

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi antara peserta didik dan lingkungan yang memberikan ruang bagi perubahan perilaku ke arah yang lebih konstruktif. Proses ini tidak terjadi secara otomatis, melainkan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berhubungan. Dari sisi internal, keberhasilan belajar dipengaruhi oleh motivasi, minat, kesiapan, dan kemampuan awal yang dimiliki siswa. Sementara itu, dari sisi eksternal, kualitas pembelajaran sangat ditentukan oleh strategi guru, kondisi kelas, pemanfaatan media, serta situasi sosial yang menyertai proses belajar (Azani, 2024).

Abad ke-21 membawa perubahan yang sangat besar dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk di Indonesia. Perkembangan teknologi dan arus informasi yang begitu cepat telah memengaruhi cara manusia berpikir, belajar, dan berinteraksi. Tidak heran jika abad ini sering disebut sebagai “abad pengetahuan”, karena informasi menjadi sumber utama dalam membentuk perilaku dan kemampuan masyarakat. Kondisi tersebut menuntut dunia pendidikan untuk terus beradaptasi agar mampu menyiapkan generasi yang siap menghadapi tantangan zaman (Hasibuan & Prastowo, 2019).

Pembelajaran abad ke-21 merupakan bentuk perubahan besar dalam dunia pendidikan, dimana sekolah dituntut untuk tidak lagi menggunakan pendekatan yang hanya berpusat pada guru, tetapi beralih pada pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat kegiatan belajar (Septikasari & Frasandy, 2018). Perubahan ini muncul sebagai respon terhadap kebutuhan masa depan yang semakin kompleks, di mana peserta didik tidak cukup hanya memiliki pengetahuan, tetapi juga harus dibekali dengan kemampuan untuk berpikir dan belajar secara mandiri.

Dalam pendekatan abad ke-21, siswa diharapkan mampu mengembangkan berbagai kecakapan yang relevan dengan kehidupan modern. Keterampilan tersebut meliputi kemampuan memecahkan masalah secara kreatif, berpikir kritis dalam

menganalisis informasi, bekerja sama dengan orang lain, serta berkomunikasi secara efektif baik secara lisan maupun tulisan. Semua keterampilan ini terangkum dalam konsep 4C, yaitu *critical thinking*, *creativity*, *collaboration*, dan *communication*. Melalui pembelajaran yang berorientasi pada 4C, sekolah diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, bermakna, dan mampu mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan abad ke-21 dengan percaya diri (Nurhayati et al., 2024).

Peralihan paradigma pembelajaran abad ke-21 semakin nyata terlihat melalui transformasi dari model pembelajaran yang berpusat pada guru ke pendekatan yang menempatkan siswa sebagai pusat proses belajar (*student-centered learning*). Dalam pendekatan ini, guru berfungsi sebagai fasilitator dan pendamping yang memberikan ruang bagi siswa untuk bertanya, mengeksplorasi ide, dan mengambil inisiatif dalam pembelajaran. Dengan demikian, siswa tidak hanya menjadi penerima materi secara pasif, melainkan aktif membangun pemahaman, mengeksplorasi konsep, dan mengaitkan pengetahuan dengan pengalaman nyata dalam kehidupan mereka (Faizin et al., 2023).

Berdasarkan studi awal di kelas XI MA Ar-Rosyidiyah menunjukkan bahwa pembelajaran abad ke-21 belum terlaksana secara optimal. Keterlibatan dan antusiasme siswa masih rendah, terlihat dari minimnya partisipasi dan inisiatif dalam kegiatan belajar. Media dan fasilitas pembelajaran yang terbatas juga membatasi guru dalam menghadirkan pembelajaran yang variatif. Akibatnya, penggunaan metode mengajar yang masih konvensional membuat proses belajar belum mampu memfasilitasi keterlibatan siswa secara optimal dan tidak sejalan dengan karakter pembelajaran modern yang menuntut kreativitas serta keterlibatan aktif siswa. Situasi ini menegaskan perlunya pembaruan strategi pembelajaran agar proses belajar menjadi lebih relevan dan efektif (Sukmayadi & Yahya, 2020).

