

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Metode merupakan suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan pembelajaran, metode diperlukan oleh guru dengan penggunaan yang bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Metode, secara harfiah berarti “cara”. Dalam pemakaian yang umum, metode diartikan sebagai suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu. Kata "pembelajaran" berarti segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik (Siregar, 2021). Jadi, metode pembelajaran adalah cara-cara menyajikan materi pelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik dalam upaya untuk mencapai tujuan. Dengan demikian, salah satu keterampilan guru yang memegang peranan penting dalam proses pembelajaran adalah keterampilan memilih metode.

Bentuk pembaharuan serta fungsionalitas teknologi dalam proses pembelajaran tentunya didorong oleh perkembangan dan teknologi yang semakin maju. Seorang guru bisa menggunakan media yang disediakan sekolah, serta tidak menutup kemungkinan media tersebut sesuai dengan tren dan kebutuhan saat ini. Materi pembelajaran juga harus dipilih dengan tepat untuk membantu siswa mencapai standar kemahiran dan kompetensi inti. Jenis bahan ajar memerlukan strategi, media, dan metode penilaian yang berbeda secara fundamental. Keluasan dan kedalaman bahan ajar benar-benar harus diperhatikan sepadan dengan Tingkat keterampilan. Agar pelajaran menjadi sasaran, urutan bahan pelajaran harus diperhatikan. Adapun metode pengajaran/penyampaian materi pembelajaran juga harus dipilih dengan benar agar tidak salah mengajar (Yahfizham, 2022).

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Proses ini bertujuan untuk mendukung peserta didik dalam memperoleh ilmu dan pengetahuan, menguasai

keterampilan, serta membentuk sikap dan kepercayaan yang positif. Dengan demikian, pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk membantu peserta didik belajar secara efektif menurut Hanafy dalam (Rahmat Rifai Lubis, 2022).

Pembelajaran memiliki peran penting dalam membentuk generasi yang cerdas dan berkarakter. Salah satu komponen penting dalam pendidikan adalah keberhasilan peserta didik dalam mencapai hasil belajar yang optimal (Waruwu, 2024). Pada mata pelajaran QURDIS (Qur'an dan Hadis), yang berorientasi pada pembentukan pemahaman keagamaan, diperlukan metode pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan peserta didik di era digital.

Game Based Learning adalah metode pembelajaran yang menggunakan *game* sebagai alat untuk mengajarkan materi. Dengan menggabungkan kesenangan dari bermain *game* dengan proses belajar, metode ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Hermawan, 2024). Suksesnya pembelajaran salah satunya dipengaruhi oleh metode yang tepat dan menarik siswa untuk dapat berproses dalam pembelajaran. Penggunaan metode pembelajaran yang tidak tepat berdampak besar terhadap berhasilnya proses pembelajaran. Dampak yang besar ini juga menyebabkan tingkat rendahnya hasil belajar peserta didik. Pembelajaran berbasis *game* atau lebih populer dengan istilah *Game Based Learning* (GBL) dapat diterapkan untuk kondisi ini termasuk bentuk kegiatan pengajaran yang siswa berperan lebih dominan dengan berbantuan *game* guna mencapai tujuan dari pembelajaran. Pembelajaran yang menerapkan *Game Based Learning* (GBL) dapat meningkatkan kemampuan memahami, mengetahui dan juga mengevaluasi mengenai suatu materi dari peserta didik (Efrika Marsya Ulfa, 2022). *Game Based Learning* (GBL) telah menjadi pilihan yang populer sebagai bagian dari lingkungan belajar dengan berkembangnya teknologi komputer dan *smartphone*. Berbagai *game* berbasis digital telah dikembangkan dan diterapkan dalam proses pembelajaran.

Media Proprofs Quiz Maker merupakan aplikasi online yang menyediakan berbagai permainan, mampu mengasah kemampuan berpikir siswa. Dengan aplikasi ini, guru dapat memberikan permainan edukatif seperti

quiz, permainan mencari kata, teka-teki silang, menyusun kata, puzzle, dan lain-lain (Amalia Apriliyani, 2023).

