

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan aspek fundamental yang melekat dalam kehidupan manusia. Pendidikan dimaknai sebagai bimbingan yang dilakukan secara sadar dan terencana oleh individu kepada individu lainnya untuk mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya menjadi lebih baik. Dalam pendidikan agama seperti pembelajaran Akidah Akhlak, pendidikan bertujuan untuk membentuk dan menciptakan manusia ideal yang sempurna dalam akhlak dan karakternya melalui berbagai arahan serta bimbingan. Pendidikan dimaknai sebagai bimbingan yang dilakukan secara sadar dan terencana oleh individu kepada individu lainnya untuk mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya menjadi lebih baik. Dalam pendidikan agama seperti pembelajaran Akidah Akhlak, pendidikan bertujuan untuk membentuk dan menciptakan manusia ideal yang sempurna dalam akhlak dan karakternya melalui berbagai arahan serta bimbingan (Kusumawati, 2021).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam era digital telah membawa dampak signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk sektor pendidikan. Dampak tersebut tidak semata-mata bersifat positif. Di sisi lain, kemajuan digital berpotensi menimbulkan konsekuensi negatif bagi siswa, seperti penurunan kualitas moral atau akhlak. Oleh karena itu, pendidikan agama khususnya pembelajaran Akidah Akhlak memiliki peran strategis dalam membentuk dan menginternalisasi nilai-nilai moral pada generasi muda sebagai upaya pencegahan terhadap pengaruh negatif teknologi (Putri dkk., 2024).

Sejalan dengan tujuan pembelajaran Akidah Akhlak di tingkat SMP/ MTs, yaitu mengimplentasikan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari melalui interaksi guru dan siswa sehingga menghasilkan siswa yang berakhlakul karimah serta berkepribadian yang luhur. Untuk mencapai tujuan tersebut, guru dituntut untuk memiliki kompetensi menyajikan materi pembelajaran secara komunikatif, persuasif dan edukatif. Kompetensi tersebut diperlukan untuk menciptakan

interaksi dua arah yang efektif serta mendorong perubahan sikap dan perilaku siswa ke arah yang lebih baik (Rahayu & Supriatna, 2021).

Namun dalam implementasinya, pembelajaran Akidah Akhlak seringkali masih disampaikan melalui metode konvensional berupa ceramah dimana metode ini bersifat satu arah sehingga pembelajaran Akidah Akhlak seringkali dianggap sebagai salah satu mata pelajaran yang kurang menarik dan menjadi salah satu faktor penyebab kurangnya minat belajar pada siswa (Prayitno dkk., 2025).

Berdasarkan studi pendahuluan dan wawancara dengan guru mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VII MTs Darul Amira Kabupaten Ciamis, yaitu Bapak H. Ate Mihyar, S.Ag., ditemukan bahwa minat belajar sebagian siswa tergolong rendah. Hal ini ditandai dengan kurangnya partisipasi dalam proses pembelajaran, menurunnya konsentrasi selama kegiatan belajar mengajar seperti siswa sering mengantuk dan mengobrol ketika guru menjelaskan materi, dan minimnya inisiatif untuk berperan aktif dalam diskusi baik dalam mengajukan maupun menjawab pertanyaan ketika pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut diduga disebabkan oleh keterbatasan variasi model pembelajaran yang diterapkan guru, dimana penyampaian materi pembelajaran yang digunakan masih didominasi oleh ceramah dan tanya jawab. Akibatnya, proses pembelajaran berlangsung satu arah dan monoton sehingga berdampak pada minat belajar siswa kelas VII yang menurun.

Atas permasalahan tersebut, maka diperlukan pemilihan model pembelajaran yang tepat dan interaktif yang mampu menghubungkan materi pembelajaran Akidah Akhlak dengan problematika yang dihadapi. Model pembelajaran adalah suatu pola yang dirancang guru sebagai panduan pelaksanaan pembelajaran untuk memfasilitasi pencapaian tujuan yang telah ditetapkan. Pemilihan model yang tepat dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif, memudahkan siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir dan keterampilan, serta mendorong terjadinya interaksi aktif sepanjang proses pembelajaran (Djalal, 2017).