Karena keterbatasan-keterbatasan tersebut, metode yang sering digunakan oleh kebanyakan tenaga pengajar saat ini adalah dengan menggunakan metode konservatif atau ceramah yang secara tidak langsung menyebabkan siswa menjadi pasif dalam pembelajaran. Hal ini tidak sejalan dengan perkembangan pendidikan pada abad 21 yang lebih berpusat pada siswa atau dalam istilah lain disebut dengan

student centered. Salah satu pendekatan yang mulai banyak dilirik dalam pembelajaran adalah penerapan model *Cooperative Learning* yang dipadukan dengan media digital berbantuan gim. Dalam konteks ini, tipe *Cooperative Learning* yang dipandang relevan adalah model Jigsaw, karena mampu menempatkan siswa sebagai subjek pembelajaran yang aktif melalui distribusi peran dan tanggung jawab belajar secara kolaboratif dalam kelompok. Dalam konteks mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), yang selama ini cenderung diorientasikan pada penyampaian materi secara teoritis, penggunaan pendekatan kooperatif berbantu Gimkit dinilai mampu menawarkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna (Nasution et al., 2023).

Perpaduan antara kerja sama kelompok, aktivitas permainan edukatif, dan interaksi digital memungkinkan peserta didik untuk memahami materi secara lebih kontekstual sekaligus memperkuat literasi digital mereka. Selain itu, strategi ini membuka ruang bagi siswa untuk berkolaborasi, berdiskusi, dan mengeksplorasi materi melalui proses yang lebih aktif. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini berupaya mengkaji pengaruh dari penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe Jigsaw berbantu web Gimkit dalam meningkatkan Keterlibatan siswa pada mata pelajaran SKI, sekaligus membandingkannya dengan metode pembelajaran konvensional yang masih umum digunakan di sekolah.

Model *Cooperative Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan kerja sama antarsiswa dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan belajar secara bersama-sama. Dalam model ini, siswa tidak hanya dituntut memahami materi pelajaran, tetapi juga belajar berbagi peran, bertanggung jawab terhadap tugas masing-masing, serta membangun komunikasi dan keterampilan sosial selama proses belajar. Salah satu bentuk penerapannya adalah dengan model *Cooperative Learning* tipe Jigsaw, yang menempatkan setiap siswa sebagai kontributor pengetahuan dalam kelompoknya. Pada model ini, siswa saling berbagi informasi, gagasan, dan pemahaman melalui diskusi terstruktur, sehingga tercipta interaksi timbal balik yang mendorong terbentuknya pemahaman secara kolektif. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak semata-mata berorientasi pada pencapaian individu, melainkan juga pada penguatan pemahaman bersama yang

berpotensi meningkatkan kualitas hasil belajar siswa secara keseluruhan. (Jannah & Aisyah, 2021).

Pemanfaatan media seperti Gimkit dapat mendorong keterlibatan siswa secara lebih optimal dalam pembelajaran. Gimkit merupakan salah satu platform pembelajaran digital berbasis *game* yang dirancang untuk menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan bagi peserta didik. Melalui berbagai fitur seperti sistem poin, hadiah virtual, dan papan peringkat (*leaderboard*), Gimkit mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Selain itu, Gimkit menyediakan kuis interaktif yang dapat digunakan guru untuk melakukan penilaian secara langsung (*real-time*), sehingga respon siswa dapat segera diketahui dan diolah sebagai umpan balik dalam proses pembelajaran (Hanifah & Hafidz, 2025).

Keunggulan Gimkit tidak hanya terletak pada aspek hiburan, tetapi juga pada kemampuannya untuk menumbuhkan kerja sama dan keterlibatan siswa dalam aktivitas kelompok. Ketika dikombinasikan dengan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw*, platform ini dapat memperkuat dinamika kolaboratif antar siswa. Mereka tidak hanya berkompetisi secara sehat, tetapi juga belajar berdiskusi, menyusun strategi, dan berbagi pemahaman untuk mencapai tujuan belajar bersama.