Dari penjelasan tentang media pembelajaran diatas, dapat disimpulkan bahwa media *Proprofs Quiz Maker* memerlukan suatu perantara pesan yang berbasis digital yang disajikan melalui permainan *quiz*. Dengan media *proprofs*, segala ide atau gagasan yang dimiliki siswa dapat dituangkan dengan mudah karena pembelajaran. *Proprofs Quiz Maker* merupakan suatu yang cocok digunakan untuk mempelajari materi pembelajaran tertentu. Aplikasi ini dapat dimainkan secara langsung menggunakan fitur yang disediakan sistem ataupun merancang permainannya sendiri sesuai dengan game yang akan digunakan.

Project Based Learning (PjBL) adalah proses pembelajaran yang secara langsung melibatkan siswa untuk menghasilkan suatu proyek. Pada dasarnya model pembelajaran ini lebih mengembangkan keterampilan memecahkan masalah dalam mengerjakan sebuah proyek yang dapat menghasilkan sesuatu. Dalam implementasinya, model ini memberikan peluang yang luas kepada siswa untuk membuat keputusan dalam memilih topik, melakukan penelitian, dan menyelesaikan sebuah proyek tertentu. (Rona Taula Sari, 2018).

Adapun langkah-langkah metode *Project based learning* (PjBL) sebagai berikut (Ansya, 2023):

1. Guru mengidentifikasi dan menentukan masalah atau tantangan nyata yang relevan dengan materi pelajaran. Masalah ini harus menarik, kontekstual, dan memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi solusi.
2. Guru bersama siswa menentukan topik proyek yang akan dikerjakan. Topik harus sesuai dengan tujuan pembelajaran dan dapat mendorong kolaborasi serta kreativitas.
3. Siswa bersama guru merancang proyek yang akan dikerjakan.
4. Siswa melakukan penelitian, eksperimen, atau pengumpulan data terkait proyek
5. Siswa bekerja secara individu atau kelompok untuk menghasilkan produk sesuai dengan rencana.
6. Siswa mempresentasikan hasil proyek di depan kelas atau audiens lain

7. Guru dan siswa bersama-sama mengevaluasi proyek berdasarkan kriteria yang telah ditentukan.
8. Siswa merefleksikan pengalaman belajar, tantangan, dan solusi yang ditemukan selama proyek (Ansya, 2023).

Salah satu konsep pembelajaran abad 21 diantaranya (1) Berpikir kritis dan mengatasi masalah/*critical thinking and problem solving*, (2) Berkomunikasi dan berkolaborasi/*communicating and collaborating*, (3) Kreativitas dan inovasi/*creativity and innovation* (Nyihana, 2021).

Berdasarkan observasi awal di SMP Plus Bandung Timur, metode *Project based learning* (PjBL) memiliki kelebihan dalam mendorong siswa untuk berpikir kritis, aktif melalui proyek-proyek pembelajaran dan sudah memberikan hasil yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Namun, hasil observasi menunjukkan beberapa siswa mengungkapkan bahwa metode pembelajaran yang selalu digunakan terus menerus menimbulkan kebosanan dan kurang menarik sehingga munculnya hasil belajar yang rendah pada mata pelajaran Qur'an Hadits. Hal ini dapat dilihat dari kurangnya pengetahuan, pemahaman, penerapan materi dan dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran ini memerlukan inovasi tambahan untuk lebih menarik minat siswa dan hasil belajar siswa, peneliti tertarik untuk melakukan bermacam dan pengayaan metode baru terutama dalam memanfaatkan teknologi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Hasil dari observasi awal nilai rata-rata yang kurang dari KKM (70) sebanyak 19 siswa dari populasi 39 siswa kelas VII dengan nilai rata-rata nilai 66,36 adalah sinyal bahwa ada kebutuhan untuk perbaikan dalam proses pembelajaran. Dengan melakukan evaluasi menyeluruh dan mengambil tindakan yang tepat, baik guru maupun siswa dapat bekerja sama untuk meningkatkan hasil belajar dan mencapai standar yang ditetapkan.

Games Based Learning (GBL) berbasis *Proprofs Quiz Maker* merupakan salah satu inovasi pembelajaran berbasis teknologi yang potensial untuk diterapkan. GBL mengintegrasikan unsur permainan dalam proses pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif

dan menyenangkan. Selain itu, *Proprofs Quiz Maker* sebagai media pembelajaran atau platform digital mempermudah guru dalam membuat kuis interaktif yang dapat diakses kapan saja oleh siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penerapan metode GBL berbasis *Proprofs Quiz Maker* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Qur'an Hadist. Dengan menggunakan pendekatan *quasi-experiment*, penelitian ini difokuskan pada siswa kelas VII SMP Plus Bandung Timur untuk mengukur pengaruh metode tersebut dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran sebelumnya.