Salah satu model pembelajaran yang dapat diaplikasikan adalah *Problem Based Learning*. Pada penelitian ini, penulis mencoba menerapkan model

pembelajaran *Problem Based Learning* untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang ada. Pemilihan Model pembelajaran *Problem Based Learning* didasarkan pada temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan efektivitasnya dalam meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa. Model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah sebuah model yang memfokuskan masalah pada kehidupan sehari-hari atau kasus nyata sebagai pokok pembelajaran untuk dipecahkan oleh siswa sehingga mampu mengasah cara berpikir kritis siswa dan melatih kemampuan *problem solving* siswa (Hartatik, 2022). Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) mengusung paradigma pembelajaran berpusat pada siswa, di mana siswa berperan sebagai pelaku aktif dalam proses belajar. Dalam penerapannya, siswa tidak sekadar menerima informasi secara pasif melainkan terlibat secara konstruktif pada setiap tahapan kegiatan pembelajaran. Keterlibatan aktif tersebut berpotensi menjadi salah satu pendorong peningkatan minat belajar siswa (Tiara dkk., 2024).

Minat belajar memegang peranan penting yang harus diperhatikan dalam proses pembelajaran agar siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran dan mengoptimalkan proses pembelajaran dengan baik. Minat belajar siswa dalam pembelajaran Akidah Akhlak berdampak besar pada proses belajar mengajar, hal tersebut karena minat belajar berfungsi sebagai modal awal siswa dalam pembelajaran Akidah Akhlak untuk mendorong keberhasilan belajar (Arlina dkk., 2023).

Seiring dengan berkembangnya teknologi dalam bidang keilmuan, pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran merupakan inovasi baru yang sangat efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa (Salsabila dalam Said, 2023). Integrasi media pembelajaran ke dalam model *Problem Based Learning* dapat menghadirkan suasana belajar yang lebih dinamis, menyenangkan, dan menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran. Salah satu media yang dapat diintegrasikan dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah game edukasi berupa *Zep Quiz*.

Zep Quiz merupakan sebuah platform pembelajaran berbasis game edukasi yang menyediakan fitur kuis interaktif dalam bentuk digital. Platform ini

dikembangkan dengan tujuan untuk mengintegrasikan evaluasi pembelajaran dengan pendekatan yang lebih menarik dan menyenangkan. Dalam konteks pembelajaran Akidah Akhlak, *Zep Quiz* ini dimanfaatkan untuk mengukur pemahaman tentang konsep dan nilai-nilai akhlak pada siswa sehingga mempermudah siswa dalam menginternalisasikan nilai dan konsep akhlak dalam kehidupan sehari-hari (Widyaningrum dkk., 2025).

Penelitian Adinda dkk. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantu *Zep Quiz* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sebesar 80% pada siklus I dan 87% pada siklus II. penelitian yang dilaksanakan di SMPN 30 Palembang pada Siswa kelas IX.7 menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantu *Zep Quiz* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan menumbuhkan situasi belajar yang menarik dan menyenangkan. Kemudian, penelitian Fauzi dkk. (2022) menunjukkan bahwa implementasi game edukasi pada mata pelajaran IPA di SDN 2 Lengkongjaya memberikan hasil yang signifikan terhadap minat belajar siswa. Selain itu, penelitian Pakaya dkk. (2025) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara game edukasi berupa Quizizz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi. Penelitian ini dilakukan pada Siswa kelas XI di SMA Gorontalo, dimana pemanfaatan media Quizizz pada pembelajaran mampu meningkatkan minat siswa sebesar 31,5%.