Adapun konsep Keterlibatan siswa menjadi komponen penting dalam penelitian ini, karena berkaitan erat dengan tuntutan kompetensi abad ke-21. keterlibatan siswa merujuk pada sejauh mana siswa secara aktif mengalokasikan waktu, energi, serta perhatian mereka untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Tingkat keterlibatan siswa yang tinggi menunjukkan adanya komitmen belajar yang kuat, yang berperan penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan mendukung pencapaian hasil belajar secara optimal (Ningsih, 2025).

Berdasarkan berbagai fenomena dan kebutuhan pembelajaran yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti memandang bahwa integrasi model *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* dengan media digital interaktif seperti Gimkit merupakan salah satu alternatif solusi yang potensial untuk meningkatkan keterlibatan dan kualitas pembelajaran siswa, khususnya pada mata pelajaran SKI. Kesadaran akan

pentingnya penguatan keterlibatan siswa dalam pembelajaran abad ke-21, serta kenyataan bahwa penerapannya di sekolah masih menghadapi berbagai hambatan, mendorong peneliti untuk melakukan kajian yang lebih mendalam dan terarah. Atas dasar itu, penelitian ini difokuskan pada upaya menilai efektivitas model pembelajaran tersebut, yang kemudian dirumuskan dalam judul: “Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Jigsaw Berbantu Media Gimkit Terhadap Keterlibatan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI” (Penelitian di Kelas XI MA Ar-Rosyidiyah Kota Bandung).

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* berbantu media Gimkit pada mata pelajaran SKI di kelas XI MA Ar-Rosyidiyah?
2. Bagaimana pengaruh penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* berbantu Media Gimkit terhadap Keterlibatan Belajar Siswa?
3. Apa saja faktor pendukung dan penghambat penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* terhadap Keterlibatan Belajar Siswa

C. Tujuan

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

1. Penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* berbantu media Gimkit dalam pembelajaran SKI di kelas XI MA Ar-Rosyidiyah.
2. Pengaruh penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* berbantu media Gimkit terhadap Keterlibatan Belajar Siswa.
3. Faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* berbantu Media Gimkit Terhadap Keterlibatan Belajar Siswa.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu pendidikan, khususnya mengenai penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* yang dipadukan dengan media digital interaktif seperti Gimkit dalam meningkatkan keterlibatan belajar siswa. Temuan penelitian ini diharapkan dapat memperkuat pemahaman mengenai pentingnya keterlibatan siswa, baik secara kognitif, emosional, maupun perilaku dalam pembelajaran abad ke-21. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memperluas wawasan tentang peran integrasi teknologi dalam mendukung pembelajaran yang berpusat pada siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih hidup bagi siswa, karena kegiatan di kelas tidak hanya berpusat pada penjelasan guru, tetapi juga melibatkan mereka dalam aktivitas kolaboratif dan permainan edukatif melalui Gimkit. Suasana belajar yang lebih interaktif ini dapat menumbuhkan motivasi, rasa ingin tahu, dan keberanian siswa untuk berpartisipasi. Dengan keterlibatan yang lebih aktif, siswa bukan hanya mengikuti pembelajaran, tetapi benar-benar terlibat dalam proses memahami dan mengeksplorasi materi SKI secara lebih bermakna.

b. Bagi guru

Penelitian ini memberikan alternatif strategi pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan berpusat pada siswa, sehingga guru dapat meningkatkan keaktifan belajar dalam mata pelajaran SKI. Melalui *Cooperative Learning* tipe *jigsaw* berbantu Gimkit, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, mendorong partisipasi aktif, serta memfasilitasi kerja sama antar siswa.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan penting bagi sekolah dalam merancang kebijakan pembelajaran yang lebih inovatif, khususnya dalam memanfaatkan teknologi sebagai bagian dari proses belajar mengajar. Temuan yang dihasilkan juga dapat membantu sekolah meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan sekaligus membangun lingkungan belajar yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan.