Penelitian ini dibatasi pada hasil belajar aspek kognitif peserta didik dalam mata pelajaran Qur'an Hadis. Fokus materi yang dikaji terbatas pada topik *Lam Ta'rif*, yang mencakup dua jenis bacaan, yaitu *Lam Syamsiyah* dan *Lam Qamariyah*. Penilaian hasil belajar hanya mencakup mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta, tanpa melibatkan aspek afektif dan psikomotorik.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti melakukan penelitian pemanfaatan metode GBL berbasis *proprofs quiz* dalam materi QURDIS. Peneliti berharap pembelajaran ini cocok dan layak untuk diterapkan di dalam kelas sebagai alat ukur pemahaman materi dan meningkatkan hasil belajar. Judul penelitian ini adalah "Pengaruh Metode Pembelajaran *Games Based Learning* (GBL) Berbasis *Proprofs Quiz Maker* Terhadap Hasil Belajar (Penelitian *Quasi Experiment* Siswa Kelas VII di SMP Plus Bandung Timur)".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penerapan metode *Game Based Learning* berbasis *Proprofs Quiz Maker* pada mata pelajaran Qur'an Hadits di kelas VII SMP Plus Bandung Timur?
2. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran Qur'an Hadits sesudah menggunakan metode *Game Based Learning* berbasis *Proprofs Quiz Maker* di kelas VII SMP Plus Bandung Timur?

3. Bagaimana pengaruh metode *Game Based Learning* berbasis *Proprofs Quiz Maker* terhadap hasil belajar siswa di kelas VII SMP Plus Bandung Timur?

C. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui penerapan metode *Game Based Learning* berbasis *Proprofs Quiz Maker* pada mata pelajaran Qur'an Hadits di kelas VII SMP Plus Bandung Timur.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran Qur'an Hadits sesudah menggunakan metode *Game Based Learning* berbasis *Proprofs Quiz Maker* di kelas VII SMP Plus Bandung Timur.
3. Untuk mengetahui pengaruh metode *Game Based Learning* berbasis *Proprofs Quiz Maker* terhadap hasil belajar siswa di kelas VII SMP Plus Bandung Timur.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian tersebut, terdapat beberapa manfaat dari penelitian ini, antara lain yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Menambah wawasan dan pengetahuan mengenai metode pembelajaran *Game Based Learning* berbasis *Proprofs Quiz Maker* dan diharapkan semakin menumbuhkan kreatif inovasi pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran Qur'an Hadits.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi Peneliti: mendapatkan pengetahuan, wawasan dan pengalaman saat mengajar menggunakan metode pembelajaran *Games Based Learning* dengan menggunakan media *proprofs quiz maker*.
- b. Manfaat bagi Peserta Didik: mendapatkan pengalaman belajar yang baru dengan menggunakan metode pembelajaran *Games Based Learning* dengan menggunakan media *proprofs quiz maker*.

- c. Manfaat bagi Pendidik: memberikan variasi baru dalam kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan *Games Based Learning* dengan menggunakan media *proprofs quiz maker*.

E. Kerangka Berpikir

Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Jadi metode pembelajaran adalah jalan yang ditempuh seorang guru untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan tahapan-tahapan tertentu (Sueni, 2019). Metode pembelajaran adalah cara pendidik memberikan pelajaran dan cara peserta didik menerima pelajaran pada waktu pelajaran berlangsung, baik dalam bentuk memberitahukan atau membangkitkan. Jadi peranan metode pembelajaran ialah sebagai alat untuk menciptakan proses belajar mengajar yang kondusif.

Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan dengan sengaja atau tidak sengaja oleh setiap individu, sehingga terjadi perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak dapat berjalan menjadi dapat berjalan, tidak dapat membaca menjadi dapat membaca dan sebagainya (Djaguna, 2023). Belajar adalah suatu proses perubahan individu yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya ke arah yang baik maupun tidak baik. Belajar setiap orang dapat dilakukan dengan cara berbeda. Ada belajar dengan cara melihat, menemukan dan juga meniru. Karena melalui belajar seseorang akan mengalami pertumbuhan, perkembangan dan perubahan dalam dirinya baik secara fisik maupun psikis. Secara fisik jika yang dipelajari berkaitan dengan dimensi motorik. Sementara secara psikis jika yang dipelajari berupa dimensi afeksi (Yuhana A. N., 2019).