Penelitian terdahulu diatas, menunjukkan bahwasannya penggunaan game edukasi pada siswa mampu meningkatkan minat belajar siswa di berbagai jenjang pendidikan dan mata pelajaran. Penelitian sebelumnya sebagian besar membahas mengenai efektivitas penggunaan berbagai media pembelajaran game edukasi. Namun, belum ditemukan penelitian yang mengkaji model pembelajaran *Problem Based Learning* yang diintegrasikan dengan game edukasi berupa *Zep Quiz* dalam pembelajaran Akidah Akhlak pada jenjang Madrasah Tsanawiyah. Adapun kebaruan dalam penelitian ini terletak pada penerapan game edukasi *Zep Quiz* yang diintegrasikan dalam pembelajaran sebagai media pendukung model pembelajaran *Problem Based Learning* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji lebih dalam mengenai pengaruh penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang berbantu game edukasi berupa *Zep Quiz* terhadap minat belajar siswa pada jenjang MTs kelas VII di MTs Darul Amira Kabupaten Ciamis. Diharapkan hasil penelitian ini mampu memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Dari pemaparan diatas, penulis tertarik untuk mengkaji lebih dalam mengenai pengaruh dari penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang dikombinasikan dengan media pembelajaran game edukasi terhadap minat belajar siswa. Dengan demikian, penelitian ini diberi judul "Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantu Game Edukasi *Zep Quiz* untuk Meningkatkan Minat Belajar siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VII Di MTs Darul Amira Kabupaten Ciamis".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis merumuskan masalah dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu game edukasi *Zep Quiz* pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VII di MTs Darul Amira Kabupaten Ciamis?
2. Bagaimana minat belajar siswa dengan diterapkannya model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu game edukasi *Zep Quiz* pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VII di MTs Darul Amira Kabupaten Ciamis?
3. Bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu game edukasi *Zep Quiz* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VII di MTs Darul Amira Kabupaten Ciamis?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu game edukasi *Zep Quiz* pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VII di MTs Darul Amira Kabupaten Ciamis.
2. Minat belajar siswa dengan diterapkannya model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu game edukasi *Zep Quiz* pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VII di MTs Darul Amira Kabupaten Ciamis.
3. Pengaruh penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu game edukasi *Zep Quiz* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VII di MTs Darul Amira Kabupaten Ciamis.

D. Manfaat Penelitian

Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian keilmuan pada bidang pendidikan khususnya dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Akidah Akhlak melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu game edukasi *Zep Quiz*.
 - b. Penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi bagi penelitian di masa depan.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Siswa
 - 1) Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak melalui penerapan pembelajaran yang interaktif.
 - 2) Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan semangat belajar siswa melalui proses pembelajaran yang berlangsung secara menyenangkan pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

b. Bagi Guru

- 1) Penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi bagi guru untuk mengembangkan variasi pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif dan menyenangkan.
- 2) Penelitian ini diharapkan mampu mendukung guru dalam menciptakan suasana kelas yang lebih aktif dan kondusif, sehingga pembelajaran berjalan lebih efektif dan menyenangkan.

c. Bagi Lembaga

- 1) Penelitian ini diharapkan mampu menjadi sumber acuan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan sebagai bahan informasi untuk pengembangan inovasi kurikulum.
- 2) Penelitian ini diharapkan mampu digunakan sebagai bahan evaluasi bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas pelaksanaan pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

E. Kerangka Berpikir

Barrow mengartikan model pembelajaran *Problem Based Learning* sebagai pembelajaran yang menekankan pemahaman melalui analisis terhadap suatu masalah (Huda, 2013). Dalam Model pembelajaran *Problem Based Learning*, peran sentral diberikan kepada siswa agar mereka aktif menggali informasi, merumuskan dan menguji solusi, serta saling berinteraksi melalui diskusi dan kerja sama tim.