d. Bagi peneliti

Penelitian ini memberi peluang bagi peneliti untuk memperdalam pemahaman tentang penerapan Cooperative Learning tipe Jigsaw yang dipadukan dengan media digital seperti Gimkit dalam pembelajaran SKI. Melalui proses perencanaan hingga analisis data kuasi-eksperimen, peneliti dapat mengasah kemampuan metodologis, mengukur keterlibatan siswa secara lebih terarah, serta menilai efektivitas suatu strategi pembelajaran. Pengalaman ini juga membantu peneliti memahami cara memanfaatkan teknologi pendidikan, sehingga menjadi bekal penting untuk pengembangan keilmuan dan profesinya di bidang pendidikan.

e. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi rujukan empiris bagi studi-studi berikutnya yang menyoroti integrasi model pembelajaran kooperatif dengan media digital. Data yang dihasilkan dapat memberikan dasar yang lebih kuat bagi peneliti lain untuk mengembangkan kajian lanjutan, memperdalam analisis, atau membandingkan efektivitas berbagai model dan media pembelajaran. Rekomendasi yang diperoleh juga dapat membantu memperkaya diskusi akademik mengenai inovasi pembelajaran di era digital.

E. Kerangka Berpikir

Menurut Fauziah dkk., (2023) Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) pada hakikatnya menuntut keterlibatan aktif siswa, baik dalam memproses informasi secara kognitif, berinteraksi dan berkolaborasi secara sosial, maupun

membangun ketertarikan emosional terhadap materi yang dipelajari. Idealnya, siswa menjadi subjek yang ikut membangun pemahaman melalui diskusi, analisis, serta refleksi terhadap peristiwa sejarah. Namun, temuan di lapangan menunjukkan bahwa kondisi tersebut belum sepenuhnya terwujud. Sebagian siswa masih menunjukkan kecenderungan belajar secara pasif menunggu penjelasan guru, kurang berpartisipasi dalam diskusi, dan belum terlibat secara optimal dalam kegiatan pembelajaran. Situasi ini mengisyaratkan bahwa pendekatan pembelajaran yang mampu mendorong tumbuhnya keterlibatan siswa belum diterapkan secara maksimal, terutama strategi yang memadukan kerja sama kelompok dengan pemanfaatan teknologi pembelajaran yang relevan dengan tuntutan abad ke-21.

Secara teoretis, *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* memiliki dasar yang kuat untuk menjelaskan bagaimana keterlibatan siswa dapat meningkat dalam proses pembelajaran. Model *Cooperative Learning* merupakan strategi pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam kelompok kecil yang saling berinteraksi selama proses belajar (Hasanah & Himami, 2021). Adapun model pembelajaran *Jigsaw* merupakan salah satu variasi dari *Cooperative Learning* yang menekankan pembelajaran secara berkelompok. Dalam model ini, setiap anggota kelompok berperan aktif dengan berbagi informasi, pengalaman, gagasan, sikap, serta kemampuan dan keterampilan yang dimilikinya (Rahmi et al., 2024).

Johnson & Johnson, (2005) dalam *Social Interdependence Theory* menjelaskan bahwa kondisi ketika siswa saling membutuhkan, memikul tanggung jawab individu, dan berinteraksi secara promotif secara langsung dapat mendorong mereka untuk terlibat lebih aktif dalam tugas belajar. Dalam pandangan Konstruktivisme menurut Vygotsky menekankan bahwa perkembangan pemahaman terjadi melalui interaksi sosial dalam Zona Perkembangan Proksimal, dimana dukungan teman sebaya membantu siswa mencapai capaian yang sebelumnya belum mampu dicapai secara mandiri (Damanik et al., 2025). Sebaliknya, Piaget melihat konstruksi pengetahuan sebagai proses internal melalui asimilasi dan akomodasi ketika siswa menghadapi ide baru. Ketika kedua pandangan ini ditempatkan dalam konteks kerja kelompok, maka aktivitas seperti berdiskusi, menegosiasikan pemahaman, dan memecahkan masalah bersama

menjadi sarana penting bagi siswa untuk membangun pengetahuan secara lebih mendalam (Hendrowati, 2015).