Istilah pembelajaran sudah mulai dikenal luas oleh masyarakat, lebih-lebih Pada saat setelah diundangkannya UU RI No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang secara legal memberi pengertian tentang pembelajaran. Pembelajaran sebagai konsep pedagogik secara teknis dapat diartikan sebagai upaya sistematis dan sistemik untuk menciptakan lingkungan belajar yang potensial untuk menghasilkan proses belajar yang bermuara pada berkembangnya potensi individu sebagai peserta didik (Winataputra, 2014).

Dari pengertian tersebut tampak bahwa antara belajar dan pembelajaran satu sama lain memiliki keterkaitan substantif dan fungsional. Keterkaitan substantif belajar dan pembelajaran terletak pada simpulan terjadinya perubahan perilaku dalam diri individu. Keterkaitan fungsional belajar dan pembelajaran adalah bahwa pembelajaran sengaja dilakukan untuk menghasilkan proses belajar atau dengan kata lain belajar merupakan parameter pembelajaran. Walaupun demikian perlu diingat bahwa tidak semua proses belajar merupakan konsekuensi dari pembelajaran. Oleh karena itu dapat pula dikatakan bahwa akuntabilitas belajar bersifat internal/individual, sedangkan akuntabilitas pembelajaran bersifat publik.

Adapun langkah-langkah metode *Project based learning* (PjBL) sebagai berikut (Ansya, 2023):

1. Guru mengidentifikasi dan menentukan masalah atau tantangan nyata yang relevan dengan materi pelajaran. Masalah ini harus menarik, kontekstual, dan memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi solusi.
2. Guru bersama siswa menentukan topik proyek yang akan dikerjakan. Topik harus sesuai dengan tujuan pembelajaran dan dapat mendorong kolaborasi serta kreativitas.
3. Siswa bersama guru merancang proyek yang akan dikerjakan.
4. Siswa melakukan penelitian, eksperimen, atau pengumpulan data terkait proyek.
5. Siswa bekerja secara individu atau kelompok untuk menghasilkan produk sesuai dengan rencana.
6. Siswa mempresentasikan hasil proyek di depan kelas atau audiens lain.
7. Guru dan siswa bersama-sama mengevaluasi proyek berdasarkan kriteria yang telah ditentukan.
8. Siswa merefleksikan pengalaman belajar, tantangan, dan solusi yang ditemukan selama proyek (Ansya, 2023).

Salah satu metode pembelajaran kooperatif atau kolaboratif yaitu metode pembelajaran *Game Based Learning*. *Game based learning* merupakan pembelajaran berbasis game yang melibatkan permainan dalam proses

pendidikan, bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar. Pembelajaran berbasis permainan digital atau disebut juga dengan *Game Based Learning* (GBL) merupakan salah satu metode yang memanfaatkan teknologi permainan saat ini (Lisa, 2024). Setiap permainan digital bisa dianggap sebagai alat atau media pembelajaran jika mengandung komponen kognitif. Dalam ilustrasi berbasis game, siswa diharapkan bisa belajar dan berpikir jernih melalui gerakan-gerakan yang dilakukan oleh siswa dalam permainan. Pada abad ke-21, permainan edukatif bisa dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk mengajarkan siswa berpikir kritis dan meningkatkan hasil belajar yang signifikan dengan cara yang menyenangkan (Hartanto, 2024).

Game Based Learning merupakan strategi pembelajaran yang dapat menjawab tantangan pendidikan di era digital karena tiga alasan (Siti Kurniati, 2023) yaitu:

1. Menghadirkan lingkungan belajar yang menyenangkan dan membuat peserta didik semakin termotivasi untuk belajar.
2. Kompetisi dan kerjasama yang terdapat dalam game dapat menambahkan semangat peserta didik.
3. Umpan balik yang cepat dan spesifik memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk memikirkan cara lain yang tepat untuk menyesuaikan penugasannya.