Sintaks atau tahapan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* menurut Hamdayama (2015) yaitu terdiri dari lima langkah utama. Tahap pertama adalah orientasi siswa pada masalah, pemberian masalah kepada siswa sebagai stimulus pembelajaran, sehingga mereka terdorong untuk memahami dan mengkaji permasalahan yang relevan dengan materi yang dipelajari. Tahap kedua, mengorganisasi siswa untuk belajar, yaitu mengarahkan siswa dalam memahami tugas, membentuk kelompok, serta merancang kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. Tahap ketiga, membimbing penyelidikan baik secara individual maupun kelompok, di mana siswa didorong untuk mencari informasi, mengumpulkan data, dan menemukan solusi terhadap permasalahan

yang diberikan dengan pendampingan guru. Tahap keempat, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, yaitu siswa mempresentasikan hasil pemecahan masalah yang telah di diskusikan di depan kelas. Tahap kelima, menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, yang bertujuan untuk merefleksikan hasil pembelajaran serta menilai efektivitas strategi yang telah digunakan. Dengan demikian melalui proses ini, siswa mampu terlibat secara aktif sehingga mampu membangkitkan rasa ingin tgaiahu dan antusiasme belajar.

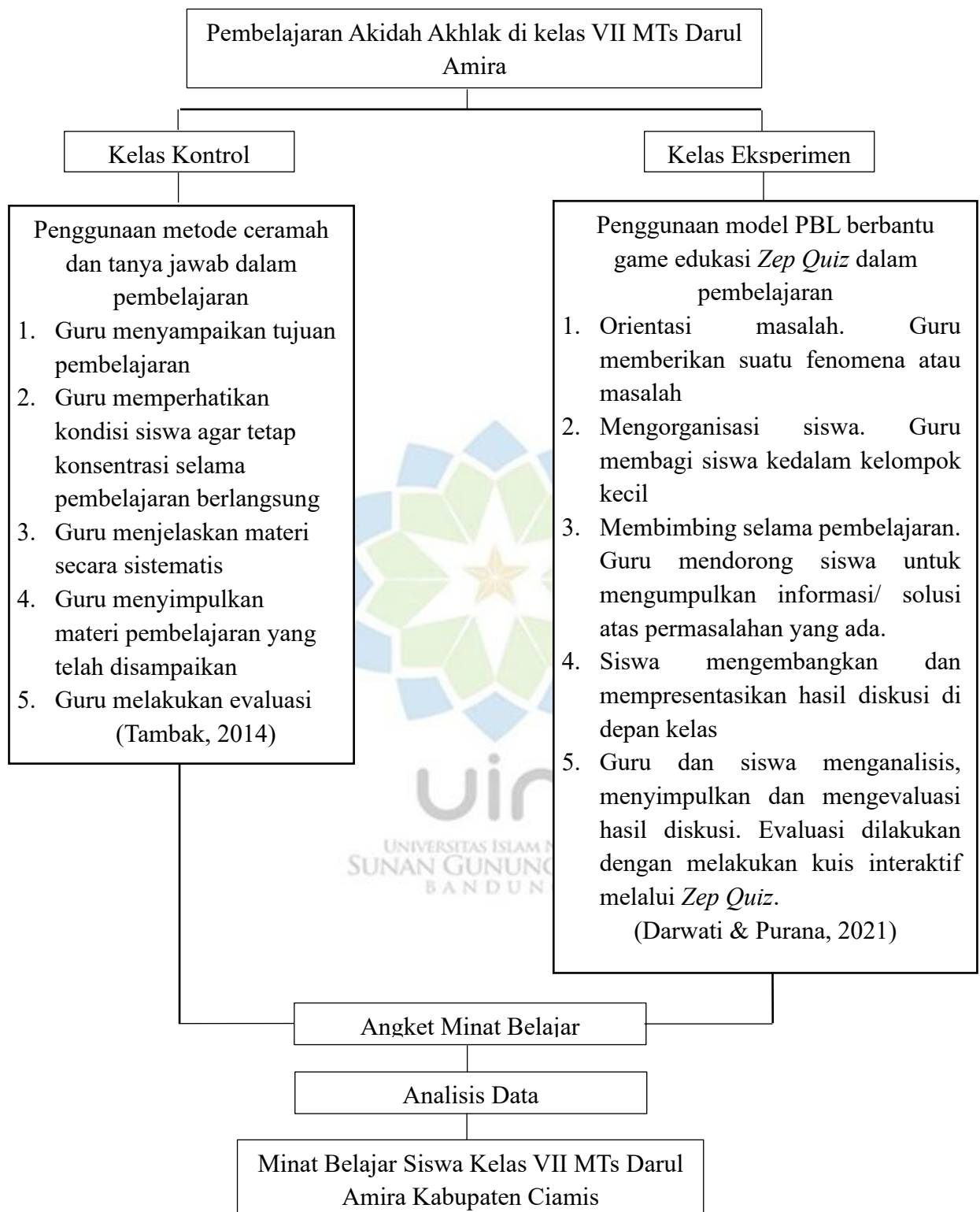
Mihaly Csikszentmihalyi berpendapat bahwa untuk menggapai prestasi dan minat belajar yang optimal, proses pembelajaran perlu dirancang agar berjalan dengan menyenangkan sehingga siswa dapat merasakan kebahagiaan selama mengikuti pembelajaran (Paryontri dkk., 2021). Mengacu pada gagasan tersebut, kombinasi model *Problem Based Learning* dengan game edukasi *Zep Quiz* dapat menjadi strategi untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan meningkatkan minat siswa. *Zep Quiz* berperan sebagai media pembelajaran digital yang memasukkan unsur permainan seperti tantangan dan pemberian poin untuk memperkuat penguasaan konsep Akidah Akhlak sekaligus membuat proses pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan sehingga mampu mendorong minat belajar siswa (Miftahuddin dkk., 2025).