Berikut merupakan langkah-langkah atau sintaks dari penerapan model pembelajaran cooperative learning tipe jigsaw:

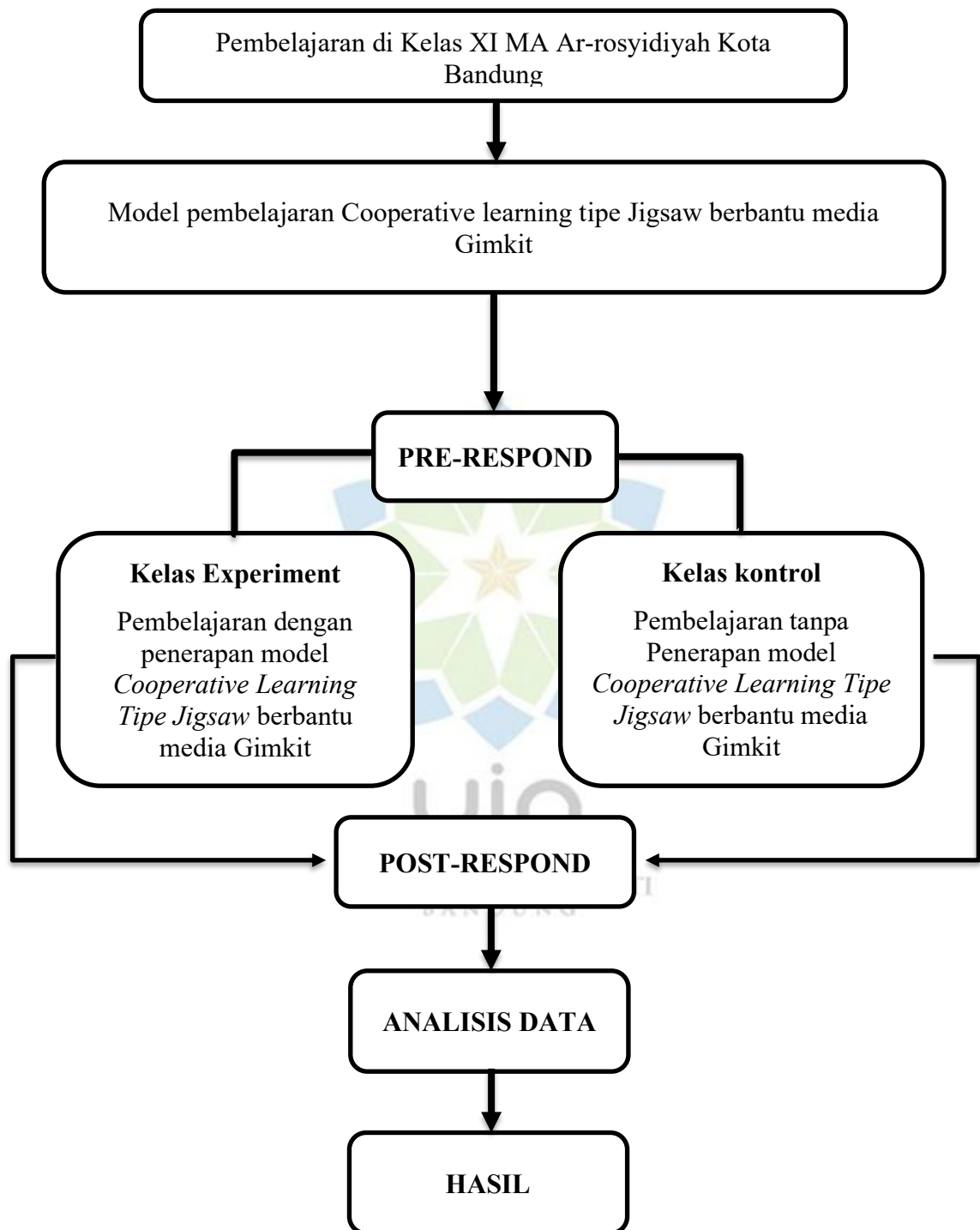
1. Menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik.
2. Menyajikan informasi.
3. Mengorganisasikan peserta didik dalam kelompok belajar.
4. Membimbing kelompok bekerja dan belajar.
5. Evaluasi
6. Memberikan apresiasi.