Penerapan *Game Based Learning* dalam proses pembelajaran terdapat enam langkah, berikut tahapan-tahapan (sintak) *Game based learning* dalam proses pembelajaran menurut Samudra dalam (Setya Pratama, 2023) yaitu:

1. Memilih game sesuai topik

Pada langkah ini guru memilih *game* yang akan digunakan dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan *topic* materi yang akan diajarkan. Karena semakin sesuai game yang dipilih maka akan semakin baik pula hasil belajar yang akan didapatkan.

2. Penjelasan konsep

Pada langkah ini guru akan menyampaikan materi sebagai pengantar kepada peserta didik agar peserta didik dapat lebih paham mengenai inti materi

yang akan dijadikan sebagai bahan *game*. Selain itu pada langkah ini guru memberikan penjelasan mengenai *game* yang akan dimainkan.

3. Aturan

Pada langkah ini guru akan menjelaskan aturan-aturan yang harus ditaati oleh peserta didik selama *game* berlangsung dan teknis dalam memainkan *game* tersebut.

4. Memainkan *game*

Pada langkah ini peserta didik akan memainkan *game* dengan menggunakan media yang lebih disediakan oleh guru sebelumnya.

5. Merangkum pengetahuan

Setelah permainan selesai, peserta didik akan merangkum pengetahuan atau menulis beberapa poin penting yang lebih dijelaskan oleh guru selama permainan berlangsung.

6. Melakukan refleksi

Peserta didik akan melakukan refleksi dari hasil pembelajaran yang sudah disampaikan.

Hasil belajar diartikan sebagai capaian kemampuan peserta didik, setelah melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Game Based Learning*. Menurut Oemar Hamalik, hasil belajar adalah apabila seseorang telah melakukan aktivitas belajar sehingga menunjukkan perubahan tingkah laku pada orang tersebut. (Nurmala, 2014). Menurut Winkel, hasil belajar adalah suatu kemampuan internal yang telah dimiliki oleh seseorang dan kemungkinan orang tersebut telah melakukan sesuatu sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya (Dakhi, 2020).

Hasil belajar merupakan suatu sikap yang ditunjukkan oleh peserta didik yang dihasilkan melalui nilai-nilai didapatkan melalui proses pembelajaran (I Ga Ayu Anggela Heni Krisnayanti, 2022). Hasil belajar merupakan sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, efektif, dan psikomotorik. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori pelajaran saja, tetapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat, penyesuaian

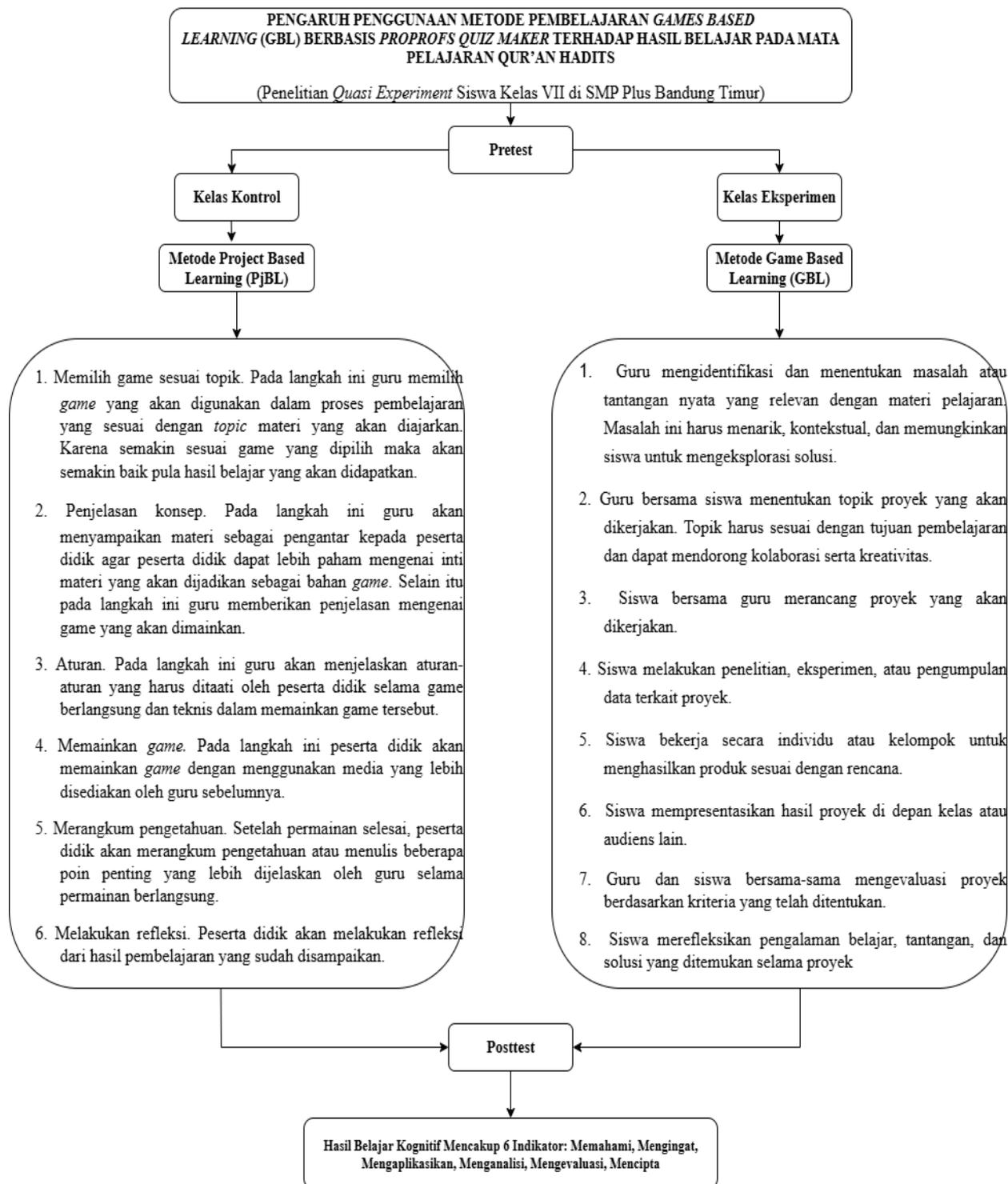
sosial, jenis-jenis keterampilan, cita-cita, keinginan, dan harapan (Fauhah, 2021).

