Paburuan”. Hasil penelitian ini yang berdasar pada uji-t yang telah dilakukan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen yang melaksanakan pembelajaran dengan model DGBL memperoleh Sig. (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$ sehingga H_0 ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa model DGBL memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah (Aprianti et al., 2024).

Berbeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini menggunakan variabel bebas (X) yaitu model *digital game based learning QuizWhizzer* sedangkan variabel terikat (Y) yaitu motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMPN 54 Kota Bandung.

Berikut penyajian perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu dalam bentuk tabel:

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu

No	Skripsi/Jurnal	Persamaan	Perbedaan	Kebaruan Penelitian
1.	Lana Hasunah Agustin (2023) dengan judul Pengaruh Penggunaan <i>Digital Game Based Learning</i> untuk	1. Menggunakan model pembelajaran <i>Digital Game Based Learning</i> 2. Menggunakan penelitian kuantitatif jenis	1. <i>Game</i> edukasi yang digunakan yaitu <i>quizizz</i> 2. Memiliki dua variabel terikat yaitu motivasi dan hasil belajar siswa	1. <i>Digital Game Based Learning</i> Aplikasi <i>QuizWhizzer</i> sebagai variabel bebas 2. Motivasi belajar sebagai variabel terikat

	Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas VIII di SMPN 4 Malang	quasi eksperimen 3. Motivasi belajar sebagai variabel terikat	3. Subjek penelitian yaitu siswa kelas VIII di SMPN 4 Malang 4. Diterapkan pada mata pelajaran IPS	3. Penelitian kuantitatif jenis quasi eksperimen 4. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII SMPN 54 Kota Bandung 5. Diterapkan pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti
2.	Farid Hatul Hasanah (2023) dengan judul Penerapan Model <i>Game Based Learning</i> dalam Meningkatkan Motivasi Belajar IPS di Kelas VIII B MTs Lombok Kulon Bondowoso Tahun Pelajaran 2022/2023	1. Menggunakan model <i>Game Based Learning</i> 2. Motivasi belajar sebagai variabel terikat	1. <i>Game</i> edukasi yang digunakan tidak disebutkan dengan spesifik 2. Menggunakan jenis penelitian tindakan kelas 3. Subjek penelitian yaitu siswa kelas VIII B MTs Lombok Kulon Bondowoso 4. Diterapkan pada mata pelajaran IPS	
3.	Lana Hasunah Agustin (2024) yang berjudul Pengaruh	1. <i>Game</i> edukasi yang digunakan	1. Minat belajar sebagai variabel terikat	

	Penggunaan <i>Game QuizWhizzer</i> terhadap Minat Belajar PAI Siswa Kelas VIII SMPN 3 Mertoyudan Magelang	yaitu <i>QuizWhizzer</i> 2. Diterapkan pada mata pelajaran PAI 3. Menggunakan penelitian kuantitatif jenis quasi eksperimen	2. Subjek penelitian yaitu siswa kelas VIII SMPN 3 Mertoyudan Magelang	
4.	Mohammad Malik Trias (2022) yang berjudul Pengaruh <i>Game Interaktif QuizWhizzer</i> terhadap Peningkatan Hasil Belajar Materi Tata Surya pada Siswa MTsN Kota Probolinggo	1. <i>Game</i> edukasi yang digunakan yaitu <i>QuizWhizzer</i> 2. Menggunakan penelitian kuantitatif jenis quasi eksperimen	1. Hasil belajar sebagai variabel terikat 2. Subjek penelitian pada siswa MTsN Kota Probolinggo 3. Diterapkan pada mata pelajaran IPA materi Tata Surya	
5.	Aprianti, Moh. Ali Fadillah, Tubagus Umar Syarif Hadi Wibowo (2024)	1. <i>Digital Game Based Learning</i> sebagai	1. <i>Game</i> edukasi yang digunakan yaitu <i>Genially</i>	

	dengan judul “Pengaruh <i>Digital Game Based Learning</i> Terhadap Motivasi Belajar Sejarah Kelas X di SMAN 1 Pabuaran”	variabel bebas 2. Motivasi belajar sebagai variabel terikat 3. Menggunakan penelitian kuantitatif jenis quasi eksperimen	2. Subjek penelitian yaitu siswa kelas X di SMAN 1 Paburuan 3. Diterapkan pada mata pelajaran Sejarah	
--	---	---	--	--