Penggunaan model pembelajaran *Cooperative Learning* menjadi lebih efektif ketika dipadukan dengan media digital yang mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Integrasi Gimkit memberikan dimensi motivasional tambahan melalui elemen gamifikasi yang dirancang untuk mendorong partisipasi aktif. Gimkit sendiri merupakan platform pembelajaran berbasis permainan yang mengajak siswa untuk belajar melalui aktivitas yang kompetitif sekaligus kolaboratif (Misbahuddin et al., 2025). kompetisi ringan menurut Gamification Theory dan Self-Determination Theory (SDT), dapat memperkuat rasa kompeten, otonomi, dan keterhubungan sosial yang sebelumnya telah dibangun melalui kerja kelompok (Herlina et al., 2025). Dengan kata lain, Gimkit tidak hanya membuat aktivitas kooperatif lebih menarik, tetapi juga memperkuat mekanisme psikologis yang mendorong siswa terlibat secara aktif.

Ketiga landasan teori tersebut berpadu untuk menjelaskan mekanisme peningkatan keterlibatan siswa. Mengacu pada *Engagement Theory* Fredricks bahwasannya keterlibatan siswa memiliki tiga dimensi: behavioral (aktivitas fisik), emotional (minat dan ketertarikan), dan cognitive (usaha berpikir) (Fikrie & Ariani, 2021). *Cooperative Learning* tipe *jigsaw* memperkuat aspek sosial dan kognitif, sementara Gimkit meningkatkan aspek emosional dan behavioral. Dengan demikian, kombinasi keduanya berpotensi memperkuat seluruh dimensi keterlibatan siswa terhadap pembelajaran.

Melalui pendekatan kuasi-eksperimen, penelitian ini memeriksa apakah penerapan model *Cooperative Learning* tipe *jigsaw* yang berbantuan Gimkit dapat memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan keterlibatan siswa pada mata pelajaran SKI. Hal ini menegaskan bahwa peningkatan keterlibatan belajar bukan hanya hasil dari penggunaan teknologi, tetapi dari integrasi strategi pedagogis dan media digital yang saling melengkapi. Oleh sebab itu, penelitian ini penting dilakukan untuk memberikan bukti empiris mengenai efektivitas penerapan strategi pembelajaran inovatif berbasis kolaborasi dan gamifikasi dalam konteks pendidikan SKI.





Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Dalam penelitian kuantitatif, hipotesis dipahami sebagai pernyataan dugaan yang bersifat sementara dan masih harus diverifikasi melalui data empiris. Rumusan hipotesis dibangun dari landasan teori, temuan riset sebelumnya, serta kerangka berpikir yang menjelaskan bagaimana konsep-konsep dalam penelitian saling berhubungan. Sugiyono (2019) menjelaskan bahwa hipotesis merupakan perkiraan tentang adanya hubungan antara dua variabel atau lebih, yang disusun berdasarkan teori dan kemudian diuji melalui proses pengumpulan serta analisis data. Oleh karena itu, keberadaan hipotesis berperan sebagai penuntun dalam menentukan fokus penelitian, teknik pengumpulan data yang tepat, dan prosedur analisis statistik yang relevan dengan bentuk hubungan yang hendak diuji.