Hasil belajar menurut Benjamin S. Bloom, hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik (Fitriyani, 2017) yaitu:

1. Ranah Kognitif, yaitu berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi.
2. Ranah Afektif, berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
3. Ranah Psikomotorik, berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif interpretatif.

Berdasarkan klasifikasi hasil belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa indikator hasil belajar terdiri ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiga ranah digunakan untuk mengukur sejauh mana kompetensi siswa selama kegiatan belajar. Hasil belajar menyangkut soal aspek pengetahuan (kognitif), hasil belajar juga memperhatikan perubahan tingkah laku yang lebih baik dari siswa (afektif) dan memiliki skill atau keterampilan yang mumpuni (psikomotorik), Jadi indikator hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini menekankan ranah kognitif saja. yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), aplikasi (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*) dan evaluasi (*evaluation*) (Lafendry, 2023).

Berdasarkan kerangka berfikir diatas apabila dituangkan dalam bentuk skema yaitu:



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

F. Penelitian Terdahulu

1. Dengan judul penelitian “Pengaruh model pembelajaran Game-Based Learning (GBL) berbantu Wordwall terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada materi ekosistem”. Dalam penelitiannya menyatakan bahwa Pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran Game-Based Learning berbantu wordwall pada materi ekosistem memiliki interpretasi data terlaksana sangat baik dengan perolehan nilai rata-rata selama dua pertemuan pada aktivitas guru sebesar 100% dan aktivitas siswa sebesar 91,7% (Sadiyah, 2023).

Adapun persamaan keduanya menggunakan pendekatan *Game-Based Learning* (GBL) yang menekankan penggunaan elemen permainan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Penelitian pertama menggunakan wordwall sebagai media interaktif untuk mendukung pembelajaran. Penelitian kedua menggunakan *Proprofs Quiz Maker* sebagai alat untuk membuat kuis interaktif. Penelitian pertama bertujuan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Penelitian kedua bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa. Meskipun fokusnya berbeda, keduanya sama-sama menilai efektivitas GBL terhadap pencapaian tujuan pembelajaran.