Minat belajar menggambarkan dorongan batin yang menyebabkan individu secara sukarela dan sadar terlibat dalam aktivitas belajar. Kondisi ini ditandai dengan munculnya rasa senang, perhatian yang terfokus, serta motivasi yang kuat untuk memperoleh pengetahuan baru, yang pada akhirnya tercermin melalui sikap antusias, partisipatif, dan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. (Jamaluddin, 2016). Minat belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pernyataan Slameto dalam (Dukalang & Sudirman, 2024) bahwa tanpa ketertarikan pada suatu mata pelajaran, siswa cenderung kehilangan motivasi untuk belajar secara maksimal. Oleh karena itu, minat belajar secara langsung berkontribusi terhadap pencapaian hasil belajar siswa, sehingga semakin tinggi minat yang dimiliki, maka semakin baik pula prestasi yang akan diraih.

Pembentukan minat belajar siswa muncul dari interaksi antara berbagai faktor internal dan eksternal. Salah satu faktor eksternal yang berpengaruh signifikan adalah peran guru, khususnya dalam pemilihan dan penerapan model pembelajaran (Juliana Putri dkk., 2022). Pemilihan model yang tepat dapat meningkatkan antusiasme dan partisipasi siswa sehingga minat belajar terbangun dan terpelihara. Dengan kata lain, pemilihan model yang tepat oleh guru berfungsi sebagai pemicu utama meningkatnya partisipasi dan minat belajar siswa.

Slameto dalam (Nurhasanah & Sobandi, 2016) menjelaskan bahwa minat belajar dapat diidentifikasi melalui beberapa indikator yang sekaligus dijadikan sebagai dasar dalam penyusunan instrumen pada penelitian ini. Indikator-indikator tersebut meliputi (1) perasaan senang saat pembelajaran berlangsung, (2) ketertarikan dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa aktif, (3) perhatian atau siswa konsentrasi penuh selama pembelajaran, dan (4) ikutsertaan siswa sepanjang proses pembelajaran.