Dalam penelitian Quasi-eksperimen, keberadaan hipotesis menjadi bagian penting karena desain ini bertujuan melihat perubahan pada kelompok yang menerima perlakuan tertentu. Hipotesis membantu menegaskan dugaan awal mengenai arah pengaruh yang muncul setelah perlakuan diberikan. Selain itu, hipotesis memberikan pijakan rasional bahwa perlakuan tersebut memang berpotensi menimbulkan perbedaan yang bermakna jika dibandingkan dengan kondisi tanpa perlakuan, sehingga proses pengujian data dapat dilakukan secara lebih terarah.

Untuk memastikan apakah dugaan hubungan antara model *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* berbantu *Gimkit* dan peningkatan keterlibatan siswa benar-benar didukung oleh data, penelitian ini menggunakan uji statistik t sebagai alat verifikasi empiris. Nilai t hasil perhitungan akan dibandingkan dengan nilai t pada tabel signifikansi. Jika t hitung berada pada atau melampaui nilai t tabel, maka hipotesis nol (H_0) dianggap tidak sesuai dengan temuan sehingga hipotesis alternatif (H_1) diterima. Sebaliknya, apabila nilai t hitung lebih kecil dari t tabel, maka hipotesis nol tetap dipertahankan.

Berdasarkan latar belakang masalah, rumusan masalah, serta kerangka berpikir yang menunjukkan hubungan teoritis antara model pembelajaran Cooperative Learning tipe Jigsaw berbantu media Gimkit dan peningkatan keterlibatan belajar siswa, maka hipotesis penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

H₁: Terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model Cooperative Learning tipe Jigsaw berbantu media Gimkit terhadap keterlibatan siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu memuat hasil penelitian-penelitian yang telah dilakukan orang lain terkait pemecahan masalah yang digunakan dan mengemukakan perbedaan dan persamaan dengan penelitian yg akan dilakukan. Berikut adalah hasil penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan penelitian kali ini:

1. Maryam Hanifah dan Hafidz (2025), dalam Journal of Comprehensive Science, Vol. 4 No. 7, berjudul "*Analisis Penggunaan Gimkit Sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa Gimkit secara konsisten meningkatkan keterlibatan dan partisipasi aktif siswa, terutama melalui mode permainan yang variatif, kemudahan akses, dan pemberian umpan balik instan. Umpan balik siswa juga mengonfirmasi bahwa Gimkit membuat pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan memotivasi, meskipun terdapat sejumlah kendala teknis yang perlu diperbaiki. Hasil ini menegaskan bahwa gamifikasi melalui Gimkit memiliki potensi kuat dalam meningkatkan aktivitas belajar berbasis teknologi. Perbedaan penelitian ini dengan yang akan dilakukan terletak pada fokus dan ranah kajian penelitian yang mengintegrasikan Gimkit ke dalam model *Cooperative Learning* dan mengukur keterlibatan siswa secara lebih terstruktur dalam konteks pembelajaran SKI di MA, sehingga memperluas kontribusi teoretis dan

aplikatif mengenai penerapan gamifikasi dalam strategi pembelajaran kooperatif.