Adapun perbedaannya, penelitian pertama pada mata pelajaran IPA (Ekosistem), sedangkan penelitian kedua pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (Qur'an Hadits). Media yang digunakan peneliti pertama menggunakan *wordwall* lebih berfokus pada pembuatan game sederhana berbasis kata atau pilihan ganda, sedangkan *Proprofs Quiz Maker* menyediakan format kuis yang lebih bervariasi dan dapat diakses secara daring dan penelitian pertama menitik beratkan pada kemampuan berpikir kritis, sementara penelitian kedua fokus pada hasil belajar secara umum.

2. Dengan judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantu Media Proprofs Brain Game Terhadap Prestasi Belajar PPKN Siswa Kelas V SD Karangsono 3”. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa ada perubahan model pembelajaran

scramble berbantu media *propofs brain game* terhadap prestasi belajar PPKn siswa kelas V SDN Karangsono 3 menunjukkan peningkatan skor rata-rata murid yang melaksanakan *pretest* sebesar 72,14 meningkat menjadi 86,21 pada pelaksanaan *posttest* yang berarti bahwa peningkatan tersebut berada dalam kategori baik (Apriliyani, 2023).

Adapun persamannya kedua penelitian menggunakan metode pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian pertama menggunakan *propofs brain game*, sedangkan penelitian kedua menggunakan *propofs quiz maker*. Kedua penelitian memanfaatkan media digital berbasis teknologi untuk mendukung proses pembelajaran, sehingga meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa. Tujuan utama dari kedua penelitian adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam penelitian pertama, fokusnya adalah pada mata pelajaran PPKn, sementara penelitian kedua berfokus pada mata pelajaran Qur'an Hadits. Persamaan ini menegaskan bahwa penerapan metode pembelajaran berbasis permainan yang didukung teknologi dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa di berbagai mata pelajaran.

Adapun perbedaannya, pada penelitian pertama media yang digunakan adalah permainan berbasis teka-teki (*scramble*) yang mengintegrasikan *propofs brain game* sebagai alat bantu interaktif. Sedangkan penelitian kedua media pembelajaran berbasis permainan kuis interaktif yang dirancang melalui *propofs quiz maker*. Penelitian pertama menggunakan metode penelitian *scramble* yang mengutamakan strategi penyusunan kata atau kalimat untuk meningkatkan pemahaman siswa. Penelitian kedua menggunakan metode penelitian *Game based learning* yang mengutamakan permainan berbasis teknologi untuk meningkatkan hasil belajar melalui kuis dan tantangan berbasis kompetisi.

3. Dalam jurnalnya yang berjudul “Analisis Bibliometrik: Penelitian Game-Based Learning pada sekolah menengah 2005-2023”. Berdasarkan hasil dan diskusi, dapat disimpulkan bahwa publikasi penelitian Game based learning

pada sekolah menengah dari tahun 2005 hingga 2023 mengalami peningkatan dalam beberapa tahun terakhir. Jumlah kutipan terbanyak yaitu pada tahun 2013 dengan 399 kutipan. Negara Amerika Serikat menjadi negara yang paling berpengaruh pada bidang ini (Iham Muhammad, 2023).

Adapun persamaan, fokus penelitian pertama menganalisis tren publikasi dan kutipan tentang *Game-Based Learning* (GBL) di sekolah menengah secara umum. Penelitian kedua mempelajari pengaruh metode pembelajaran GBL berbasis *Proprofs Quiz Maker* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Qur'an Hadits. Keduanya menggunakan pendekatan *Game-Based Learning* sebagai fokus utama, menunjukkan bahwa metode ini efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar. Persamaan ini menegaskan bahwa metode pembelajaran berbasis game tidak hanya menjadi tren global tetapi juga relevan dan efektif diterapkan pada konteks pembelajaran lokal dan spesifik.

Adapun perbedaannya, penelitian bibliometrik memberikan gambaran makro tentang tren penelitian GBL secara global, termasuk kontribusi negara dan jumlah kutipan. Sebaliknya, penelitian berbasis *Proprofs Quiz Maker* lebih terfokus pada implementasi praktis GBL dalam mata pelajaran Qur'an Hadits dengan hasil nyata yang dapat diukur. Kedua penelitian saling melengkapi dalam memberikan wawasan tentang GBL, baik dari perspektif global maupun lokal.