Kombinasi model pembelajaran *Problem Based Learning* dan game edukasi *Zep Quiz* berpotensi menghadirkan nuansa pembelajaran yang lebih variatif dan tidak membosankan. Kondisi tersebut diharapkan dapat memunculkan berbagai respons positif dari siswa seperti rasa senang, antusias, serta keinginan untuk terlibat aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran, yang mana hal ini merupakan cerminan nyata dari indikator minat belajar. Atas dasar itulah, penelitian ini dirancang untuk mengkaji sejauh mana penerapan kedua pendekatan tersebut dapat berkontribusi dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak.



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir Penelitian

F. Hipotesis

Hipotesis dapat diartikan sebagai dugaan awal mengenai masalah penelitian yang harus diverifikasi melalui data dan bukti empiris (Mahmud, 2011). Merujuk pada kerangka pemikiran yang telah diuraikan sebelumnya, penelitian ini mengajukan hipotesis bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu game edukasi *Zep Quiz* berpengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

H_a : Diduga terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu game edukasi *Zep Quiz* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas VII MTs Darul Amira Kabupaten Ciamis.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Berikut merupakan beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini, yaitu :

1. Muhammad Akmal Al Arofi, 2024, "Penerapan Metode Pembelajaran *Problem Based Learning* Menggunakan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Penelitian terhadap Siswa kelas X SMA Mekar Arum Cileunyi, Kabupaten Bandung)". (Skripsi program studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung). Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa adanya pengaruh signifikan dari penerapan *Problem Based Learning* menggunakan media audio visual terhadap hasil belajar siswa. Hasil *Post-test* pada kelas eksperimen pada penelitian ini menunjukkan hasil peningkatan yang tinggi yaitu dengan nilai rata-rata 85,25 dan 74,75 di kelas kontrol. Penelitian ini menggunakan uji *independent sample T-test* dengan hasil signifikansi $0,000 < 0,05$.
2. Umi Latifah, 2023, "Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak (Penelitian Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa kelas VIII MTs Kifayatul Achyar Kecamatan Cibiru Bandung)". (Skripsi program studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Sunan Gunung

Djati Bandung). Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar Siswa kelas VIII MTs Kifayatul Achyar pada mata pelajaran Akidah Akhlak secara signifikan. Hasil belajar Siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* termasuk dalam kategori sangat baik dengan nilai 86,30. Dengan Hasil perhitungan nilai Zhitung (4,88), Ztabel (1,96).

3. Muhammad Rifa'i, 2022, "Pengaruh Model *Problem Based Learning* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Penelitian *Kuasi Eksperimen* Terhadap Siswa Kelas VIII di SMPIT Kharisma Darussalam Karawang)". (Skripsi program studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung). Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa dengan nilai rata rata 51,04 pada kelas eksperimen dan 47,19 pada kelas kontrol.
4. Irmawati M, Irfan Yusuf, Sri Wahyu Widyaningsih, 2022, "Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar". (Jurnal). penelitian ini merupakan penelitian pre-eksperimental dengan desain one-group *Pretest-posttest*. Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning* berpengaruh terhadap minat siswa pada pembelajaran tematik di sekolah dasar dengan nilai *Pretest* 47,10 dan *posttest* 56,25. Berdasarkan uji gain 0,4 berada dalam kategori sedang dan Hasil uji Z (Wilcoxon) sig. < 0,05.
5. Nurul Qalbi Ahmad, 2024, "Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Aplikasi *Quizizz* Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS kelas IV SD Inpres Bontomanai Kabupaten Gowa". (Skripsi program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar). Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning*

Berbantuan Aplikasi Quizizz Memberikan Pengaruh Signifikan Pada Minat Belajar Dan Hasil Belajar IPS Siswa IV SD Inpress Bontomanai. Penelitian ini merupakan penelitian dengan pendekatan one group *Pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian terdahulu menunjukkan nilai rata rata 94,39 untuk minat belajar siswa, hasil *Pretest* siswa memperoleh nilai 48,91 dan *posttest* 80,22. Hasil uji *paired sample t-test* $0,000 < 0,05$ yang artinya ada pengaruh.