2. Siti Ruhilatul Jannah dan Nur Aisyah (2021), dalam jurnal *TA'LIM: Jurnal Studi Pendidikan Islam* Vol. 4 No. 1 berjudul "*Strategi Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam Meningkatkan Kemampuan Hasil Belajar Siswa*", yang dimuat dalam tahun 2021, Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi kooperatif meningkatkan keaktifan, kerja sama, komunikasi, dan pemahaman kognitif siswa melalui interaksi kelompok dan tanggung jawab individu. Persamaan dengan penelitian saat ini terletak pada fokus pemanfaatan Cooperative Learning sebagai penggerak aktivitas belajar. Namun, penelitian tersebut belum mengintegrasikan teknologi dan tidak menilai indikator keterlibatan siswa secara terukur. Penelitian yang dilakukan kini memadukan Cooperative Learning dengan Gimkit sebagai media gamifikasi untuk meningkatkan keterlibatan siswa pada pembelajaran SKI tingkat MA, sehingga mengisi celah teoretis dan empiris terkait efektivitas integrasi strategi kooperatif berbasis teknologi dalam konteks pembelajaran yang lebih kompleks.
3. Faristianti Fathiani (2025), pada skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam di UIN Sunan Gunung Djati Bandung yang berjudul "*Penggunaan Model Game Based Learning Berbasis Web Gimkit untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fikih*". Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *Quasi Experimental* yang dilaksanakan pada siswa kelas XI MAN 1 Majalengka. Tujuan penelitian tersebut adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media Gimkit yang diintegrasikan dalam model *Game Based Learning* dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Fikih. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Gimkit mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa secara signifikan selama proses pembelajaran. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada penggunaan media Gimkit sebagai sarana untuk meningkatkan

partisipasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Adapun perbedaannya terletak pada model pembelajaran dan variabel yang diteliti, di mana penelitian ini menggunakan model *Cooperative Learning* tipe Jigsaw pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dengan fokus pada keterlibatan belajar siswa melalui aktivitas kolaboratif dalam kelompok yang dipadukan dengan mekanisme permainan digital berbasis Gimkit.

4. Amonio Halawa, Aprianus Telaumbanua, dan Yelisman Zebua (2022), pada artikel ilmiah berjudul “*Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*” yang diterbitkan dalam *Educativo: Jurnal Pendidikan* Vol. 1 No. 2. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada mata pelajaran konstruksi di SMK Negeri 2 Gunungsitoli dengan tujuan meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model *Cooperative Learning* mampu meningkatkan hasil belajar siswa hingga mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa pembelajaran kooperatif dapat mendorong partisipasi, tanggung jawab, dan interaksi belajar siswa secara lebih optimal. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada penggunaan model *Cooperative Learning* sebagai strategi pembelajaran. Adapun perbedaannya terletak pada fokus variabel yang diteliti, di mana penelitian terdahulu berorientasi pada peningkatan hasil belajar siswa sebagai aspek kognitif, sedangkan penelitian ini memfokuskan kajian pada keterlibatan belajar siswa. Selain itu, penelitian yang akan dilakukan menghadirkan unsur kebaruan melalui penerapan model *Cooperative Learning* tipe Jigsaw yang dipadukan dengan media Gimkit pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), sehingga tidak hanya menekankan hasil belajar, tetapi juga keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran melalui aktivitas kolaboratif dan gamifikasi digital.

5. Muhammad Misbahuddin, Susanti Sufyadi, dan Sulisty Rini (2025), pada penelitian berjudul "*Pemanfaatan Gimkit Sebagai Sarana Gamification untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran*" menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR) untuk mengkaji efektivitas pemanfaatan platform Gimkit dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan menganalisis berbagai temuan penelitian terdahulu terkait penggunaan Gimkit sebagai media gamifikasi dalam pendidikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Gimkit efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa serta memberikan dampak positif terhadap partisipasi, kerja sama, komunikasi, dan hasil belajar siswa. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa penerapan unsur gamifikasi melalui Gimkit dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menarik. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada penggunaan media Gimkit sebagai sarana pembelajaran berbasis gamifikasi. Adapun perbedaannya terletak pada pendekatan dan fokus penelitian, di mana penelitian terdahulu menggunakan metode *Systematic Literature Review* untuk mengkaji berbagai hasil penelitian yang telah ada, sedangkan penelitian ini merupakan penelitian lapangan yang menguji secara langsung penerapan model *Cooperative Learning* tipe Jigsaw berbantu media Gimkit terhadap keterlibatan belajar siswa. Selain itu, penelitian ini secara khusus dilaksanakan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dengan menekankan pada peningkatan keterlibatan belajar siswa melalui aktivitas kolaboratif yang terstruktur dan didukung oleh mekanisme gamifikasi digital.