4. Penelitian berjudul “PENGARUH GAME BASED LEARNING TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN EKONOMI SISWA KELAS XI IPS”. Berdasarkan analisis data dan pembahasan mengenai pengaruh penggunaan Game Based learning terhadap minat dan hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas XI IPS, maka kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut : Setelah dilakukan Treatment pembelajaran menggunakan Game Based Learning, terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi dibandingkan dengan siswa yang hanya diberikan materi menggunakan model konvensional (Aini F. N., 2018).

Adapun persamaannya, Keduanya menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis permainan (Game Based Learning) sebagai metode utama untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Kedua penelitian bertujuan untuk mengukur pengaruh GBL terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran tertentu, yaitu Ekonomi untuk penelitian pertama dan Qur'an Hadits untuk penelitian kedua. Sama-sama melibatkan siswa sebagai subjek penelitian, meskipun pada tingkat dan bidang pelajaran yang berbeda (Ekonomi kelas XI IPS dan kelas VII Qur'an Hadits). Secara umum, kedua penelitian mendukung kesimpulan bahwa GBL adalah pendekatan yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar, terlepas dari bidang studi yang diajarkan.

Adapun perbedaannya, penelitian pertama mengkaji pengaruh *Game based learning* (GBL) terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. Penelitian kedua mengkaji pengaruh GBL berbasis *Proprofs Quiz Maker* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Qur'an Hadits. Penelitian pertama tidak disebutkan media spesifik yang digunakan dalam GBL, hanya metode pembelajaran berbasis game secara umum. Penelitian kedua menggunakan platform digital *Proprofs Quiz Maker* sebagai media untuk menerapkan GBL. Aspek yang diukur pada penelitian pertama mengukur dua aspek, yaitu minat belajar dan hasil belajar. Penelitian kedua hanya mengukur satu aspek saja yaitu hasil belajar. Penelitian tentang Ekonomi lebih umum dalam penggunaan GBL dan mencakup dua aspek (minat dan hasil belajar), sementara penelitian tentang Qur'an Hadits lebih spesifik menggunakan platform digital tertentu (*proprofs quiz maker*) dan hanya fokus pada hasil belajar.

5. Dalam penelitiannya yang berjudul "Pengaruh Game Based Learning terhadap Hasil Belajar pada Keragaman Sosial Budaya Masyarakat". Adanya analisis data dan perhitungan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kontrol sebelum diberikan perlakuan untuk mengetahui kondisi awal memperlihatkan bahwa sebagian besar hasil belajar tergolong dalam kategori rendah. Kemudian sesudah diberikannya perlakuan model

Games Based Learning data memperlihatkan bahwa sebagian besar hasil belajar tergolong dalam kategori tinggi, sedangkan setelah pemberian perlakuan model direct instruction menunjukkan hasil belajar tergolong dalam kategori sedang. Melalui pemberian soal *pretest* dan *posttest* dapat diketahui terjadi peningkatan hasil belajar kelas eksperimen 29% dan kelas kontrol 19% (Anggraini, 2024).

Adapun persamaanya, keduanya menggunakan metode *Games Based Learning* (GBL) sebagai pendekatan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. kedua penelitian mengukur hasil belajar melalui *pretest* dan *posttest* untuk membandingkan kondisi awal dan setelah perlakuan. kedua penelitian berupaya membuktikan bahwa GBL efektif dalam meningkatkan hasil belajar, meskipun ada variasi pada konteks mata pelajaran dan alat bantu yang digunakan.

Adapun perbedaannya, penelitian pertama fokus pada materi keragaman sosial budaya, yang melibatkan pemahaman tentang keberagaman masyarakat. Penelitian kedua fokus pada mata pelajaran agama Islam, khususnya pemahaman dan penguasaan materi qur'an dan hadits. Penelitian pertama menggunakan model *Game-Based Learning* tanpa menyebutkan alat atau platform khusus sedangkan penelitian saya memanfaatkan *proprofs quiz maker*, platform digital yang mendukung pembuatan kuis interaktif sebagai media pembelajaran.

G. Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka dibuatlah hipotesis penelitian yaitu “Pengaruh Metode *Pembelajaran GBL (Games Based Learning)* Berbantu *Proprofs Quiz Maker* terhadap Hasil Belajar Siswa SMP Plus Bandung Timur Tahun Pelajaran 2024/2025” dengan hipotesis statistiknya yaitu:

Ha : Terdapat pengaruh Metode *GBL (Games Based Learning)* berbantu *Proprofs Quiz Maker* terhadap Hasil Belajar.