Tabel 1. 1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian

Nama dan Judul	Persamaan	Perbedaan
Muhammad Akmal Al-Rofi.” Penerapan Metode Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> Menggunakan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Penelitian terhadap siswa kelas X SMA Mekar Arum Cileunyi, Kabupaten Bandung)”	Sama-sama menggunakan model <i>Problem Based Learning</i> dalam pembelajaran	Penelitian yang dilakukan Muhammad Akmal Al Arofi berfokus pada hasil belajar pada mata pelajaran PAI, sedangkan penelitian penulis berfokus pada minat belajar pada mata pelajaran Akidah Akhlak.
Umi Latifah ”Penerapan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak (Penelitian Kuasi Eksperimen Terhadap	Sama-sama menggunakan model <i>Problem Based Learning</i> dalam pembelajaran	Penelitian yang dilakukan Umi Latifah berfokus pada hasil belajar dan objek penelitian yang berfokus pada siswa kelas VIII MTs sedangkan penelitian penulis berfokus pada siswa kelas VII MTs

Nama dan Judul	Persamaan	Perbedaan
Siswa kelas VIII MTs Kifayatul Achyar Kecamatan Cibiru Bandung)”		
Muhammad Rifa’i ”Pengaruh Model <i>Problem Based Learning</i> Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Penelitian Quasi Experiment Terhadap Siswa Kelas VIII di SMPIT Kharisma Darussalam Karawang)”	Sama-sama menggunakan model <i>Problem Based Learning</i> dalam pembelajaran	Penelitian yang dilakukan Muhammad Rifa’i berfokus pada motivasi belajar siswa di SMPIT Kharisma Darussalam, sedangkan penelitian penulis berfokus pada minat belajar siswa di MTs Darul Amira.
Irmawati M, Irfan Yusuf, Sri Wahyu Widyaningsih ”Pengaruh Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar”	Sama-sama membahas model <i>Problem Based Learning</i> dan minat belajar siswa	Penelitian yang dilakukan Irmawati, dkk tidak menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu dan menggunakan metode penelitian pre-eksperimen sedangkan penelitian penulis menggunakan media pembelajaran game edukasi <i>Zep Quiz</i> dalam pembelajaran dan menggunakan metode penelitian kuasi eksperimen

Nama dan Judul	Persamaan	Perbedaan
Nurul Qalby Ahmad ”Pengaruh Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL) Berbantuan Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS kelas IV SD Inpres Bontomanai Kabupaten Gowa”	Sama sama membahas model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> dan minat belajar siswa	Penelitian yang dilakukan Nurul Qalby Ahmad berfokus pada hasil belajar dan minat belajar siswa serta menggunakan media <i>Quizizz</i> dalam proses pembelajaran. Sedangkan, penelitian penulis hanya berfokus pada minat belajar siswa serta menggunakan media <i>Zep Quiz</i> dalam proses pembelajarannya.

Tinjauan literatur menunjukkan bahwa *Problem Based Learning* telah cukup banyak dikaji dalam berbagai konteks sekolah dengan beragam fokus. Namun, dari studi yang ditelaah belum ditemukan penelitian yang mengombinasikan *Problem Based Learning* dengan game edukasi *Zep Quiz* dalam rangka mengembangkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di jenjang Madrasah Tsanawiyah. Dengan demikian, penelitian ini dirancang untuk mengisi kekosongan tersebut dengan mengkaji secara khusus efektivitas penerapan *Problem Based Learning* yang didukung game edukasi *Zep Quiz* dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di jenjang Madrasah Tsanawiyah.